

EDITORES:

René J. Payo Hernanz

Elena Martín Martínez de Simón

José Matesanz del Barrio

María José Zaparaín Yáñez

# Vestir la Arquitectura

XXII CONGRESO NACIONAL DE HISTORIA DEL ARTE



UNIVERSIDAD  
DE BURGOS



**Editores:**

**RENÉ J. PAYO HERNANZ  
ELENA MARTÍN MARTÍNEZ DE SIMÓN  
JOSÉ MATESANZ DEL BARRIO  
MARÍA JOSÉ ZAPARAÍN YÁÑEZ**

**VESTIR LA ARQUITECTURA.  
XXII CONGRESO NACIONAL  
DE HISTORIA DEL ARTE**



**UNIVERSIDAD  
DE BURGOS**

2019

**XXII CONGRESO NACIONAL DE HISTORIA DEL ARTE  
VESTIR LA ARQUITECTURA**

BURGOS, DEL 19 AL 22 DE JUNIO 2018

Esta obra ha sido realizada en colaboración con:



Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

© LOS AUTORES

© UNIVERSIDAD DE BURGOS

Edita: SERVICIO DE PUBLICACIONES E IMAGEN INSTITUCIONAL  
UNIVERSIDAD DE BURGOS  
Edificio de Administración y Servicios  
C/ Don Juan de Austria, 1  
09001 BURGOS - ESPAÑA

ISBN: 978-84-16283-64-4 (edición impresa)

ISBN: 978-84-16283-65-1 (ebook)

Depósito Legal: BU.-150-2019

Imprime: Imprenta Amabar S.L.

ARQUITECTURA INVISIBLE DE UN ESPACIO IMAGINARIO. UNA PROPUESTA DE RELATO DE LA PINTURA ESPAÑOLA DEL SIGLO XIX.....	1770
Luis Delgado Mata	
MUJER, ARTE Y ACADEMIA EN EL SIGLO XIX.....	1775
Mariángeles Pérez-Martín	
EL <i>GRAND-GUIGNOL</i> DE PARÍS Y SU RELACIÓN CON LAS VANGUARDIAS HISTÓRICAS.....	1780
Alejandro Ocaña Fernández	
¿ <i>LE MARCHAND, L'ENNEMI</i> ? UNA APROXIMACIÓN A LA OBRA DE PICASSO A TRAVÉS DE SUS MARCHANTES, COLECCIONISTAS Y EXPOSICIONES.....	1786
María Ortiz Tello	
LA ARQUITECTURA RELIGIOSA EN LAS ISLAS CANARIAS DURANTE EL RÉGIMEN FRANQUISTA.....	1792
Yago Viso Armada	
LOS ARQUITECTOS JULIO GALÁN CARVAJAL Y JULIO GALÁN GÓMEZ. CIEN AÑOS DE ARQUITECTURA (1875-1975).....	1799
Iván Mallada Álvarez	
LAS PINTURAS MURALES DE JOSÉ MARÍA SERT EN LA CATEDRAL DE VIC Y LA CREACIÓN DEL ESPACIO SERT.....	1805
Marta Crispí Cantón y Sergio Fuentes Milà	
USO Y PRESENCIA DE LA LUZ EN LOS PROCESOS DE RECEPCIÓN ESTÉTICA CONTEMPORÁNEA.....	1811
Leticia Crespillo Marí	
ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS DENTRO Y FUERA DEL AULA: ARQUITECTURA, PAISAJE Y FORMACIÓN EN EL CASO EXTREMEÑO.....	1817
Enrique Meléndez Galán	
“ESCUPTURA, ARQUITECTURA Y PAISAJE URBANO”: RESULTADOS DE UN PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE A PARTIR DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS (PBA-ABP).....	1823
Isusko Vivas Ziarrusta y Amaia Lekerikabeaskoa Gaztañaga	
HACÍA UNA ESTETIZACIÓN DE LOS ESPACIOS EDUCATIVOS: LA CONSTRUCCIÓN DE NUEVOS LUGARES DE APRENDIZAJE DESDE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN <i>REPENSANDO ESPACIOS</i> .....	1829
María Enfedaque Sancho	
METODOLOGÍAS DE PROTOTIPADO, <i>DESIGN THINKING</i> E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS ARTÍSTICO-CULTURALES. SU APLICACIÓN EN LA ASIGNATURA “GESTIÓN DE EXPOSICIONES TEMPORALES Y PRÁCTICAS CURATORIALES” DEL MÁSTER DSCA DE LA UMA.....	1835
Teresa Sauret Guerrero y Nuria Rodríguez Ortega	

