

Tallers Una mirada crítica al món digital a través del disseny

Instruccions i metodologia
de treball



UNA MIRADA
CRÍTICA
AL MÓN DIGITAL
A TRAVÉS
DEL DISSENY

Projecte de recerca

MEDIACCIONS
RESEARCH COLLECTIVE ON DIGITAL MEDIA AND CULTURE

UOC Universitat Oberta
de Catalunya

Índex

INTRODUCCIÓ	03
TALLER 1	04
TALLER 2	05
TALLER 3	06
TANCAMENT	09
MATERIALS I RECURSOS	10

Grup de Recerca Mediaccions
Universitat Oberta de Catalunya
Desembre de 2023
Disseny: Miriam Martín Casas

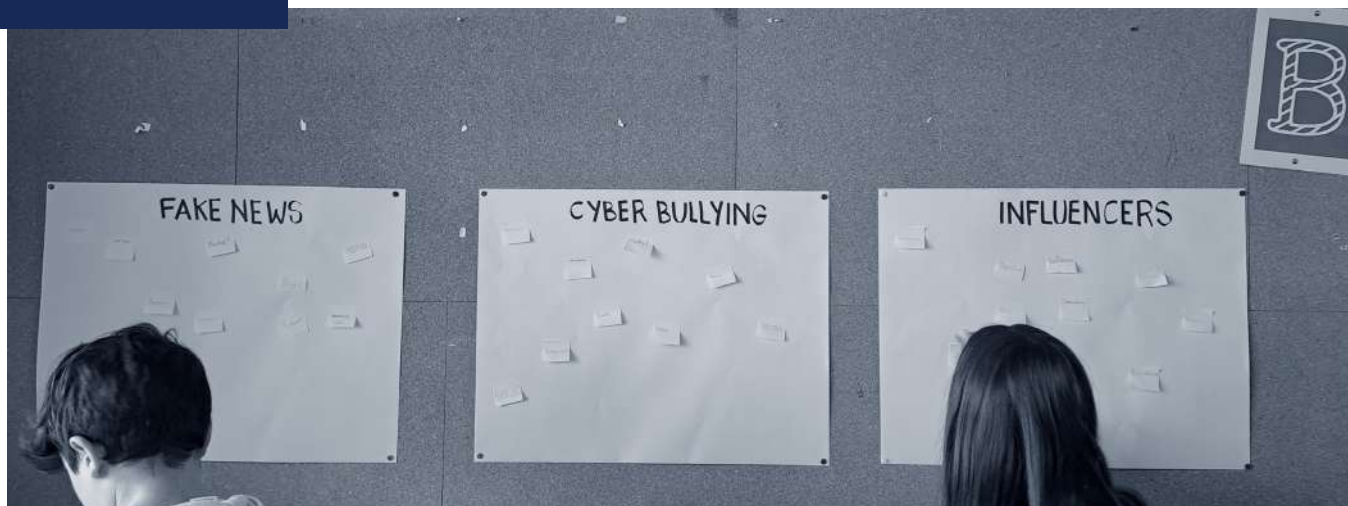
Introducció



La present metodologia és una aproximació al pensament de disseny *Design Thinking* que manté tres fases bàsiques: **recerca, creativitat i prototipat**. A partir d'aquests tallers participatius els nens i nenes elaboren uns materials que els permeten reflexionar i explorar les següents tres temàtiques:

- **Fake news**
- **Cyberbullying**
- **Influencers**





Vídeos

(1 per temàtica)

Cartolines

(1 per temàtica)

Postits

(3 per participant)

La primera sessió es planteja com a una posada en context a l'estudiantat sobre la metodologia *Design Thinking* i com a introducció a les temàtiques que es treballaran, en aquest cas, *Fake News*, *Cyberbullying* i *Influencers*.

Els posem al rol de **dissenyadors i dissenyadores**, i visualitzem els **vídeos de les tres temàtiques**. Finalment, en **tres cartulines** (una per cada temàtica), cada estudiant enganxarà un **postit amb la paraules o paraules clau** que creuen que defineixen la temàtica.

En aquest taller és clau la *dinamització*, sobretot en el moment de compartir els resultats dels postits, ja que és una molt bona oportunitat per endinsar-se en les temàtiques i que l'estudiantat expressi què sap i què no, quins dubtes o preocupacions tenen davant els temes, exemples o quines vivències tenen al respecte o exemples.

Dinàmica

- **Introducció** - (5')
- **Projecció visualització dels 3 vídeos** - (15')
- Mitjançant postits cada estudiant anota les **paraules clau** que li hagin suggerit els vídeos. Afegeixen **3 idees** claus a les **cartulines** que estaran a la paret - (25')

Tancament

Posada en comú de les idees que s'han repetit més, d'aquelles que ens semblen interessants, etc. Fem **foto de les cartolines** per poder analitzar després - (15')



Joc de cartes



Taulers del joc



Fitxes en blanc
(mida A5)

La segona sessió del taller està centrada en *la recerca i la creativitat*. Mitjançant la *gamificació*, a partir d'un **joc de cartes** creat per al projecte, l'estudiantat es va trobant amb **situacions concretes** relacionades amb les temàtiques i ha de **proposar accions** per a abordar-les.

Durant el joc van aflorant converses relacionades amb **experiències pròpies o conegudes** que la persona dinamitzadora de cada grup ha de poder extreure i, si cal, treballar breument.

La part final d'aquesta sessió dona l'opció a l'estudiantat a proposar noves situacions que podran donar peu a *la reflexió i discussió*.

