

1. PEDAGOGÍA DEL DISEÑO

1.1 [A] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

1.1 [B] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

1.1 [C] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

1.1 [D] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

1.1 [E] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

1.1 [F] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

1.1 [G] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

1.2 [A] Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes

1.2 [B] Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes

1.2 [C] Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes.

1.3 Calidad Educativa y Evaluación.

Conclusiones Comisión 1.1 [A] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos.

Coordinadora turno mañana: Mercedes Massafra (*)

Oradora: Eugenia Aryan (Universidad de Palermo, Argentina)

1.1 A Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

La comisión 1.1.A Currícula, Estrategias pedagógicas y recursos didácticos ha debatido acerca de los siguientes problemas:

- La generación de nuevas propuestas pedagógicas que intenten integrar lo teórico, lo práctico y lo creativo.
- Cómo lograr trasladar el plano de las ideas al campo de lo posible y materializable.
- El trabajo en equipo como factor fundamental en el proceso, sin descuidar la individualidad de cada estudiante.
- De qué manera fomentar y sostener en el tiempo al alumno, utilizando distintas estrategias, la capacidad de aprender y tomar decisiones, para, a largo plazo, generar autonomía en el estudiante.
- Qué debe hacerse en el aula de modo de enseñar y aprender "haciendo".
- Generar propuestas de investigación que procesen y analicen los procesos de enseñanza y aprendizaje de las diferentes áreas del diseño, contemplando sus particularidades.
- Atender a las necesidades e intereses de los estudiantes en relación a las competencias laborales y lo académico curricular.

Coordinadora turno tarde: Mercedes Massafrá (*)

Oradora: María Alejandra Uribio (Facultad de Arte, Universidad Nacional de Tucumán, Argentina)

1.1A Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

Las conclusiones a las que arribó la comisión se relacionan con las competencias del diseñador y cómo se adquieren esas competencias y se piensa en el futuro profesional. Esto involucra directamente a los procesos de enseñanza y aprendizaje del diseño en el ámbito universitario.

Así, se piensa al diseñador como un anticipador, de este modo, prever el futuro del diseño es complejo pero posible. Sin embargo, constituye un desafío para la universidad porque conlleva una permanente actualización curricular.

Es indispensable vincular al estudiante con el medio social y económico en el que vive, desde los primeros años de la carrera, comprendiendo cuáles son las responsabilidades que le competen en la sociedad, de acuerdo a los principios emanados de la constitución nacional y en la ley nacional de educación superior (especialmente su artículo 3). De este modo, promover la mejora de la calidad de vida de los habitantes de una comunidad y dar confort, a partir del aporte del diseñador. Con esto también puede lograrse romper con el imaginario establecido del diseño como algo frívolo.

El docente se asume en este modelo como un buscador, no solo de la formación técnica y profesional del estudiante, sino de calidad de la persona, de modo que sea capaz de influir en el desarrollo de la sociedad a partir de la práctica de su profesión.

Es necesaria también la adaptación de las currículas para generar una formación crítica y social, que sepa incorporar ágil, significativa y críticamente los contenidos de los avances tecnológicos y científicos.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 1.1 [B] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

Coordinadora turno mañana: Marisa Cuervo (*)

Oradora: Astrid Barrios Barraza (Universidad Autónoma del Caribe, Colombia)

1.1 B Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

- Estrategias de enseñanza innovadoras pueden facilitar el proceso de aprendizaje del diseño.
- En la actualidad, la globalización y la interdisciplina deben ser tenidas en cuenta en el diseño de las currículas de las carreras de diseño.
- Se hace necesario superar el producto en el proceso de diseño; trascender a partir del diseño con un impacto social y compromiso con el entorno y la comunidad.
- Desarrollo de asignaturas organizadas por proyectos de manera de desarrollar las competencias que necesitan los estudiantes para su proceso de aprendizaje.
- Se vislumbra un nuevo perfil del docente de diseño. Un promotor y gestor del aprendizaje, con un mayor compromiso.
- Uso de la tecnología para facilitar los procesos de aprendizaje del diseño; no deben convertirse en objetos de estudio en sí mismos.
- Favorecer el diálogo entre los discursos y los objetos.

Coordinadora turno tarde: Marisa Cuervo (*)

Oradora: Sandra Chasco (Universidad Nacional de San Juan, Argentina)

1.1 B Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

- Proponer la ruptura del paradigma tradicional de la enseñanza del diseño y desarrollar un modelo de inteligencia estratégico proyectual.
- El rol del docente debe ser el de un facilitador de situaciones de aprendizaje, transmisión de valores y no de conocimientos; debe promover la observación y la reflexión a partir de una visión crítica.
- El proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño procura integrar conocimientos, experiencias y aprendizajes.
- Fortalecer la gestión en el proceso de diseño y la interdisciplina.
- Facilitar el pasaje del sujeto práctico (profesional) al sujeto epistémico (Trans disciplinar)
- A partir de la enseñanza de materias vinculadas a la ética y la deontología se puede contribuir desde el diseño al bienestar de la sociedad.
- Alejarse del concepto del diseño solo vinculado a la praxis.
- Currículas orientadas la generación de soluciones de diseño sustentables y con impacto social.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 1.1 C Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

Coordinadora turno mañana: Alejandra Niedermaier (*)

Orador: Alexandre Assunção (Instituto Federal Sul Rio Grandense, Brasil)

1.1 C Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

Al comienzo del encuentro, en ocasión de las presentaciones de cada panelista, sin haber empezado a sesionar y como parte de una charla informal, ya se mencionó la necesidad de repensar la práctica docente para hallar nuevas estrategias pedagógicas que puedan atender las problemáticas que surgen tanto en instituciones públicas como privadas.