# METODOLOGÍAS DE PROTOTIPADO, *DESIGN THINKING* E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS ARTÍSTICO-CULTURALES. SU APLICACIÓN EN LA ASIGNATURA “GESTIÓN DE EXPOSICIONES TEMPORALES Y PRÁCTICAS CURATORIALES” DEL MÁSTER DSCA DE LA UMA<sup>1</sup>

Teresa Sauret Guerrero y Nuria Rodríguez Ortega  
*Universidad de Málaga*

**Resumen:** Esta comunicación expone algunos de los resultados obtenidos en el Proyecto de Innovación Educativa PIE15-188 de la Universidad de Málaga, desarrollado en el bienio 2015-2017, continuado actualmente con el PIE17-123 (Laboratorio de competencias transdisciplinares Trans-UMA). El objetivo general de estos proyectos ha sido explorar las potencialidades pedagógicas de las estrategias de prototipado, del *design thinking* y de las metodologías de base tecno-digital para fomentar la creatividad, la cultura de la experimentación, la capacidad de innovación y la formación transdisciplinar en cuanto principios fundamentales para la producción de conocimiento disruptivo. En esta presentación se mostrará cómo caso específico su aplicación a la asignatura «Gestión de exposiciones temporales y prácticas curatoriales» del máster en Desarrollos Sociales de la Cultura Artística de la Universidad de Málaga

**Palabras clave:** Prototipado, pensamiento de diseño, innovación museológica, creatividad, nuevas pedagogías

**Abstract:** This paper presents some of the results achieved in the Educational Innovation Project PIE15-188 of the University of Malaga, developed in the biennium 2015-2017, currently continued with the PIE17-123 (Trans-UMA Transdisciplinary Competence Laboratory). The main goal of these projects has been to explore the pedagogical competencies of prototyping strategies, design thinking and techno-digital-based methodologies to foster creativity, experimentation, capacity for innovation and transdisciplinary training as fundamental principles for the production of disruptive knowledge. Within this general framework, this paper illustrates a particular study case taking as base the strategies put into play in the course «Gestión de exposiciones temporales y prácticas curatoriales» (Art exhibitions management and curatorial practices) of the master in Desarrollos Sociales de la Cultura Artística (Social Developments of the Artistic Culture, Universidad de Málaga).

**Keywords:** Prototyping, design thinking, museology innovation, creativity, new pedagogies

---

<sup>1</sup> Este trabajo forma parte de los resultados de investigación del PIE15-188 *Metodologías de prototipado, design thinking e innovación tecnológica para el desarrollo de proyectos artístico-culturales*, desarrollado en el bienio 2015-2017; y del actual PIE17-123 *Laboratorio de competencias transdisciplinares Trans-UMA*.

El objetivo principal de este proyecto de innovación educativa es explorar las potencialidades pedagógicas de las estrategias de prototipado, del *design thinking* (pensamiento de diseño) y de las metodologías de base tecno-digital para fomentar la creatividad, la cultura de la experimentación y la capacidad de innovación como principios fundamentales para la generación y transferencia de conocimiento. Asimismo, se busca favorecer un marco de actuación definido por la integración de distintos saberes y culturas disciplinares.

Además, con este proyecto hemos querido atender a las recomendaciones propuestas por la DEVA en el informe final de renovación de la acreditación de los títulos de Historia del Arte en el que conminaba a una mayor diversificación de las actividades formativas, especialmente aquellas de carácter práctico, para reequilibrar el peso mayoritario que actualmente tienen las tareas de carácter ensayístico, escrito y discursivo.

Así pues, los objetivos específicos que orientan este proyecto son los siguientes

1. Expandir el tipo y naturaleza de las metodologías docentes que habitualmente se utilizan en los procesos de enseñanza-aprendizaje, especialmente en el ámbito de las Humanidades, con el propósito de incrementar de manera conjunta habilidades procedimentales y críticas que sean eficaces para ampliar las posibilidades de desarrollo profesional.
2. Acordar las metodologías docentes con los nuevos paradigmas del conocimiento que definen la sociedad contemporánea, en los que el denominado *digital turn*, la «cultura lab» o la «cultura maker» juegan un papel fundamental.
3. Repensar críticamente, a través de iniciativas concretas, los límites y determinaciones de las fronteras categoriales del conocimiento, con el objetivo de crear conciencia crítica entre los estudiantes sobre dichas determinaciones y la necesidad de emprender iniciativas que las desafíen.
4. Favorecer un marco de actuación definido por la integración de distintos saberes, culturas disciplinares y bagajes formativos.

