

El valor del codisseny dels espais universitaris

Anna Escofet
Universitat de Barcelona

annaescofet@ub.edu

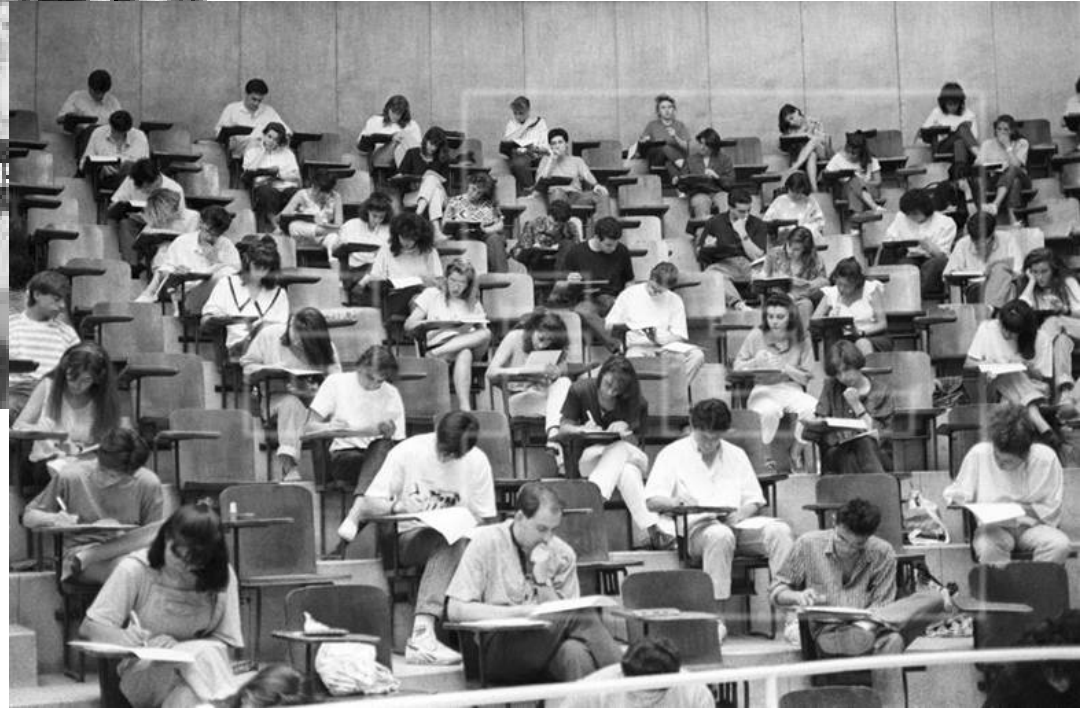
Molts
dubtes



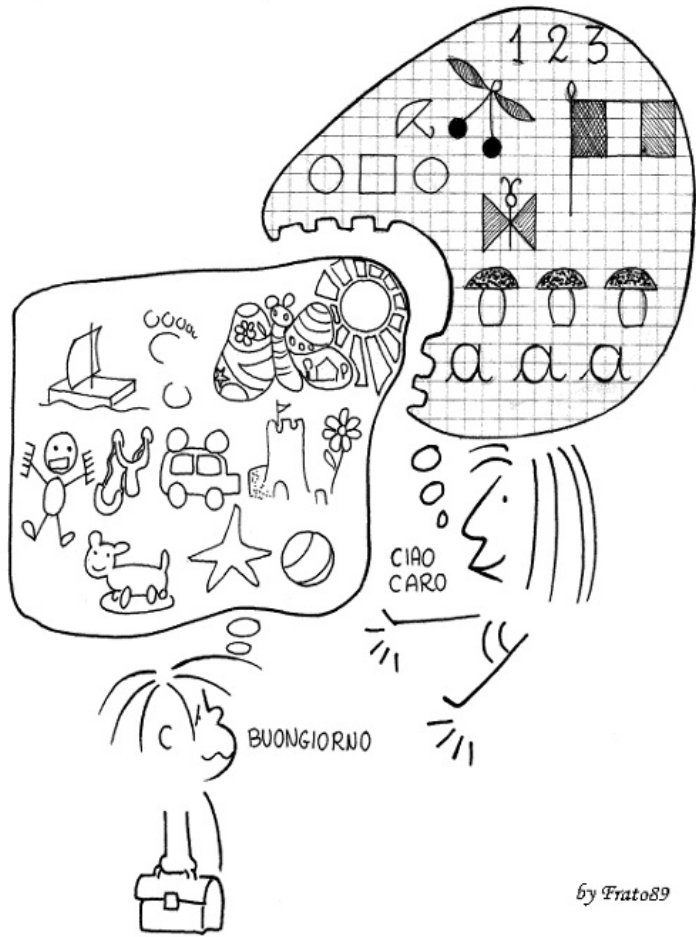












Disseny après, assumit, no centrat en les persones, des d'una determinada posició pedagògica