Uno de los temas abordados fue el de la complejidad que se encuentra a la hora de transmitir cuestiones teóricas ya que se observa una falta de interés por parte de los alumnos. Al finalizar la sesión, y habiendo verificado que es un tema común, se llegó a la conclusión que en las distintas disciplinas de diseño existe una dificultad ontológica entre creación y norma, entre práctica y teoría. Surge entonces la necesidad de amalgamar estos aspectos.

El término "proceso" giró por el encuentro en varias oportunidades, tanto el proceso de diseño como el de enseñanza. Como parte de este

último se acordó en la necesidad de provocar la motivación y la necesidad de trabajar la historia entendida como parte de una búsqueda identitaria. Aparecieron también las preocupaciones por la ubicuidad de los proyectos, en tanto representación de las inquietudes regionales. En cuanto a la noción de proceso en el diseño se mencionó la necesidad de elaborar proyectos integrales como parte del sistema de aprendizaje a través de la investigación, la conceptualización, la realización, la comunicación y el posterior análisis de productos y resultados. Y entre todos se reafirmó la importancia de documentar cada paso en la realización del diseño. Continuando con la noción de proceso se concluyó entre todos que es importante realizar un metaproceto no solo del trabajo de los alumnos sino también del docente como impartidor de nuevas formulaciones. En este sentido surgió la idea de que el aula no se convierta en una jaula sino en un espacio donde los alumnos puedan desarrollar su creatividad.

Todos mencionaron la necesidad de una formación cultural integral que abarque no sólo los textos específicos del diseño sino también música, poesía, literatura, cine, etc. como parte de la formación del futuro diseñador.

En torno a la currícula se comentó sobre cuán enriquecedora resulta la experiencia de abordar contenidos que transmitan preocupaciones sociales. Este tipo de proyectos combaten el individualismo propio de la época. Complementando este tema se debatió sobre la importancia de trabajar los símbolos propios.

En paralelo se mencionó cómo incide en el compromiso con la carrera cuando en la instancia final de un proyecto la validación es encarada a través de un acto en el que participan la comunidad académica y social.

Se hizo hincapié también en la importancia de enseñar los aspectos semiológicos en virtud de que tienen estrecha relación con la producción de sentido.

Se acordó que resulta de importancia comenzar a concientizar al alumno desde el principio de que la educación es una conjunción de conceptos y categorías que deben ser analizadas en su articulación con la práctica. A propósito se reiteró que hay que puntualizar que la educación del diseño forma parte de un proceso y que por ende no se debe estar solamente pendiente de los resultados.

La intención de todas las ponencias fue elaborar en conjunto estrategias pedagógicas que favorezcan la motivación y la internalización del conocimiento del diseño.

Coordinadora turno tarde: Alejandra Niedermaier (*)

Orador: Rafael Fiscal (Universidad Americana del Golfo, México)

1.1 C Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

Se trató de una comisión muy homogénea en sus preocupaciones y propuestas. Hubo varias ponencias alrededor de la historia del diseño. Desde distintos ámbitos geográficos se coincidió en la importancia de valorizar este aspecto en la currícula del diseño.

Un aspecto que despertó el consenso de la mayoría es la necesidad de tender a una educación humanista que permita al estudiante construirse como sujeto. Se propuso en este sentido tratar de aproximarnos a una mayor experiencia vital y rendirle tributo no solo al producto sino a la persona. En consecuencia apareció el concepto de poiesis como enunciador. Se formuló la importancia de hallar mayores vínculos con la filosofía, con la hermenéutica, con la semiótica, es decir con las humanidades en general. Se planteó que desde la docencia debemos buscar el modo de acercarnos al alumno no como autómatas sino como un ser flexible, pensante y sensible. Las ponencias dedicadas a la historia justamente aparecieron encuadradas en este deseo de humanismo y como necesidad de crear nuestra propia historia. En este sentido un grupo de asistentes dio cuenta del Seminario Paulista de Enseñanza de la Historia del Diseño de Brasil como así las experiencias de la Universidad de Córdoba y de la Universidad Nacional de San Juan en Argentina. De ésta última se comentó la experiencia de una materia compleja y múltiple dedicada a la historia, a la interpretación y a la crítica del diseño y del arte.

Se ha trabajado también sobre los aspectos simbólicos en tanto se reconoce al diseño como integrante de una cultura material y simbólica. A propósito se enfatizó sobre el potencial de la metáfora como parte integrante de lo simbólico como así también se trabajó sobre el poder evocador.

Se mencionó también el valor de la educación visual como una de las competencias en la enseñanza del diseño.

Se destacó además la importancia del rol social del diseño con la idea de convertir a éste en una disciplina que no sea solamente para un estrato social determinado.

Finalmente se coincidió en la necesidad de continuar reflexionando el diseño desde aspectos que van más allá de lo local sino que integren un pensamiento más universal que, a su vez, comprometa diferentes lugares geográficos en pos de una hermenéutica acerca de sus características históricas, presentes y futuras. Se sostuvo que estas reflexiones en red no solamente comprometerían sino que posibilitarían el desarrollo de esa búsqueda anhelada.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 1.1 D Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

Coordinador turno mañana: José Luis Pérez Larrea (*)

1.1 D Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

Tomando en cuenta los ejes principales que se desarrollaron en la intervención de los cinco expositores y teniendo en claro que todas coinciden en la necesidad de una innovación en el ámbito educativo del diseño, se llegó a las siguientes conclusiones:

- La necesidad de una innovación en la mejora de los procesos de aprendizaje, tomando en cuenta la generación de conocimiento, con un fin visible.
- La generación de nuevas tecnologías de la información.
- Lograr que los estudiantes interactúen con diferentes profesionales de su área de estudio y lograr un contacto permanente con las empresas pertenecientes a la comunidad, siempre con la supervisión de la Institución educativa.
- Incorporar a la comunidad y a los gobiernos en el proyecto áulico, en una forma transversal de los saberes.
- Los proyectos de aula nos conectan con el entorno.
- Nutrir los intereses de los grupos de investigación.
- Los docentes deben convertirse en facilitadores, mediadores del conocimiento.
- Trabajo por competencias en las aulas.
- Investigación colaborativa.
- Destacar las habilidades y competencias para actuar en el mercado.
- El profesor no es el centro de la clase.
- El proceso de cambio se construye entre todos.