El contexto en el que este proyecto se desarrolla está configurado por diversas asignaturas, casi todas ellas pertenecientes al área de Historia del Arte, aunque distribuidas en distintos grados y titulaciones. No obstante, en este texto nos vamos a centrar en su aplicación en una de ellas en concreto, la asignatura de “Gestión del patrimonio y prácticas curatoriales”<sup>2</sup> del máster en Desarrollos Sociales de la Cultura Artística que se imparte en la Universidad de Málaga, en la que se suman los componentes de teorización y practicidad que nos planteamos en los objetivos citados.

Definamos, en primer lugar, qué es el pensamiento de diseño y las metodologías de prototipado. El pensamiento de diseño puede entenderse como un marco pedagógico (*learning framework*) para desarrollar toda una serie de destrezas encaminadas a favorecer la creatividad, la innovación y la experimentación en un contexto inter y transdisciplinar. Según indica su propio nombre, el pensamiento de diseño asume la manera de trabajar de los diseñadores como vía eficaz para afrontar problemas complejos y darles respuestas válidas e inéditas a través de enfoques colaborativos e interdisciplinares, en los que se combina innovación e investigación, y en los que se sitúa al sujeto en el centro del problema.

El prototipado, esto es, la construcción y desarrollo de prototipos y/o modelos, puede entenderse, en realidad, como una de las fases del pensamiento de diseño. Comporta beneficios formativos indudables, pues construir prototipos que tienen una dimensión física facilita la comprensión de los problemas al materializar las ideas en dispositivos concretos -esto es, convierte los problemas y sus eventuales soluciones en tangibles-; ayuda a visualizar posibles soluciones y favorece la detección de errores potenciales, todo lo cual permite, en un proceso iterativo, introducir aspectos que ayudan a refinar y mejorar la propuesta final.

No obstante, uno de los factores definitorios del pensamiento de diseño que, quizá, más difiere de la concepción tradicional de las metodologías humanísticas es que este se orienta fundamentalmente a la acción: su objetivo es provocar cambios reales que tengan un efecto transformador en el mundo; y, dado que el sujeto constituye el centro del proceso investigador, el procedimiento tiende naturalmente a favorecer la

<sup>2</sup> Responsabilidad de la profesora Teresa Sauret.

acción participativa de las personas y/o comunidades involucradas en el cambio y/o efecto que se quiere provocar. De este modo, las metodologías de pensamiento de diseño conectan con los parámetros de la ya larga tradición de la Investigación-Acción-Participación (IAP), esto es, con los posicionamientos teórico-metodológicos que abogan por una producción de conocimiento en la que las comunidades dejan de ser objetos pasivos observados para convertirse en sujetos activos de la investigación, y que posibilitan un desarrollo de saberes horizontal y transversal.

Por lo que concierne a la asignatura propiamente dicha en la que nos vamos a centrar, esta se fundamenta en el aprendizaje, eminentemente práctico, de la gestión cultural y en la especificidad puntual de las exposiciones temporales. Concebida como plataforma de aprendizaje con un alto componente de practicidad, se le plantea al alumno como una actividad que por su alta presencia en las actividades culturales actuales debe ser sometida a revisión.

La exposición temporal ha pasado de ser un recurso para difundir y ayudar a tutelar correctamente el Patrimonio a un fenómeno de masas por el que la divulgación se ha priorizado por encima de otras estrategias que tengan que ver con la investigación, el conocimiento o la experiencias emocionales o lúdicas. El factor espectáculo le ha ganado terreno al científico aunque se presente travestido por innovación y vanguardia a partir de la inclusión de los nuevos recursos digitales y tecnológicos. Asimismo, en ocasiones se percibe una pérdida del horizonte de expectativas del discurso, ese hilo conductor que propicia el ejercicio intelectual, que parece quedar sustituido por los principios de la rentabilidad y lo lúdico, que devienen en un amplio número de casos en espectacularidad y banalización.

Rentabilidad, desde el momento que se entiende como un producto inmerso en la industria cultural, que, como tal, genera (debe o aspira a generar) economía y a la que se le exige beneficios, pero también porque el medidor del éxito se centra tanto en la referida economía como en el número de visitantes.