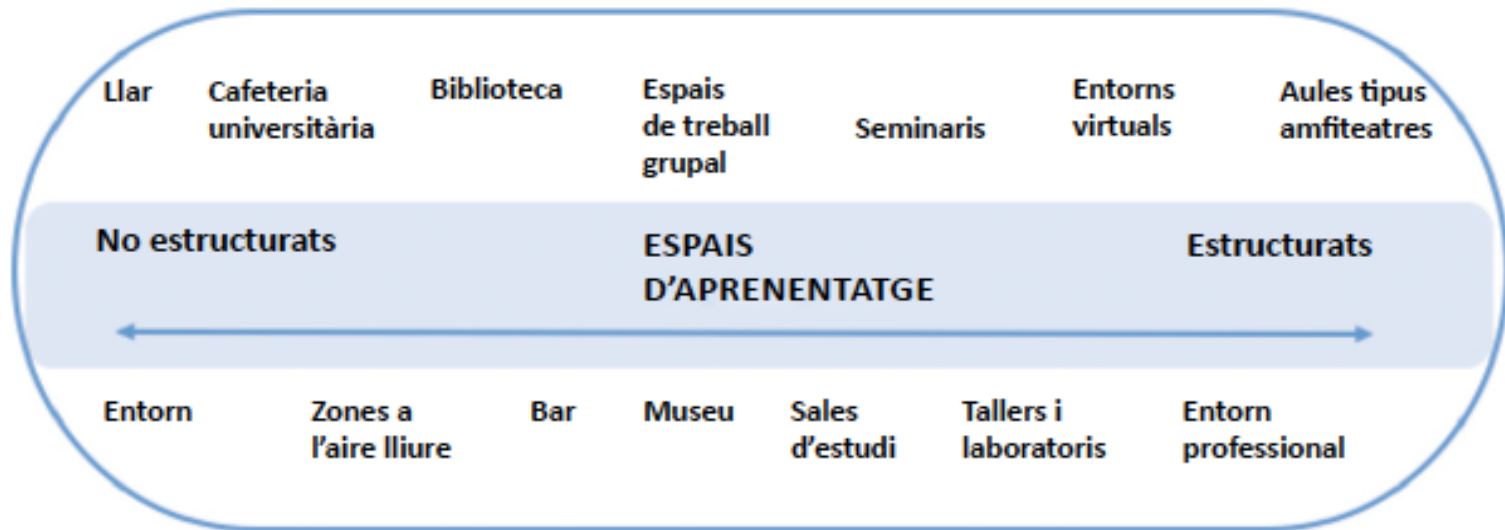
by Frato89





Els espais d'aprenentatge a la
universitat





Espais (estructurats) universitaris d'aprenentatge

- Espais d'aprenentatge en gran grup
- Espais d'aprenentatge en petit grup
- Espais d'aprenentatge individual
- Entorns simulats d'aprenentatge
- Entorns immersius
- Espais reals d'aprenentatge

Funcions pedagògiques de l'espai d'aprenentatge

- Node d'aprenentatge col·laboratiu i social
- Recurs per al desenvolupament de l'autonomia personal
- Focus d'exploració de relacions
- Símbol de llibertat i d'expressió física, cultural, social i artística
- Recurs per la construcció d'identitats
- Escenari afectiu i lúdic
- Punt de trobada entre diferents cultures
- Terreny de comunicació i intercanvi