- La evaluación es parte del proceso de aprendizaje.
- En diseño, se exige salir del formato clásico, trabajar con el alumno en el proceso creativo.
- Buscar la flexibilidad de las Instituciones educativas y lograr apoyo desde el ámbito institucional.

Todas las exposiciones coinciden en la necesidad de innovar.

Coordinador turno tarde: José Luis Pérez Larrea (*)

Oradora: Judith Amparo Rodríguez Azar (Universidad Jorge Tadeo Lozano, Colombia)

1.1 D Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

Dentro de los diferentes ejes temáticos tratados y tomando en cuenta las seis exposiciones realizadas, cuatro de ellas tienen un tema en común, dicho tema tiene que ver con los procesos de diseño y su enseñanza desde distintos enfoques.

- Los sistemas complejos, que se desarrollan en la Universidad Autónoma de Nuevo León, México, tomando en cuenta que el paradigma del diseño que ha evolucionado como una herramienta estratégica.
- La morfología desde la arquitectura interior que se desarrolla en la Universidad de Morón.
- El análisis semiológico desde el planteo de Charles Sanders Peirce desarrollado en la Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil.
- El enfoque de lo lúdico didáctico como herramienta para fortalecer el auto conocimiento, titulada "La idea primaria" y desarrollado en el Taller Libre de la Universidad Autónoma del Caribe, en Barranquilla, Colombia.

Por otro lado, siempre teniendo en cuenta al alumno y al aprendizaje, la presentación del programa de consejería y tutorías en la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá, Colombia, con fin de incidir en el fenómeno de la deserción.

Por último, el avance de una tesis doctoral desarrollado en el Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo, que tiene relación con los procesos de constitución de los discursos teóricos en el campo del diseño

interior y se relaciona con la exposición de los sistemas complejos, al adoptar un marco teórico, referido a los sistemas de distintos autores.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 1.1 E Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

Coordinadora turno mañana: Verónica Barzola (*)

1.1 E Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

En la comisión abrió con un planteo sobre el programa de Tutorías de la Facultad de Diseño y Comunicación y sobre la utilización del sistema PLE en el área de Diseño Gráfico. En este sentido, se planteó la importancia de considerar el entorno personal de aprendizaje y la diversidad de cada estudiante al momento de elegir las estrategias pedagógicas a implementar.

Se analizaron los recursos didácticos que generen una transición entre el nivel medio y el superior, y que faciliten a los estudiantes el planteamiento de sensaciones espaciales en dibujos, imágenes preexistentes o estructuras construidas por ellos mismos.

Se presentó la experiencia brasileña sobre la utilización de la memoria para trabajar y experimentar en el área de la fotografía y en diseño gráfico, y los resultados fructíferos visualizados a nivel de la producción de los estudiantes.

Se debatió sobre las motivaciones y reflexiones de los estudiantes al momento de producir textos digitales privados en relación con la diagramación de textos académicos; así como también sobre los estilos de aprendizaje en diseño en Colombia y sobre las estrategias de enseñanza que deben aplicarse para cada tipología de estudiante.

Se abordó así mismo la importancia de introducir recursos para fomentar la alfabetización visual en todas las carreras del área de diseño, así como también no dejar de privilegiar lo textual, en cuanto configurador del pensamiento y transmisor de ideas.

Por último se debatió sobre la importancia de la adaptación didáctica a la realidad de la generación de los nativos digitales, introduciendo la tecnología al aula y dándole utilidad académica.

Coordinadora turno tarde: Verónica Barzola (*)
Orador: Marcelo Gorga (Instituto Palladio, Argentina)

1.1 E Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

Las temáticas de la comisión giraron en torno a cuatro grandes ejes: los mecanismos existentes para garantizar los estándares educativos en el área del diseño y la comunicación; la sugerencia de recursos para facilitar la transición del nivel medio al nivel superior de los estudiantes de diseño; la realidad, las debilidades y las fortalezas de los programas de posgraduación en diseño (en Latinoamérica); y el rol del diseño en lo que respecta al desarrollo local.

Se plantearon los recursos como la estandarización de documentos académicos, la búsqueda de la actualización bibliográfica y la construcción de un lenguaje común en el área –materializada en un vocabulario controlado- como una forma de garantizar la calidad de la educación.

Se debatieron estrategias didácticas novedosas para aplicar en los primeros días de cursada del primer año de las carreras de diseño. En concreto, se presentó un recurso aplicado a las clases de Materiales y Tecnologías de la carrera de Diseño de Interiores –extrapolable a otras asignaturas-, que garantiza el acercamiento del estudiante al recurso de la memoria descriptiva, y a la enumeración –basada en conocimientos previos- sobre los materiales presentes en determinado espacio y las connotaciones que estos poseen para el estudiante. A partir de estas connotaciones referidas, la mayoría de las veces basadas en prejuicios, se trabaja en el intento de poner en crisis los estereotipos para garantizar un aprendizaje significativo veraz en Interiorismo.

Se abordó la temática de la metodología del diseño industrial en la academia colombiana. Se discutió sobre por qué, a pesar de existir nuevos paradigmas en Diseño, no se registran cambios significativos en las estrategias de enseñanza y en la metodología aplicada en el país.

Asimismo se analizó la distribución regional desbalanceada de los programas de posgraduación en diseño en Brasil. Frente a la cantidad importante de propuestas académicas ofrecidas en universidades e institutos del sur, en el norte no existe ningún programa, ni perspectiva de creación.

El debate cerró con un planteo sobre la necesidad de poner al diseño al servicio del desarrollo local; dejando de lado a la artesanía y a los artesanos solo como fuentes de inspiración para posicionándolos como protagonistas que nutran sus actividades con el saber la disciplina.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 1.1 F Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didáctico

Coordinadora turno mañana: Marina Mendoza (*)

Orador: Enrique Marini (Universidad del Pacífico, Paraguay)

1.1 F Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didáctico

La mesa *Currícula, estrategias pedagógicas y recursos didácticos* se centró en la reflexión acerca de las potencialidades y problemáticas vinculadas al proceso de enseñanza en el marco de la era digital. Entre las propuestas más productivas destacan la necesidad de implementar clases motivacionales en los que los docentes actúen como espejos de la práctica pedagógica, invirtiendo la perspectiva y volcando la búsqueda de soluciones desde adentro hacia afuera.

La autonomía, la necesidad de autoexpresión y la subversión de valores son algunas de las características de los nativos digitales que se encuentran inmersos en estos espacios de enseñanza frecuentemente anquilosados por la persistencia de esquemas de enseñanza anticuados. La integración de mallas curriculares considerando la necesidad de actualización de contenidos, la implementación de talleres interdisciplinarios que facilitan el proceso de aprendizaje y el trabajo en equipo entre docentes y estudiantes constituyen propuestas efectivas que permiten incorporar estos nuevos valores en el espacio áulico.

La consolidación de este paradigma en los tiempos contemporáneos y su irrupción en las aulas universitarias exige un esfuerzo por reconocer el valor de la multifuncionalidad y el empoderamiento de los estudiantes, en el marco de una realidad diversa y dinámica que obstaculiza la aplicación de esquemas lineales a las variadas formas en que se concibe el acceso al conocimiento.

Resulta productivo, por ello, repensar el rol docente y comprender que la información y el conocimiento ya no constituyen una potestad exclusiva del profesor, sino que su tarea se centra, también, en guiar el proceso de maduración que acompaña la formación académica. Ante la inminencia de los cambios sociales producidos a nivel global, es

imperioso reconocer, asimismo, que los procesos de aprendizaje también se encuentran por fuera de la universidad, allí donde su ser social se conecta con su práctica profesional.

Si vivir en la contingencia es el paradigma dominante de los tiempos contemporáneos, gestar respuestas ante la incertidumbre, la velocidad y la complejidad de las transformaciones sociales en el aula es una necesidad a la que los docentes de esta nueva era deben ser capaces responder.

Coordinadora turno tarde: Marina Mendoza (*)

1.1 F Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

Las estrategias pedagógicas vinculadas a la enseñanza de las disciplinas del diseño se enfrentan a un escenario complejo y cambiante en el que resulta dificultoso operar con metodologías y técnicas estáticas y cerradas. Sin embargo, en este contexto asistimos a la necesidad de reivindicar procesos abandonados en el desarrollo proyectual ante la irrupción de las nuevas tecnologías, desde el bocetado de una pieza antes de su diseño digital hasta la investigación y conceptualización necesarias para su concepción virtual y física.

Asimismo, la generación de proyectos de diseño orientados hacia la resolución de una problemática social permite ampliar el marco de injerencia del futuro profesional, al mismo tiempo que funciona como un estimulante de su capacidad creativa. Esta experiencia, además de ofrecer criterios para estimular la creación artística, permite la inmersión del estudiante en su medio ambiente cotidiano, reconociendo en él sus potencialidades y limitaciones y concibiendo posibles diseños funcionales.

En este proceso de ruptura de los paradigmas dominantes vinculados a la transmisión de conocimiento, el trabajo en equipo constituye un pilar fundamental, cuya aplicación debe extenderse no sólo entre los estudiantes sino, y principalmente, entre los docentes. El diálogo y la flexibilidad en el manejo de la clase, así como la interactividad pensada como una estrategia pedagógica para lograr evaluaciones integrales, son algunas de las propuestas que nos permiten comenzar a pensar metodologías de enseñanza innovadoras.

En este sentido, resulta productivo proponer una flexibilización en el diseño de las mallas curriculares, de manera de lograr una interdisciplinariedad y una intertextualidad tendientes a la consolidación de espacios de articulación y reformulación de saberes. La convergencia de conocimientos producidos desde esta lógica exhorta a los docentes a iniciar un proceso de revalorización y resignificación de los conceptos y las prácticas que desarrollan en el espacio áulico. Ello implica revalorizar la

creatividad, reconociéndola como una capacidad inherente al ser humano que resulta frecuentemente constreñida por las propias lógicas de enseñanza.

(El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 1.1 G Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

Coordinador turno mañana: Alejo García de la Cárcova (*)

1.1 G Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

A partir de las 5 presentaciones de equipos docentes con pertenecía a instituciones universitarias de Argentina y de Ecuador, públicas y privadas, se intercambian realidades sociales, culturales y académicas diversas y en algunos casos de contraste. A modo de ejemplo, se compartieron experiencias que se enmarcan en contextos de masividad con cursos de más de 200 alumnos, como el caso de FADU –UNL con experiencias de cursos con 12 alumnos, como el caso de la UP.

Tomando en cuenta la diversidad de contextos, escalas y temáticas, en término de currícula, estrategias pedagógicas y recursos didácticos, se presentaron posiciones compartidas desde la perspectiva de la enseñanza del diseño:

- Las estrategias didácticas parten del mundo referencial de los alumnos construyendo propuestas de enseñanza centradas en el sujeto, incorporan la inteligencia emocional, y las múltiples puertas de entrada al problema.
- Incorporan lo lúdico y el juego como recurso didáctico privilegiado para la enseñanza del diseño porque estimula la resolución de problemas a partir de la manipulación de reglas y restricciones como instancia analógica a los condicionamientos que plantean los programas de necesidades.
- Se opera con transposiciones de diferentes campos del arte, la cultura y el diseño.
- Las 5 experiencias tienen la potencialidad de expandir su campo de acción y de interactuar.