Espectacularidad, porque la museografía de lo estridente o la referencia excepcional condensa el objetivo de la muestra al estar dirigida a un público que se aspira que sea global y al que hay que atraer con lo novedoso y llamativo.

La espectacularización del artefacto en el marco de la exposición, al estar saqueado de su contexto natural, se ejemplifica, con el consiguiente peligro de pérdida de esencialidad/identidad y caer en procesos de banalización (cultural).

Banalización, porque, por un lado, si el “efecto” funciona no se prioriza la difusión y creación del conocimiento, y por otro, porque para que sea “para todos” los productos culturales se simplifican para exigir el menor esfuerzo posible<sup>3</sup>.

Por ello, el objetivo que nos marcamos es el de plantear un desafío, repensar la exposición partiendo de las necesidades e intereses que proponen los públicos ante esa determinada exposición, detectar problemas reales y aportar soluciones.

La nueva estrategia tiene como punto de partida el concepto de innovación y la metodología de trabajo la aplicación del prototipado. Estamos hablando de un proceso que se debe fundamentar en una nueva forma de organización (planificación), en la integración de agentes con capacidad de generar nuevos conocimientos y tecnologías (trabajo en equipo), en la variación de las relaciones entre lo que en la empresa se denominaría clientes-proveedores y en nuestro campo de trabajo públicos-usuarios-proyecto expositivo. De este modo, esta metodología de trabajo tiende a la incorporación de los públicos-usuarios como un activo más en los procesos de creación y desarrollo del proyecto y no como un mero agente pasivo receptor de las propuestas y modelos.

Si aplicamos los fundamentos del concepto de innovación tal y como se ha desarrollado en el ámbito de las organizaciones y emprendimientos tecnológicos al de las humanidades y, en concreto, a los proyectos

<sup>3</sup> “...el planeta se ha convertido en un micro universo de acceso instantáneo”. Vid. LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. 2010. *La cultura-mundo. Respuesta a una sociedad desorientada*, Barcelona, Anagrama.

expositivos (bien en colecciones permanentes /museos o temporales), la construcción de un prototipo (o modelo original) que se presente como ensayo, en proceso..., susceptible de modificaciones en función de la recepción de intereses externos (otros intereses que proceden del ámbito del receptor del proyecto), estaremos trasladando e implementando el modelo a este otro campo de ensayo, el de la gestión de exposiciones temporales desde la museología de la innovación.

La estrategia engazaría con la innovación abierta en tanto que con las tácticas adecuadas generaría innovación social<sup>4</sup>. ¿Cómo? Dinamizando (museo/el proyecto de exposición), en cuanto que el proyecto expositivo puede adoptar el modelo de empresa social, creando rutas entrantes y salientes en las que se combinen aportaciones (ideas, conocimientos) procedentes de agentes externos que se adopten y asimilen a la vez que se exporten conocimientos internos poniéndolos a disposición de otros proyectos o agentes externos que interrelacionen entre sí.

Las estrategias para alcanzar estos objetivos se centran en una estructura de diseño, desarrollo y gestión (del proyecto museológico o expositivo) basado en la planificación, el trabajo en equipo y la incorporación de los públicos-usuarios como un activo más en los procesos de creación y desarrollo del proyecto y no como un mero agente pasivo receptor de las propuestas y modelos y con ello entramos en la Metodología del Prototipado, sistema que atiende las necesidades del usuario en función de minimizar riesgos e incertidumbres; la técnica de trabajo es la del análisis exhaustivo estableciendo estrategias de captación de datos planteadas en diferentes direcciones que cubran el mayor número de posibles factores de riesgos.

El fundamento es la planificación, comprobación del sistema y capacitación del personal/equipo interdisciplinar<sup>5</sup>. Se documenta el sistema, se hacen las primeras evaluaciones y se incluyen actualizaciones con un método de constante revisión, denominado iteración, en el que se van incorporando los saberes aportados por los usuarios-públicos-visitantes, ahora integrados al proyecto como un factor más.

En todo ello subyace una filosofía sobre la participación y el consenso que rechaza antiguas opciones unipersonales por jerárquicas y, en el peor de los casos, dictatoriales<sup>6</sup>. Se Innova, también, desjerarquizando.

Todo ello está en línea con los principios de diversidad, igualdad, democratización... que actualmente exige la sociedad.