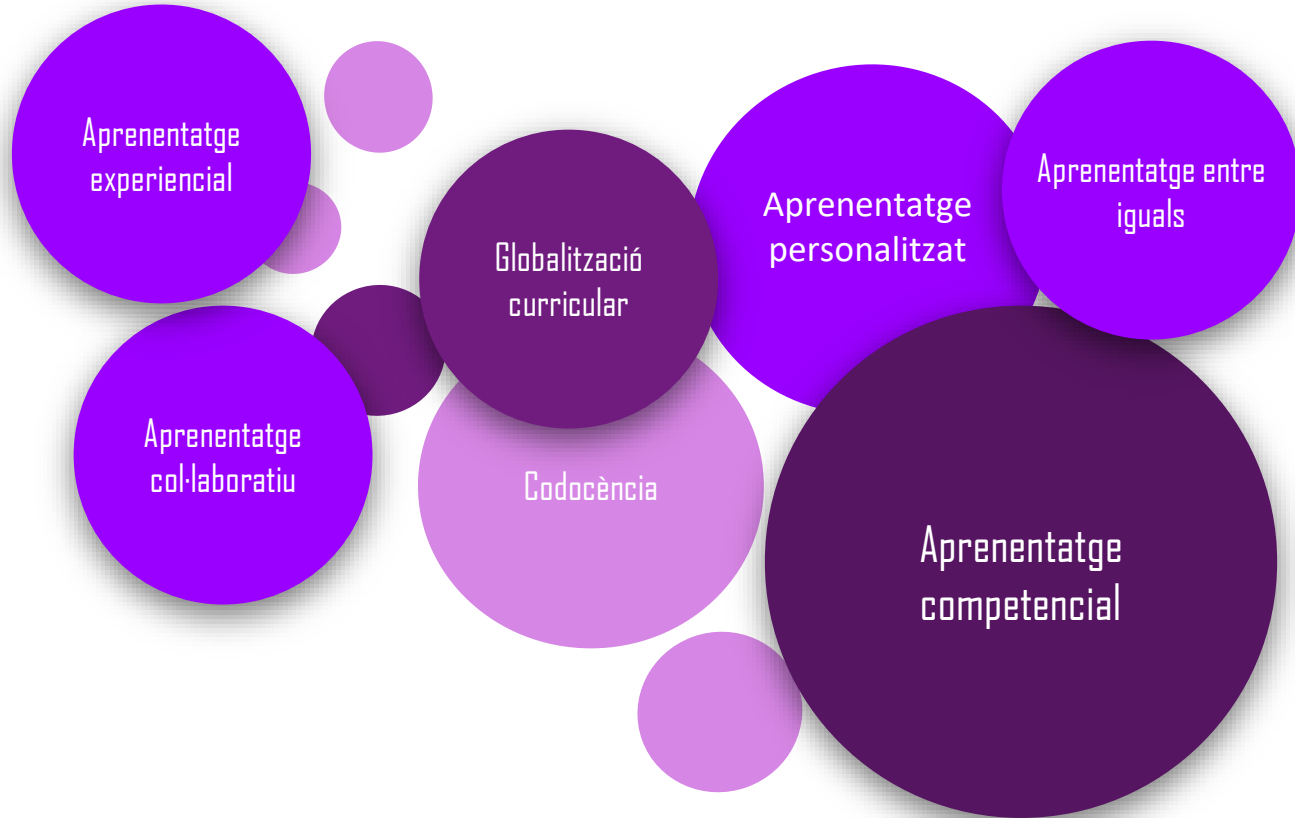
Característiques físiques de l'espai

- Multifuncional, modulable i flexible
- Pensat pel benestar i la salut
- Amb zones per a l'expressió física, artística i lúdica
- Obert, comunicat, amb visibilitat
- Amb una estètica compromesa amb els valors pedagògics