Coordinadora turno tarde: Alejo García de la Cárcova (*)
Orador: Jaime Pedreros (Universidad San Martín de Porres, Perú)

1.1 G Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

Durante la jornada de la tarde, y a lo largo de las 4 ponencias (Argentina, Colombia, Perú y Uruguay), se fueron encontrando importantes puntos de encuentro; más allá de las realidades locales y específicas de cada país de la región.

Principalmente, se destacó la necesaria y fundamental sinergia con el mundo real; a través de la experiencia vivencial, las necesidades de los usuarios y su relación con el entorno y su contexto cultural. Todo ello sostenido por un fuerte apoyo en lo proyectual; y con el empleo de recursos disponibles al alcance de las posibilidades.

Por otro lado, y como herramientas didácticas, se presentó la necesidad de ciertos condicionantes que apuntalen el proceso de aprendizaje del alumno, acotando el entorno proyectual pero no así limitando su diseño final. De este modo se expusieron ejemplos de producciones tangibles que sustentan proyectualmente las teorías impartidas en los cursos y sus fundamentaciones. También se destacó el intercambio del alumno con diferentes actores del entorno cotidiano (clientes reales, artistas, asociaciones, ongs, etc.) que fomentan la relación usuario-espacio-objeto, de manera más directa y responsable. Por último, se identificaron las diversas realidades presentes en cada espacio educativo: de lo público a lo privado; de las aulas masivas a los pequeños grupos; de la accesibilidad a los recursos tecnológicos al empleo tradicional de los recursos analógicos; y del acceso a subsidios para la concreción de proyectos de cátedra a la autogestión.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 1.2 A Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes

Coordinadora turno mañana: Andrea Mardikian (*)
Orador: Fiorella Silvina Zaccara (Escuela Da Vinci, Argentina)

1.2 A Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes

- Cambio de paradigmas sociales en el proceso de formación.

- Coexistencia de diferentes paradigmas. Conductivista – constructivista.
- Indagar sobre los motivos de la resistencia a estos cambios.
- Quiebre / resistencia al cambio de las metodologías de enseñanza.
- El amoldamiento a nuevos paradigmas pedagógicos, requiere el compromiso no sólo de docentes y alumnos, sino de todas las componentes que conforman la institución, de forma responsable. Y requiere decisiones de estado.
- Entender que es importante centrarse en las personas, los alumnos, como el núcleo de la propuesta didáctica.
- La motivación como el principal componente en la educación.
- Humanización de la educación.
- Evaluación vs calificación. La calificación no es propia del sistema constructivista.
- Sacar la evaluación del rol docente. El docente no debería ser el único evaluador.

Coordinadora turno tarde: Andrea Mardikian (*)

Orador: Victor Cittá Giordano (Facultad de Arquitectura Rosario, Argentina)

1.2 A Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes

Una de las experiencias presentadas revaloriza lo ya realizado o diseñado en el pasado cultural para aprender de el y poder reformularlo, reinterpretarlo y a la vez mantenerlo vivo. En el caso del docente que dicta Introducción a la investigación. Una de las exigencias presentadas revaloriza lo ya realizado o diseñado en el pasado cultural para aprender de el y poder reformularlo, reinterpretarlo y a la vez mantenerlo vivo. En el caso del docente que dicta Introducción a la investigación, encuentra un aprendizaje mutuo entre el y sus estudiantes, cosa que le da mayor enriquecimiento al momento de proponer trabajos que faciliten su acompañamiento a ellos en la profundización del concepto "diseño". Utiliza ese conocimiento de los métodos de investigación para involucrarlos en los procesos reales de lo que significa diseñar.

Como punto de encuentro de las exposiciones, revertir el paradigma de la transmisión por el de "transacción" en el contexto de aprendizaje situado.

Como pregunta constante, como revisando nuestro objetivo, reflexionar ¿para qué hacemos lo que hacemos?

Buscar reafirmar las actitudes de investigadores que teníamos (docentes y alumnos), conocer para poder intervenir ya que conocemos las reglas. Y darle valor a ello.

Entender como el inconsciente afecta nuestras decisiones, estimular el pensamiento divergente, favorecer la conflictividad conceptual y pragmática, como traducir lo que revelan los avances neurocientíficos al espacio áulico, revertir las materia obstáculo por una materia asistida a través de un plan de operaciones en la cuál el docente debe servirles como modelo .

Este modo de actuar se llama manera y es una disponibilidad para actuar de un modo determinado en circunstancias determinadas.

(El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 1.2 B Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes

Coordinadora turno mañana: Natalia Lescano (*)

1.2 B Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes

El docente de diseño revisa continuamente su tarea en busca, pensar la práctica que se ha ido sedimentando. Ser profesionales críticos con sólidos marcos epistemológicos y principios éticos.

Los espacios educativos con alta disposición tecnológica son una realidad y se hacen presentes en nuestras clases y lejos de querer ir en contra de ellos buscamos aprovecharlos creativamente para nuestra tarea docente. Construir estrategias de enseñanza que potencien el pensamiento creativo de nuestros alumnos que se evidencian necesariamente en sus creaciones. Asimismo viejas cuestiones como la evaluación, planificación el control la disciplina, entre otros tendrán que ser reconcebidos.

La práctica profesional lleva a reestructurar los procesos de aprendizaje (fortalecerlos mejorarlos o cambiarlos) poner en práctica los aprendizajes construidos en situaciones nuevas, diferentes a las aprendidas.

Exploración intuitiva y exploración lúdica, estrategias propuestas por el docente que potencian el pensamiento creativo del alumnos.

Innovar es poner en circulación ideas nuevas sobre la enseñanza, generar rupturas y también protagonismo por parte del estudiante por su propio aprendizaje.