A partir de este diseño conceptual, el aprendizaje se desarrolla tomando como punto de partida el objetivo de “aprender construyendo” en sesiones de trabajo que se organizan mediante *workshops* traducidos en laboratorio de ideas, en los que se aportan soluciones de manera colaborativa sobre el tema matriz propuesto (Fig. 1).



**Fig. 1:** Sesión de trabajo. Curso 2015-16. Autor: Teresa Sauret

<sup>4</sup> “los museos que adoptan un modelo de empresa social y utilizan estrategias de innovación abierta son capaces de lograr innovación social” vid.: EID, H. (2015), *The intersection between social innovation*. <http://mcn.edu/the-intersection-between-social-innovation-museum-and-digital/> (consultado 12/02/2017)

<sup>5</sup> El trabajo en equipo permitirá crear sinergias compartidas a través de las aportaciones de cada uno de los miembros, según sus experiencias y bagaje formativo del grupo conformado por los propios alumnos aplicando diversas técnicas de contenido visual generando, evocando y comunicando ideas que conducirán a estimular el pensamiento y el aprendizaje práctico.

<sup>6</sup> Desde que Georges Henri Rivière, propusiera la Nueva Museología en la década de los 60 la Museología ha recorrido un camino en el que el espectador ha ido paulatinamente dejando de ser un agente pasivo a otro activo en donde la visita ha variado desde ser un ejercicio de imposición a otro de participación. Pero la Museología de innovación invita a dar un salto cualitativo más. El visitante, comprendido ahora como un cliente/usuario debe ser un agente más en la construcción de los discursos y en los juegos educativos, intelectuales, científicos o lúdicos que se generan en el territorio museo.



Si el objetivo general es “Repensar la exposición” a través de las metodologías de *design thinking*, las sesiones de trabajo comienzan con el planteamiento de un “desafío” para que el alumno, en equipo, resuelva, mediante la exposición de ideas y la confrontación de propuestas, cuáles pueden ser las soluciones más viables y eficaces para su resolución.

A lo largo de los tres cursos en los que se ha aplicado el modelo, los desafíos propuestos han sido:

- El fenómeno de las exposiciones temporales en la actualidad: para qué sirven, para qué se utilizan, quiénes las promueven...
- Justificación del discurso frente a posiciones anticolonialistas/conductivas que lo niegan
- Revalorar la figura del comisario

Estas propuestas, a modo de ejercicio reflexivo, se implementan con la realización, como un supuesto práctico, de una exposición. En su diseño y montaje, trabajando en equipos, se marcan líneas de desarrollo consensuadas (Fig. 2).

Para determinarlas, el alumno tendrá que asumir el rol /público elaborando un mapa mental (elaborado a partir de datos procedentes de potenciales visitantes-públicos) en donde se contemple las necesidades e intereses que este se plantea ante esa determinada exposición, detectando problemas reales y aportando soluciones.

Ahora bien, no solo se contempla la «seducción» del público para cumplir con el discutible objetivo de la rentabilidad, ni dotar de contenido al discurso expositivo para cubrir la cuota de la transmisión de conocimiento, sino que se plantea el reto de justificar la exposición, su discurso y el gasto (de esfuerzo mental y económico).

En concreto, el alumno, ante un tema expositivo determinado, se plantea el desafío de convertir la actividad en un proceso que contribuya a satisfacer las inquietudes de desarrollo a nivel social y global.

Este ejercicio ha dado lugar a líneas estratégicas materializadas en proyectos concretos de exposiciones: la mejora medioambiental del planeta buscando alternativas a los procesos de contaminación, degradación medioambiental<sup>7</sup> o políticas que desarrollan actitudes contrarias a la educación por el medio ambiente, la igualdad y la tolerancia<sup>8</sup>.

Canalizando los objetivos, se ha priorizado la reflexión sobre conceptos de igualdad, diversidad, sostenibilidad y conservación medio ambiental, partiendo de la base de que una exposición puede ser un instrumento para establecer estrategias de difusión, aprendizaje y conocimientos sobre las grandes cuestiones



**Fig. 2:** Exposición del trabajo. Curso 2015-16.

Autor: Teresa Sauret

<sup>7</sup> Curso 2015-16: *Ecologitz-ARTE* (responsabilidad del equipo formado por Leticia Crespillo Marí, Regina Salas Oliver, Adrián García Mayenco). Curso 2016-17: *Contra plástico y marea* (responsabilidad del equipo formado por Álvaro García Cuadros, Cristina González Carbonero, Eva Muniesa Sesma, Rosa M. Ortega Rubio). *Desolación: naturaleza arruinada* (responsabilidad del equipo formado por Francisco Jesús Flores Matute, Matilde Cristina Gamarra Espinar, Irene Moya Rocher, Beatriz Rodríguez López)