Algunes
evidències



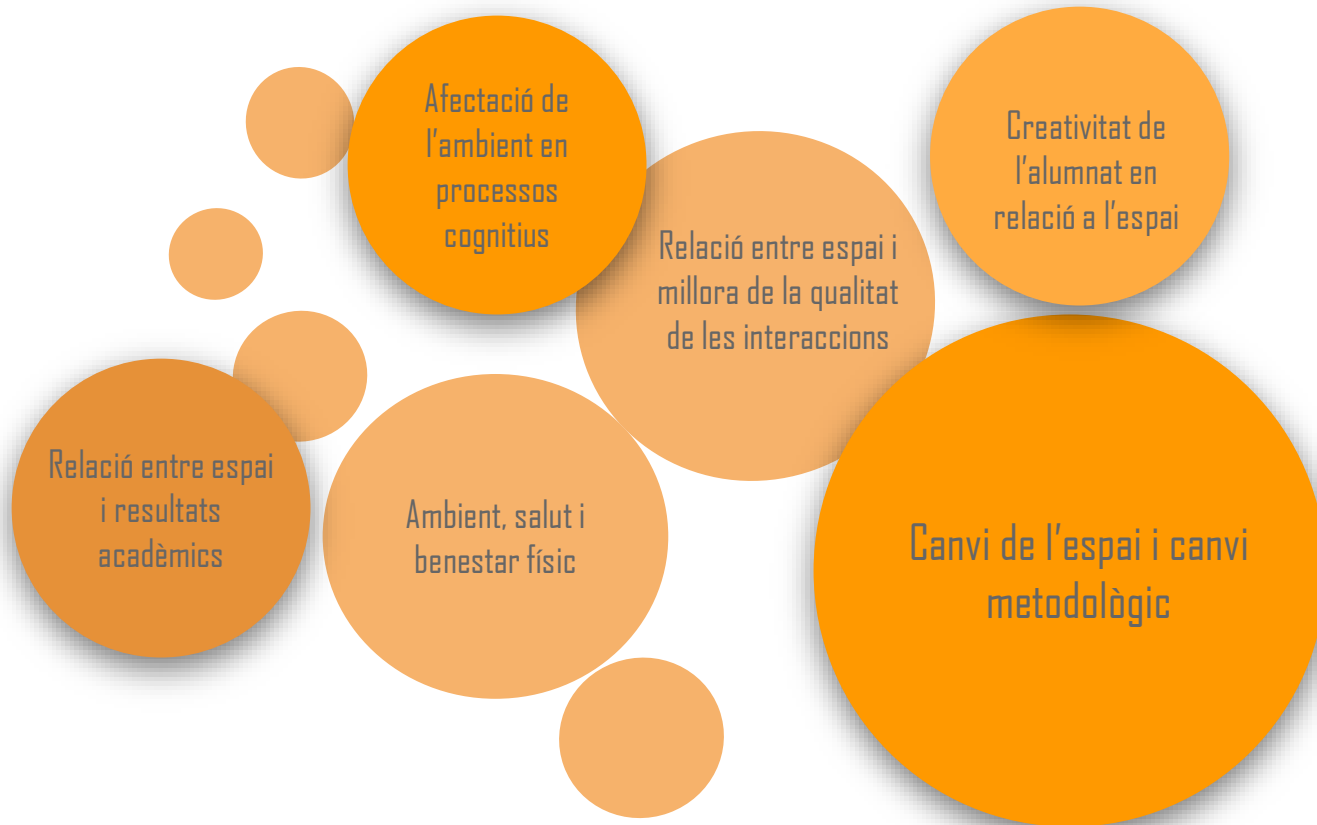
Evidències pedagògiques



Evidències tecnològiques



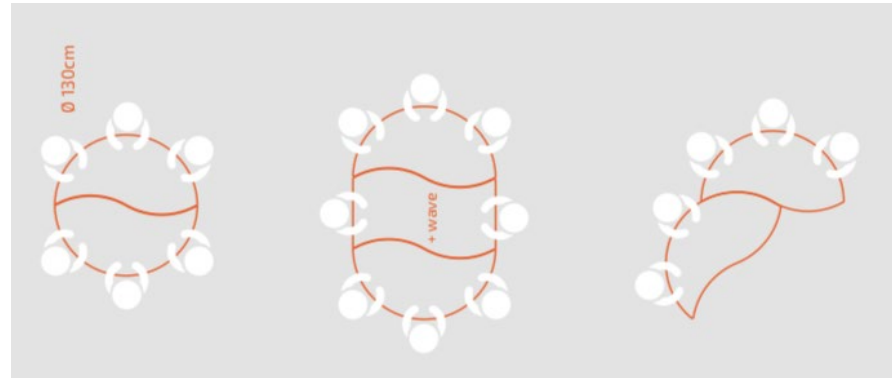
Evidències ambientals



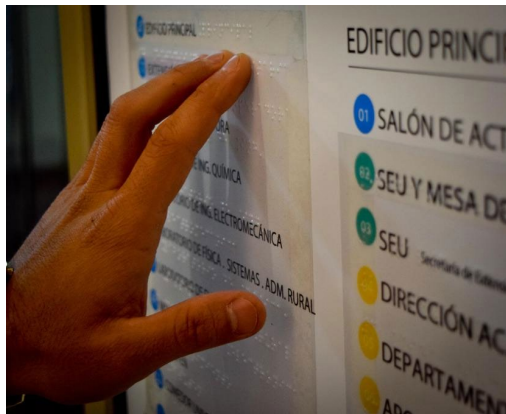
Principis per al disseny d'espais
d'aprenentatge



Flexibilitat



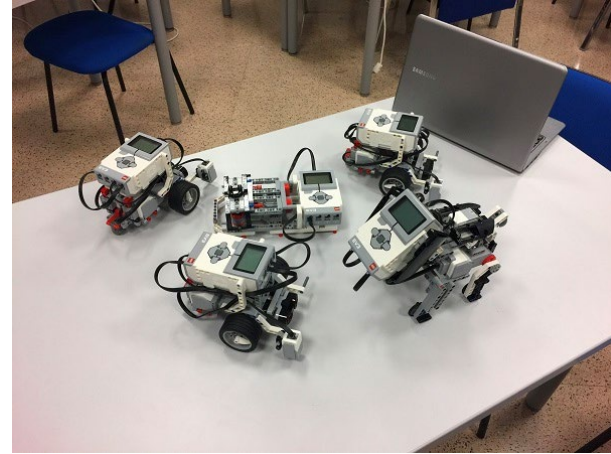
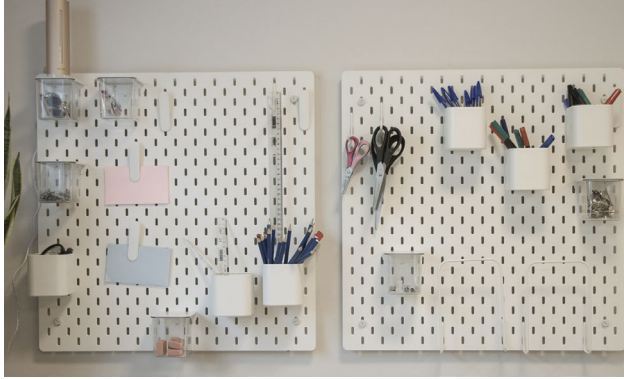
Inclusió i adaptabilitat



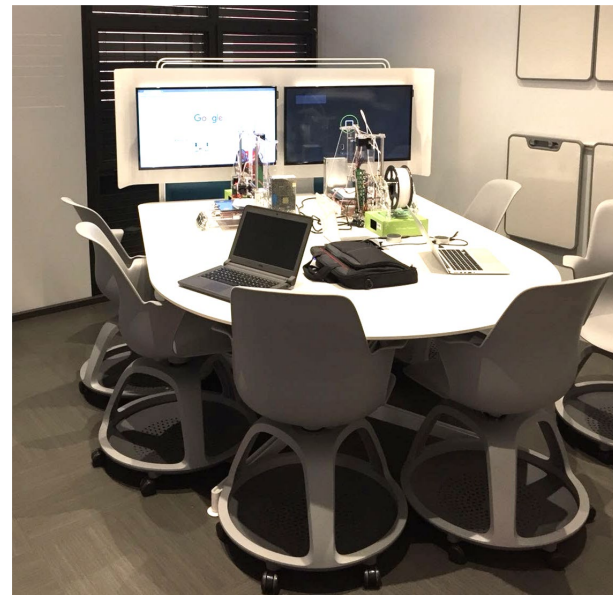
Comfort



Multiplicitat



Connectivitat



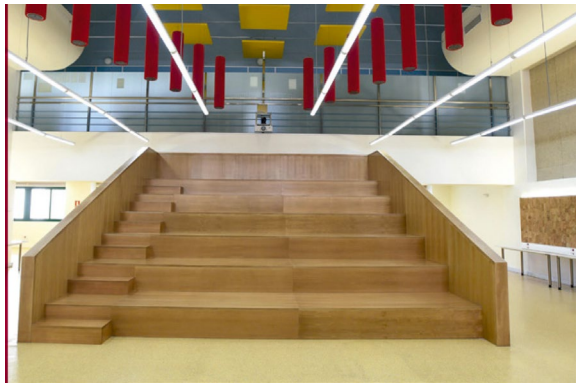
Personalització



Ordre i organització



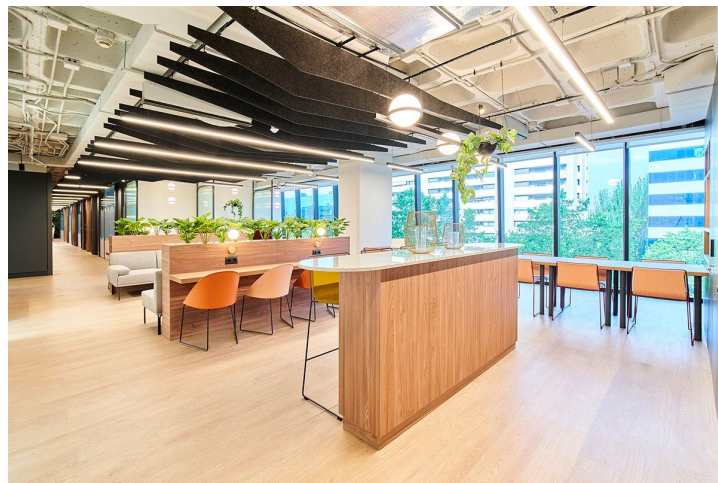
Obertura i connexió



Seguretat i benestar personal

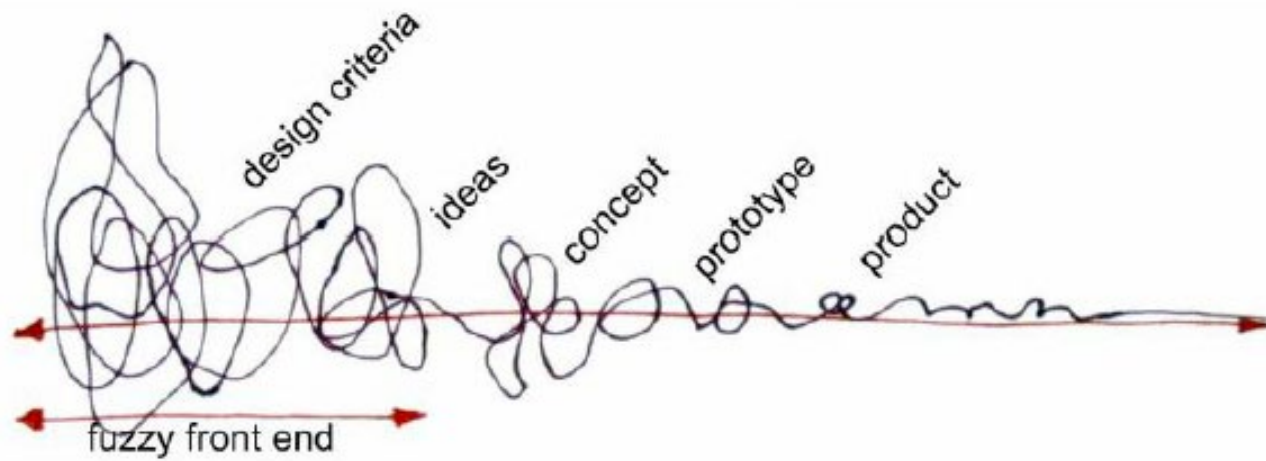


Sostenibilitat



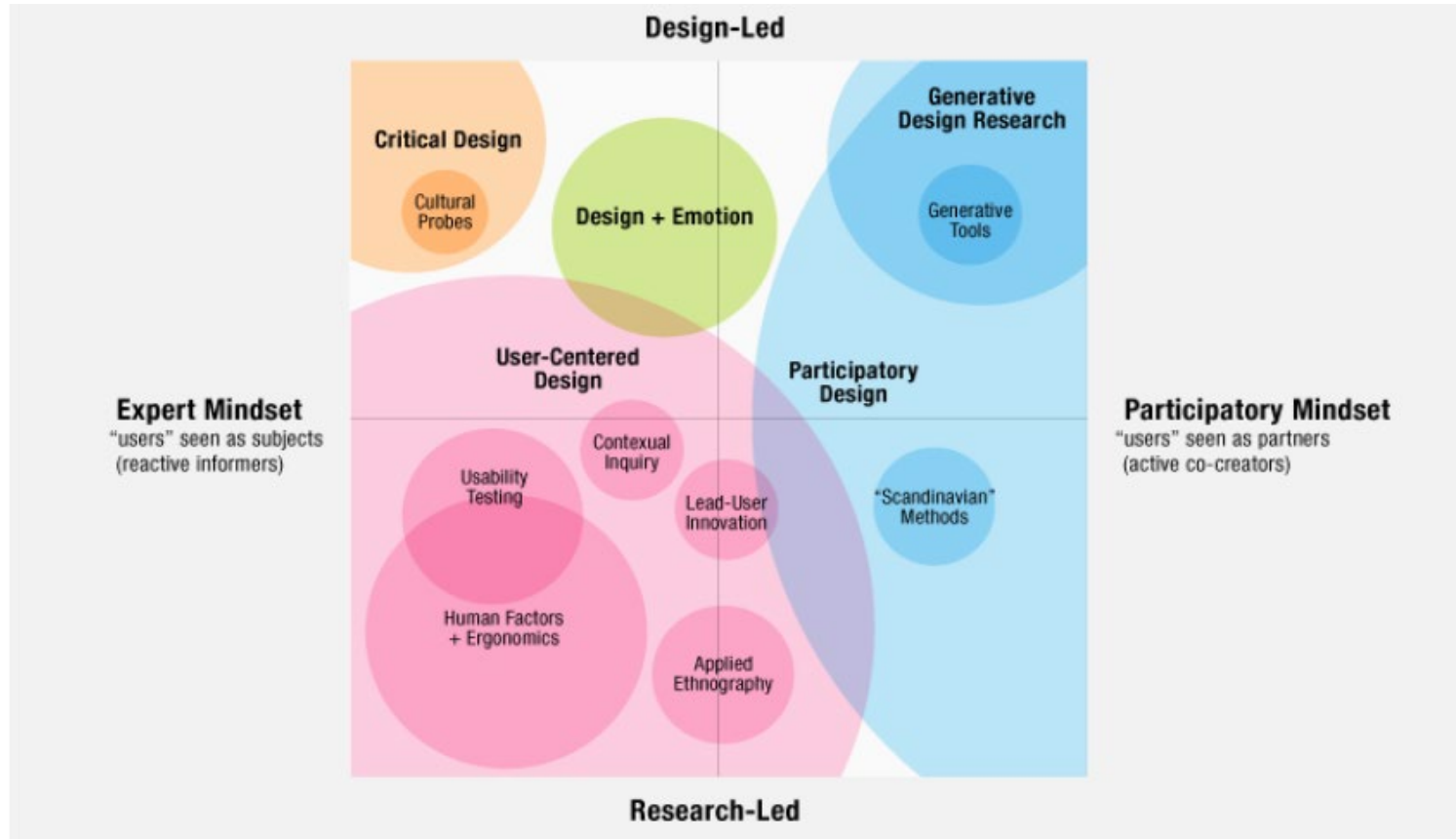
Codisseny d'espais
d'aprenentatge





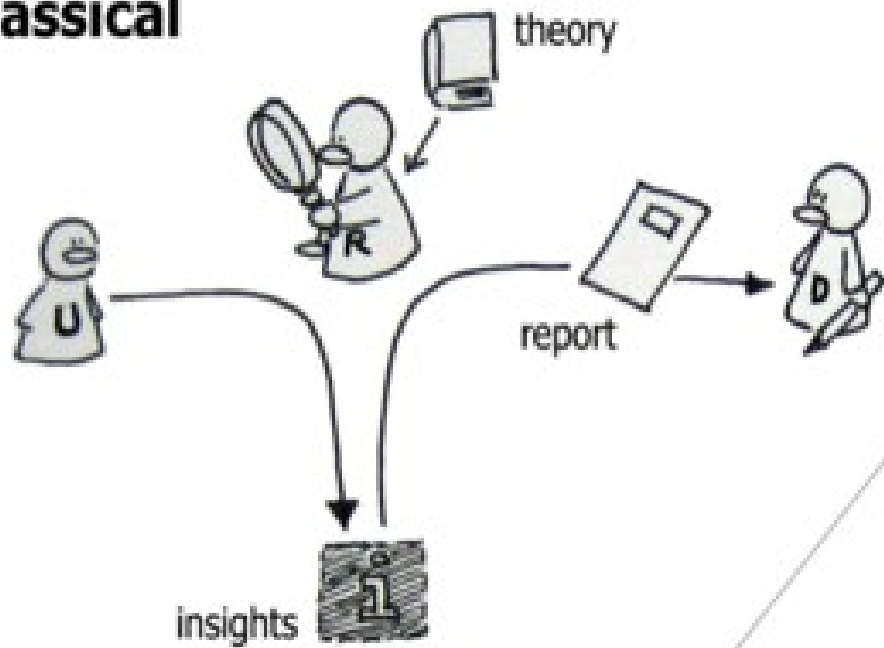
Sanders & Stappers, 2008

Topografia de la investigació del disseny

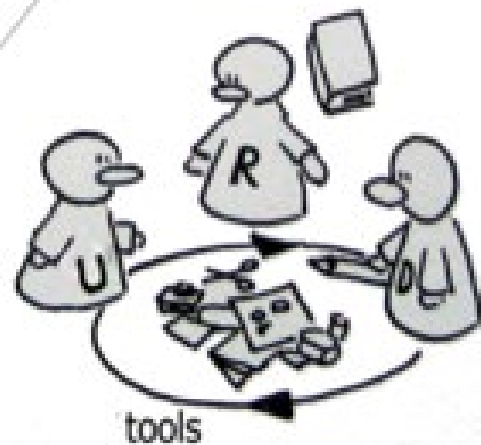


Sanders (2006)

classical



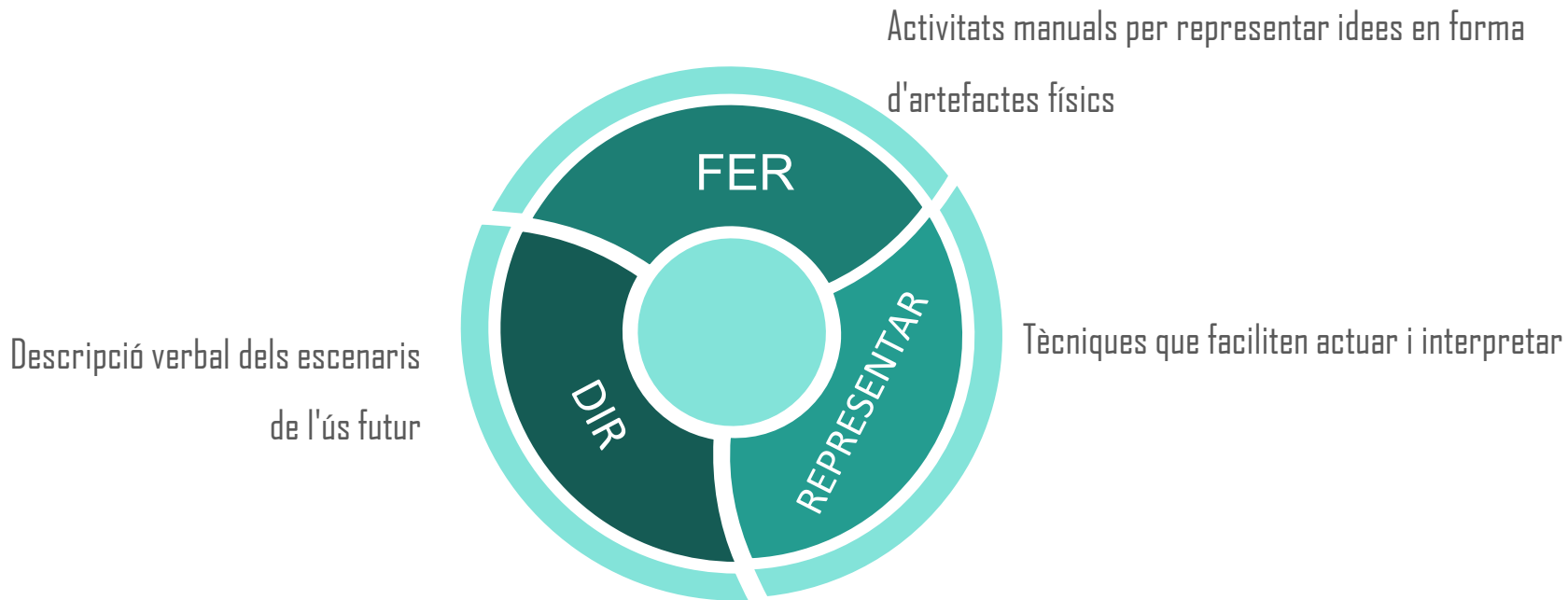
co-design



El codisseny: idees base

- Participació com a valor clau
- Inclusió del coneixement tàcit dels participants en el procés
- L'investigador observa i participa
- L'atenció se centra en l'apropiació de les eines dissenyades
- Centra els seus esforços en generar idees creatives i en confrontar contínuament a través del prototip
- Es concep com un procés iteratiu que s'acosta progressivament a una solució millor
- L'avaluació se centra en la implementació de millores

Moments del procés de codisseny



(Sanders, Brandt i Binder, 2010)

Per què fer codisseny?

DISSENY

Per proposar solucions a problemes en el mateix context on es generen

RESULTATS

Per implementar resultats més adequats i desitjats per la comunitat

CULTURA DE CENTRE

Per fomentar la cultura participativa i implicar la comunitat en la presa de decisions

ALUMNAT

Per desenvolupar competències i habilitats transversals

(Woolner, 2009; Mäkelä, Helfenstein, Lerkkanen et al., 2018; Frost i Holden, 2008)

Alguns resultats





Les veus de les participants

“Espais flexibles, plurals, amables, que convidin a ser-hi, a “habitar” àgones del coneixement, punts de trobada amb els sabers”

“Amb el canvi d’espais, la forma tradicional d’ensenyament ja no té cabuda, de manera que cal modificar la pràctica; implica un replantejament de la innovació al revés”

“Hi ha infinites maneres de poder distribuir l’alumnat en una classe i crear diferents dissenys per adequar-la a cada context”

“Amb alguns retocs a les aules, el significat d’universitat canviaria molt i les ganes d’assistir-hi també”

“Qualsevol lloc hauria de ser útil tant acadèmicament com socialment: el pati, el bar, els passadissos, les aules...”











Gràcies!

annaescofet@ub.edu