Coordinadora turno tarde: Natalia Lescano (*)

Oradora: Vanessa Patiño (Universidad Nacional de Ingeniería, Perú)

1.2 B Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes

Pasión por nuestra tarea, también transmitirla a nuestros alumnos. Construcción del conocimiento desde esta motivación "enamoramiento".

En la formación de diseñadores se establece una mirada entrenada que busca constantemente, lo estético, lo artístico; no como consecuencia inevitable sino como intención del docente de su práctica.

Pensar nuestras estrategias en el aula a partir de las competencias que queremos generar en ellos como futuros profesionales.

Como docentes no estamos para transmitir conocimiento simplemente si no para ayudar al alumno a construirlo, y que ellos se apropien de él para apasionarse

Evaluación, como mejora continua, revisión del error no como algo dramático; que brinda retroalimentación, que quede marcada para toda su vida.

Observamos en nuestros alumnos falencias para expresar y dar cuenta de sus producciones, relatar, contar.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 1.2 C Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes

Coordinadora turno tarde: Mercedes Pombo (*)

Orador: Edgar David Rincón Quijano (Universidad del Norte, Colombia)

1.2 C Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes

Los temas de las ponencias y los debates que de allí se desprendieron se centraron en la situación actual de la educación en el diseño. Se planteó

la importancia de la intervención del docente y las instituciones en las aulas hoy, teniendo en cuenta los profundos cambios generacionales que se dan entre los estudiantes y los profesores.

Se plantearon varios factores que afectan la dinámica del aprendizaje en el aula y que deben ser revisados por las autoridades educativas en pos de un cambio de paradigma educacional. Los temas tratados fueron:

- Las redes sociales como nuevos motores de aprendizaje, donde el estudiante se vincula con el saber desde una nueva perspectiva digital. El docente tiene la posibilidad de adquirir estrategias pedagógicas para utilizar esta nueva herramienta en su proceso educativo y elevar la calidad de sus clases y los puntos de conexión con los estudiantes.
- Conocer la realidad social a través de trabajos de campo resulta un punto central y muy enriquecedor para los alumnos. Se plantea que tener una mirada comprometida con la comunidad desde una perspectiva social y participativa puede contribuir a la autogestión y autonomía de los futuros profesionales e investigadores.

En definitiva, lo fundamental resulta cambiar el paradigma de la enseñanza del diseño, para que el estudiante logre concebirlo como una práctica integral, que debe cumplir con su función creativa, comunicativa, social y cultural, generando profesionales comprometidos con su entorno.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 1.3 Calidad Educativa y Evaluación

Coordinador turno mañana: Carlos Caram (*)

Orador: Mariela Zúñiga Luna (Instituto Tecnológico Latinoamericano, México)

1.3 Calidad educativa y evaluación

El reto creativo de las academias universitarias, como fuente transformadora del conocimiento, no solo se ve en la necesidad de brindarle la calidad académica que necesitan los estudiantes para servir a la industria sino que también se ven en la necesidad de preparar a los futuros aspirantes a estas profesiones, pues el entorno no los capacita ni los motiva a inclinarse a estas áreas creativas.

Partimos de la premisa que el diseño se puede aprender. Esta afirmación justifica la existencia de las escuelas de diseño. La enseñanza-aprendizaje es un proceso de transformación en un contexto social. Basar el aprendizaje en el talento sería una práctica limitante y antidemocrática, por el contrario el sujeto se forma en una red social, bajo ciertas condicionantes, en un clima facilitador y de respeto, en donde la evaluación es formativa, sumativa y debe tender a la intervención. Una buena educación que nos incluya a todos, genera profesionales cuyo mejor talento es la capacidad de aprender a aprender.

¿Cómo pueden los estudiantes adquirir las competencias, los conocimientos y los valores que necesitan para poder abordar temas complejos si no están suficientemente preparados para entender lo que leen?

El lenguaje académico y ortodoxo que se enseña o se debería enseñar en las escuelas de diseño no siempre condice con el lenguaje que regularmente se emplea. Este lenguaje se ha ido formando conforme a tres vertientes: Una histórica, el empirismo propio de la profesión y por último, de la academia. Existe un lenguaje declarado y otro oculto del diseño, que se conjugan misteriosamente al momento de ser incorporados al acervo del estudiante de primer año principalmente.

Aplicar rúbricas como instrumento de evaluación permitiría mejorar la objetividad, dar mayor claridad y tener menor grado de incertidumbre. Cuando los alumnos además disponen de información completa y detallada de cómo se evalúan sus trabajos y de qué aspectos es necesario mejorar, se favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera continua y en permanente evaluación.

Coordinador turno tarde: Carlos Caram (*)

Orador: Erika Rivera Gutiérrez (Universidad Autónoma de México, México)

1.3 Calidad educativa y evaluación

Las conclusiones de esta mesa a partir de la presentación de cinco ponencias con docentes-investigadores provenientes de Chile, Argentina, y México se definieron de la siguiente manera:

Un modelo de evaluación que utilice el recurso iconográfico, el cuál permite comprender y observar el logro alcanzado y el territorio de

enseñanza-aprendizaje a considerar por cada participante durante su tránsito por el "Taller de representación gráfico o visualización" del proceso de enseñanza aprendizaje de un estudiante, que apele a un lenguaje familiar, a una lectura más holística sobre el territorio conquistado. Toda vez que la síntesis formal es un instrumento propio de la disciplina proyectual.

La percepción es un proceso creativo, que si se conocen sus principios de funcionamiento, se pueden aplicar para mejorar la comunicación entre docente y alumno durante la corrección de trabajos proyectuales.

La enseñanza transversal de las materias proyectuales: Morfología, Tipografía y Diseño y su correspondencia docente- estudiante- cátedra, permite la articulación fluida de saberes proponiendo una aleación sólida y concreta.

La UAEMÉX, y en específico para la Facultad de Arquitectura y Diseño deben definir las consideraciones o criterios base que planten la sistematización del proceso interno de acreditación de sus PA, así como la instrumentación permanente y continua del mismo, que permitirá a la institución contar en tiempo y forma con la información que requiere el organismo acreditador en sus futuras acreditaciones.

Los doctorando de la Universidad Autónoma Metropolitana - Xochimilco dieron a conocer las perspectivas que tienen los miembros de la comunidad de Doctorado en Diseño acerca del papel de cada uno en diferentes etapas de su formación y lo que más sobresale en estas vivencias es el tiempo en que se tardan en graduarse posterior a la conclusión de sus estudios.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

2. CAPACITACIÓN PARA EMPRENDIMIENTOS Y NEGOCIOS

2.1 Mercado y Gestión del Diseño

2.2 [A] Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos

2.2 [B] Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos

Conclusiones Comisión 2.1 Mercado y Gestión del Diseño

Coordinadora turno mañana: María Elena Onofre (*)

Orador: Rodrigo Antônio Queiroz Costa (Universidad Autónoma de México, México)

2.1 Mercado y Gestión del Diseño

La situación actual del diseño contempla la necesidad de desarrollar habilidades que permitan leer e interpretar los contextos socioculturales para que los estudiantes puedan adaptarse a las complejas realidades del mercado. Ya nadie cuestiona el impacto del diseño en la dinámica de las matrices productivas del marco socioeconómico actual.

El tejido y la matriz productiva demandan profesionales del diseño capaces de leer e interpretar la dinámica de ese entramado, y que a la vez, permanezcan flexibles y adaptables a los cambios continuos y exponenciales que experimenta esa matriz. El profesional del diseño debería pensar en contexto, no en productos.

Una de las claves para sortear las contingencias por las que atraviesa la profesión es establecer estrategias para resolver los problemas de valoración del diseño en términos de escala y complejidad. La escala opera como una metodología que puede ser adaptada a la generalidades de los casos y la complejidad funciona como una acción de múltiples opciones capaz de retratar al individuo y hacerlo adaptable a cuestiones universales. En estos casos es significativo trabajar sobre las investigaciones realizadas por la Universidad para difundir los valores, el desarrollo de herramientas metodológicas y sistemas de análisis e interpretación que posibiliten la construcción de valores individuales adaptables al contexto general.

Acerca de los cambios que operan sistemáticamente en el mercado, los diseñadores podrían contemplar la posibilidad de verse ellos mismos como gestores autónomos de proyectos monetizables y profesionalmente sostenibles.

El carácter de intangibilidad del diseño, la complejidad del campo de aplicación y la etapa de desarrollo en la que se encuentra la disciplina, hacen de esta profesión un espacio de fértil para la confusión acerca de las competencias y las especificidades que le son propias. Por otra parte el carácter interdisciplinario de la profesión, la convierte en espacio de todos y de ninguno.

Es responsabilidad de las instituciones educativas promover estrategias para promover la sostenibilidad profesional de los egresados y la sustentabilidad institucional de la matriz educativa de nivel superior.

Coordinadora turno tarde: María Elena Onofre (*)

Orador: Yván Alexander Mendívez Espinoza (Universidad Señor de Sipán)

2.1 Mercado y Gestión del Diseño (turno tarde) María Elena Onofre

Es indispensable establecer un discurso propio de la disciplina cuando hablamos de gestión del diseño. El problema está en el discurso. En lo que la propia disciplina transmite al mercado de sí misma. La disciplina se expresa en el mundo de la gestión del diseño con el discurso y la dinámica de otros campos como el marketing y la comercialización. El mercado no alcanza a entender cuál es el aporte disciplinar del diseño al entramado productivo, porque hablamos de diseño con términos de marketing o de gestión empresarial y no como términos propios y específicos de la gestión del diseño.

Es indispensable sumar al discurso poético del diseño el discurso de gestión del diseño en función del aporte que el diseño puede hacer a la matriz productiva en términos del impacto socioeconómico y de la escalabilidad

potencial de los proyectos en cuestión. Existe un problema de nomenclatura que dificulta la significación unívoca de la disciplina. Este escenario de bordes difusos genera incertidumbres, dudas y confusiones acerca del campo disciplinar y de las soluciones que la profesión aporta al mercado en términos de gestión del diseño, no de gestión empresarial.

En la medida en que los profesionales del diseño no internalicen cuál es el sentido y el aporte de la gestión del diseño al tejido productivo, difícilmente la matriz económica entienda y demande a la profesión como un componente específico relevante para el desarrollo de un proyecto comercial, cualquiera sea su escala.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 2.2 A Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos

Coordinadora turno mañana: Patricia Iurcovich (*)

Oradora: Sandra Liseth Melendez (Dr. José Matías Delgado, Escuela de Arquitectura y Diseño, El Salvador)

2.2 A Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos

En el marco de la comisión que atiende temas de empresas, negocios y emprendedores se habló sobre la importancia de incluir en la currícula de las carreras de diseño temas de Responsabilidad social universitaria lo cual predispone a los alumnos a aprender habilidades blandas.

El diseñador deberá aprender sobre enfoque económico al momento de ver un cliente, conocer sobre el contextual político, cultural, psicológico. La profesión está desvalorizada en algunos mercados latinoamericanos por la falta de estos contenidos. Se refuerza la idea de tener producto final terminando.

También se habló del fortalecimiento que debe tener el diseñador al momento del encuentro con el cliente, conocer sobre los tipos de discurso, oratoria para defender los proyectos. Fortalecer la palabra escrita.

Enseñarle al diseñador herramientas de comunicación para negociar con el cliente o interactuar con algún directivo de la empresa. Llevar ideas de movidas, concursos tanto con el ámbito público como privado.