<sup>8</sup> Curso 2016-17: *Calma tensa: los silencios* (responsabilidad del equipo formado por Alfonso Aneri Moreno, Laura Flores Camarero, Carmen García Salcedo, María Ruiz Pérez). *Costumbrismo 2.0* (responsabilidad del equipo formado por Fátima Álvarez, Esther Rodríguez, Paula Rodríguez y Marina Delgado).

que atañen a la sociedad global con el objetivo de hacer un servicio que contribuya a un mejor desarrollo de la sociedad y la cultura en tanto que la exposición se concibe como un mecanismo que puede beneficiar la convivencia y el crecimiento del individuo.

Esta línea de trabajo ha trascendido a la construcción del debate entre “contenido dirigido” o no (decolonización), discusión que llevó a la conclusión de que actualmente hay un intento de transformar la idea del “discurso museográfico” poniendo en cuestión las narrativas tradicionales porque se conciben como un “retorno a los saberes sometidos” (desde el punto de vista epistemológico).

Hay una movilización en el contexto académico y museístico en el que se critica la construcción de relatos y contrarrelatos tradicionales como instrumentos que se imponen a la sociedad. Se ve el museo como una tecnología colonial capaz de unificar una narración histórica para legitimar la hegemonía.

Las conclusiones obtenidas por los alumnos se centraron en la acción de repensar el museo con el convencimiento de que un aprendizaje completo no se puede llevar a cabo si no hay unos contenidos dados siempre construidos desde la ética del comisario. Estos contenidos deben transformar la experiencia personal a través del aprendizaje de forma interactiva y participativa. No solo debemos centrarnos en el relato tradicional como única baza, sino hibridar los discursos, contradiscursos, narrativas, relatos y microrrelatos, así como dar cabida a la participación de los públicos en su construcción mediante diversas estrategias.

## CONCLUSIONES

La aplicación de la metodología del prototipado al diseño de exposiciones temporales aporta una nueva perspectiva a la acción cultural. Mediante ella, el proyecto expositivo se entiende como una propuesta abierta en la que los agentes que lo desarrollan mantienen en todo momento el modelo/prototipo en fase de constante modificación y desarrollo.

El método de trabajo basado en la interdisciplinariedad y en la discusión de ideas vehiculada a la desjerarquización, concepto que se incardina con la filosofía de la innovación, sitúa el procedimiento y el resultado en el nuevo orden epistémico que exigen las sociedades contemporáneas.

En cuanto a las capacidades adquiridas por el alumno, se han dirigido esencialmente al incremento de la creatividad, el diálogo y comprensión /aceptación (de otras ideas, modelos, respuestas, soluciones...) favoreciendo situaciones de equilibrio y tolerancia.

El hecho de resolver las propuestas teóricas mediante la aplicación práctica ha favorecido el desarrollo de la planificación y estructuración de ideas, conceptos y soluciones, los mecanismos de expresión y las actitudes de exposición.

Pulsado el nivel de expectativas del alumno sobre la asignatura y su contenido, el resultado ha sido de un alto grado de satisfacción y motivación, en tanto que el supuesto práctico ha superado la fase de ejercicio curricular para alcanzar la posición de proyectos en vías de aplicación debido tanto a la calidad y originalidad de los proyectos como el haberse superado con éxito los mecanismos de transmisión y convencimiento de las ideas en ellos contenidas, logrando la implicación de instituciones que se han comprometido con la puesta en marcha de los mismos<sup>9</sup>.

<sup>9</sup> El proyecto *Ecologitz-ARTE* (curso 2015-16), ha sido aceptado por la Autoridad Portuaria de Málaga y está a la espera de alcanzar otros patrocinadores. En el curso actual (2017-2018) los proyectos, en fase de desarrollo cuando estas páginas se escriben, “El universo de Guillermo del Toro”, “Recalificar la figura del Comisario” y “Artistas ilustradoras malagueñas” (títulos provisionales), han sido aceptados por el Museo Rando, Facultad de Filosofía y Letras-Vicerrectorado Extensión Universitaria de la UMA, Vicerrectorado de Extensión Universitaria de la UMA respectivamente.