Dinàmica

- **Introducció** - (5')
- En **grups** de 4 o 5 persones, fan les **tirades de cartes** (consultar la dinàmica aquí). Cada grup tindrà una persona dinamitzadora assignada - (30')
- Presentem un **briefing**: Que col·laborin en ampliar el joc - (5')

Tancament

Escriuen, de manera individual, en una **fitxa en blanc (mida A5)**, una **nova situació de la temàtica treballada**, que els preocupi i puguem escriure en una carta per seguir el joc - (15')





La tercera sessió és la que tanca el procés de disseny: es realitza una maqueta i es formalitza el **producte final**. Es pot realitzar en un *Maker LAB*, en una **impressora UV**, que pot imprimir sobre objectes tridimensionals (*versió A*) o bé directament **dibuixant a mà** (*versió B*).

Es treballa en el **llenguatge dels emojis** i cada estudiant, basant-se en el treball fet en grup sobre una de les temàtiques, farà una proposta de nou emoji (que encara no existeixi), per a **expressar sentiments o actituds** que hi estiguin relacionades. Es planteja l'encàrrec d'una **col·lecció d'emojis** a realitzar en grup que doni resposta a un missatge relacionat amb la temàtica treballada en l'anterior taller. Cada participant haurà d'elaborar un emoji que formi part d'aquesta col·lecció.

Hi ha dues versions del taller, depenent dels recursos del quals disposem:

Versió A

- ⬇ Fitxa de situació
- ⬇ Cercles buits impresos per dibuixar emojis
- Pilotes de ping pong
- Impressora UV*

Versió B

- ⬇ Fitxa de situació
- ⬇ Cercles buits impresos per dibuixar emojis
- Pilotes de ping pong
- Retoladors indelebles*

Versió A

Dinàmica

- **Introducció** - (10')
- **Briefing:** Whatsapp ens fa un encàrrec d'una **sèrie d'emojis** que ajudin a representar respostes en relació als temes *cyberbullying*, *influencers* o *fakenews*. - (5')
- Mantenint els grups del taller 2, **escriurem a la fitxa** creada per aquest fi, una **nova situació o conversa** en forma de missatge de **WhatsApp**. Aquesta ha d'estar relacionada amb la temàtica que van triar al taller 2 (*cyberbullying*, *fakenews* o *influencers*) - (15')
- Parlen de quins **emojis** estaria bé crear per a resoldre l'encàrrec - (10')
- **Dibuixen l'emoji** (cadascú un de diferent, però de la mateixa "col·lecció") en un **paper** on ja hi haurà el **cercle imprès** - (20')

Tancament

Escanegem cada dibuix per enviar-lo a la impressora.

Imprimir els emojis a les pilotes (*impressora UV MakerLAB*).

Ens quedem:

- Fem una **foto de la pilota**
- La "*maqueta*" del nou **emoji dibuixat al paper**.
- La **fitxa** on han descrit la situació en la que l'utilitzarien.

Impressora UV MakerLAB.



Pilotes en impressió.



Imatges d'Ainhoa García Caruana (UOC Labs).



Dinàmica

- **Introducció** - (10')
- **Briefing:** Whatsapp ens fa un encàrrec d'una **sèrie d'emojis** que ajudin a representar respostes en relació als temes *cyberbullying*, *influencers* o *fakenews*. - (5')
- Mantenint els grups del taller 2, **escriurem a la fitxa** creada per aquest fi, una **nova situació o conversa** en forma de missatge de **WhatsApp**. Aquesta ha d'estar relacionada amb la temàtica que van triar al taller 2 (*cyberbullying*, *fakenews* o *influencers*) - (10')
- Parlen de quins **emojis** estaria bé crear per a resoldre l'encàrrec - (10')
- **Dibuixen l'emoji** (cadascú un de diferent, però de la mateixa "col·lecció") en un **paper** on ja hi haurà el **cercle imprès** (serà la maqueta) - (10')
- **Dibuixen en retolador directament sobre les pilotes** - (15')

Tancament

Ens quedem:

- Fem una **foto de la pilota**
- La "**maqueta**" del nou **emoji dibuixat al paper**
- La **fitxa** on han descrit la situació en la que l'utilitzarien



Presentació per projectar

La darrera sessió dels tallers és la de **tancament**. Ens serveix per compartir els resultats obtinguts, mostrant les *propostes de missatges de Whatsapp* i les seves *respostes*, així com les *pilotes dibuixades o impreses*. En la primera part de la sessió es **presenten les frases** i es mostren les **pilotes agrupades per equips**. En la segona part de la sessió obrim un **debat** amb l'estudiantat guiant-nos per les següents preguntes:

Què us ha sorprès del significat dels emojis dissenyats per vosaltres?

Què heu après, sobre Fakenews, Cyberbullying i Influencers durant els tallers?

Quines temàtiques, diferents, creieu que seria interessant treballar?

Què heu trobat a faltar, als tallers?

El tancament és important perquè és quan podem **compartir la feina feta** i rebem el **feedback** dels i les estudiants, que ens ajudarà a valorar el funcionament i propòsit dels tallers.

Dinàmica

- **Presentació dels resultats** als que hem arribat (missatges de Whatsapp i propostes de nous emojis) - (20')
- **Debat** amb preguntes que ens serveixen de guió - (35')
- **Agraïments i tancament** - (5')

Materials i recursos

Taller 1

[Vídeo: Fakenews](#)

[Vídeo: Influencers](#)

[Vídeo: Cyberbullying](#)

Taller 2

Joc de cartes

Tauler

Instruccions del joc de cartes

Fitxa en blanc (mida A5)

Taller 3

Fitxa de situació

Cercle buit