



anexo. Principios *maker* aplicados a procesos de enseñanza-aprendizaje en Diseño

Principios	Preguntas orientativas
1) HACER	¿El qué? Definición proyectual
	¿Con quién/quienes? Actores implicados (individual, grupal o colectivo)
	¿Cómo? Territorio (interno/local/global), recursos disponibles (herramientas y materias primas) y modo de materialización (nueva creación, reciclado y/o reparación)
	¿Para qué? Objetivos, trasfondo social, alcance
2) COMPARTIR	¿El qué? Conocimientos, recursos, herramientas, procesos y productos
	¿Con quién/quienes? Interna del grupo, local con las partes implicadas y/o global para conocimiento universal
	¿Cómo? Documentación de procesos. Formato/canales de distribución (físico o digital) y derechos/accesibilidad (licencias creative commons)
	¿Para qué? Democratización de saberes, replicabilidad de productos/ideas, fabricación descentralizada, retroalimentación comunitaria
3) APRENDER	¿El qué? Tipo de capacitación (digitales y/o transversales)
	¿Con quién/quienes? Interna con el grupo motor, local con las partes implicadas y/o global con el conocimiento compartido
	¿Cómo? Aprendizaje individual o hacer juntos. Tipología de dinámicas (lúdicas, participativas, inmersivas...)
	¿Para qué? Saber hacer, compartir saberes, cambiar y materializar
4) EQUIPAR	¿Con qué? Herramientas, materia prima, conocimientos, infraestructuras, productos, procesos
	¿Con quién/quienes? Actores implicados (individual, grupal o colectivo)
	¿Cómo? Local, orientado al público objetivo, modo de accesibilidad
	¿Para qué? Fomentar la accesibilidad, compartir recursos, aprendizaje individual/colectivo, hacer juntos/individual
5) JUGAR	¿Con qué? Materiales, procesos, formatos y habilidades
	¿Con quién/quienes? Actores implicados (Individual, grupal o colectivo)
	¿Cómo? Actividades/dinámicas creativas, de ensayo y error/experimentación
	¿Para qué? Prototipar, innovar, investigar, creación de vínculos en el grupo participante
6) PARTICIPAR	¿En qué? Fases del proceso proyectual
	¿Con quién/quienes? Actores implicados (Individual, grupal o colectivo)
	¿Cómo? Foros, debates, actividades/dinámicas participativas, evaluaciones, 'llamadas a la acción', plataformas de gestión/comunicación, escucha activa, etc.
	¿Para qué? Inclusión de aportaciones individuales, grupales y colectivas. Creación de comunidades. Análisis multifocal del proyecto para su idoneidad y aplicación de mejoras
7) APOYAR	¿En qué? Accesibilidad a conocimientos, tecnologías, recursos y espacios, así como a su desarrollo. Soporte económico, político, social, educación, cultural, ...
	¿Con quién/quienes? Actores implicados (individual, grupal o colectivo)
	¿Cómo? Creando oportunidades mediante eventos, soporte económico, participación, procesos
	¿Para qué? Perdurabilidad, creación de comunidad, progreso
8) CAMBIAR	¿El qué? Lo existente/ lo detectado como necesidades reales del territorio o comunidad
	¿Con quién/quienes? Actores implicados (individual, grupal o colectivo)
	¿Cómo? Materialización de ideas, productos, procesos. Establecimiento de índices de impacto
	¿Para qué? Mejora/progreso, establecimiento de un nuevo paradigma

Figura ANEXO. Guía preliminar de uso interno del equipo docente-investigador, donde se desglosan los aspectos a profundizar en cada premisa *maker*. Elaboración propia.