Se habló de la idea en todas las presentaciones de incluir en las currícula con que se encuentra el alumno al salir de la facultad, orientado a Pymes o mercado corporativo.

Conocer el mercado, como manejar el diseño y la palabra, distinguir entre contenido y soportes, aprender a vender un proyecto y a comunicarlo y trabajar con el ámbito público. Se desarrolló la temática de darle importancia al factor cultural de cada país ya que los contextos influyen en la dinámica del diseño y de las tendencias de consumo. Se hizo foco en darles a los alumnos herramientas para favorecer proyectos sociales con el fin de que la sociedad crezca y la profesión también. Se tocó el tema de los graffiti y el trabajo del diseño en otros ámbitos.

Coordinadora turno tarde: Patricia Iurcovich (*)

Oradora: Wendy Hernández (Universidad Autónoma de Baja California, México)

2.2 A Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos

Se habla de redescubrir la temática del diseño industrial. Se plantea porque en México el diseño no está tan difundido como en otros países de Latinoamérica. Tal vez por un tema cultural o porque se copia o adapta de otros países. Primero plantear la cultura del diseño luego agregar estrategia para difundirlo.

Se habla de como el diseño atraviesa el campo de negocios, anteponiéndose y generando tendencias. Los alumnos deberían aprender desde este lugar ubicándose en el cliente y experimentando las nuevas tendencias. Se habla de generar alianzas entre alumnos y empresas. La gestión del diseño es esencial para los procesos administrativos, gubernamentales, sociales y privados.

Se habla de fomentar el espíritu emprendedor en los estudiantes. Aplicar la inteligencia creativa, enseñar que el diseñador industrial no solo diseña sino piensa en las necesidades de la gente. El diseño industrial exige al alumno abrir la mente e incorporar elementos blandos. El diseño de por sí es una actividad emprendedora. Se enseña el concepto de patentamiento y de generar ganancias.

Se diferencia el diseño artesanal del diseño industrial. Buscar diferentes formatos para ofrecer las carreras ya que no siempre hay demanda. Trabajar en ergonomía y otras vertientes del diseño. Se debatió sobre el tema de que el estudiante solo cree un producto o investigue sobre lo que no hay en el mercado. Enseñar a los alumnos a generar fondos para financiar sus proyectos.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión 2.2 B Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos

Coordinador turno mañana: Diego Bresler (*)

Orador: Gabriel Bernal García (Escuela de Artes y Letras, Colombia)

2.2 B Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos

En la comisión se desarrollaron temas variados relacionados con el mundo de la inserción laboral y las empresas.

Se concluyeron temas relacionados íntimamente la participación de los alumnos en el desarrollo de su camino profesional.

En lo que refiere a los desarrollos, fueron 7 ponencias relacionadas con el tema en cuestión. Las exposiciones fueron en algunos de los casos de más de un expositor y fueron presentaciones con expositores provenientes de Argentina, Brasil, Colombia y Paraguay.

Los temas fueron desarrollados en tiempo y forma por los expositores y los mismos se comportaron cumpliendo las reglas pautadas. Aceptando horarios de exposición.

Las líneas de intercambio, surgieron de los debates posteriores a cada una de las exposiciones y del debate grupal que se realizó antes del cierre general de la comisión. Se concentraron en los siguientes temas luego de entender en forma grupal cuales fueron los grandes ejes tratados.

Se realizaron consideraciones sobre la necesidad de seguir reflexionando sobre la definición de diseño ¿Qué significa? ¿Qué piensan los diferentes participantes del proceso sobre el tema?

Se evaluaron nuevos formatos y paradigmas para la transmisión de conocimientos. Cómo romper estructuras para lograr nuevos modelos, así como nuevos resultados.

Se desarrollaron ponencias sobre distintas experiencias que relacionan a los alumnos con otros participantes del proceso académico. Empresas como clientes o usuarios, Instituciones privadas o públicas que se relacionan como socios estratégicos con dichos alumnos y las instituciones educativas. Generadores de concursos e incubadoras y aceleradoras de negocios.

Hubo un capítulo destinado a dar énfasis a la importancia de brindar herramientas y conocimientos de gestión y administración para poder lograr profesionales completos.

Por último, se desarrolló el caso de instituciones educativas que agregan nuevas funciones a su estructura. Desarrollaron un formato para ofrecer servicios a empresas e instituciones externas.

Todos los expositores estaban muy agradecidos por el espacio desarrollado por la UNIVERSIDAD. Celebraron la iniciativa. Que ya tiene V capítulos.

Coordinador turno tarde: Diego Bresler (*)

Oradora: Cristina Amalia López (Asociación Argentina de la Moda /CONPANAC / Modelba / ALADI)

2.2 B Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos

En la comisión se desarrollaron temas variados relacionados con el mundo de la inserción laboral y las empresas.

Se concluyeron temas relacionados intimamente la participación de los alumnos en el desarrollo de su camino profesional.

En lo que refiere a los desarrollos, fueron 5 ponencias relacionadas con el tema en cuestión. Las exposiciones fueron en algunos de los casos de más de un expositor y fueron presentaciones con expositores provenientes de Argentina, Brasil y Colombia.

Los temas fueron desarrollados en tiempo y forma por los expositores y los mismos se comportaron cumpliendo las reglas pautadas. Aceptando horarios de exposición.

Las líneas de intercambio, surgieron de los debates posteriores a cada una de las exposiciones y del debate grupal que se realizó antes del cierre general de la comisión. Se concentraron en los siguientes temas luego de entender en forma grupal cuales fueron los grandes ejes tratados.

Se evaluaron nuevos formatos y paradigmas para la transmisión de conocimientos. Cómo romper estructuras para lograr nuevos modelos, así como nuevos resultados.

Se desarrollaron ponencias sobre distintas experiencias que relacionan a los alumnos con otros participantes del proceso académico. Empresas como clientes o usuarios, