



CENTRO DE INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA

Creatividad y Diseño

La economía creativa también conocida como Economía Naranja, fusiona cultura, identidad y creatividad con la actividad económica. Comprende los sectores en los que el valor de sus bienes y servicios se fundamentan en la propiedad intelectual: arquitectura, artes visuales y escénicas, artesanías, cine, diseño, investigación y desarrollo, juegos y juguetes, moda, música, publicidad, software, TV, y radio y videojuegos. Por ello la importancia de formar profesionales en este campo ya que el comercio de servicios creativos crece 70% más rápido que el de bienes debido al aumento del uso de internet. (Buitrago y Duque, 2013.)

Según el Banco Mundial la economía naranja alcanzó 4.3 billones de dólares en el 2011 y según la Conferencia de Naciones Unidas para el Comercio y el Desarrollo, entre 2002 y 2011, las exportaciones de bienes y servicios creativos crecieron 134 %

Buitrago y Duque, 2013.

Design thinking- d.school Stanford

Es una metodología y una nueva forma de pensar y aprender para generar ideas innovadoras y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Toda persona tiene la capacidad de ser creativa (d.school Stanford) En UVG queremos fomentar la creatividad de todos los estudiantes proporcionando experiencias de aprendizaje que desarrollen el pensamiento divergente y la colaboración entre estudiantes, profesores, miembros de la comunidad, y otros en la solución de problemas reales. Los espacios del CIT permitirán el uso de metodologías modernas en donde los estudiantes manejen diversas herramientas para responder a necesidades específicas. La d.school de Stanford proporciona una lista de los ingredientes básicos para crear espacios similares. Lo importante es que cada institución ponga su propia receta e ingredientes para hacer que el pensamiento de diseño se desarrolle.

Los ingredientes básicos según d.school son:



1. Centrarse radicalmente en el alumno
2. Aceptar perspectivas diferentes
3. Mostrar el trabajo a medias

4. Centrarse en el cómo no en el qué
5. Buscar mentes frescas
6. La participación debe ser optativa

7. Construir los espacios para el cambio
8. Recuerde que el aprendizaje es una actividad diseñada y planificada.

9. Encontrar el equilibrio entre caos y control
10. Poner atención a la dinámica del equipo

El lunes 26 de junio se realizó el Lanzamiento: *Department of Design Innovation & Arts* con la presencia del productor, compositor, arreglista e intérprete musical Fernando Scheel y el diseñador internacional Heewon Lee .

**CREA.
DISEÑA.
CUESTIONA.
EMPRENDE.**



"¡Al fin! Hay una oportunidad para los jóvenes con talento". Así se expresó Fernando Scheel cuando se refiere a la iniciativa de establecer la carrera de Licenciatura en composición y producción musical en UVG. En su opinión, ha sido esperada por muchos años y finalmente se inicia. "Estas carreras son tan necesarias porque abren oportunidades para jóvenes talentosos. Esta carrera dará la oportunidad a los jóvenes de convertirse en compositores y productores musicales."

Heewon Lee en su participación explicó que diseñar es "identificar un problema y proponer una solución, pero no cualquier solución, sino una solución innovadora, la mejor que se puede tener para el problema". El éxito al solucionar un problema es saber la diferencia entre "diseñar para" y "diseñar con". Explicó que "diseñar con" la gente es "co-creación": trabajar juntos, diseñar participativamente durante el proceso para poder lograr productos útiles que causen un impacto. Proceso de diseño: trabajar en el lugar, trabajar con la gente, hacer prototipos, recibir retroalimentación y darlo a conocer.

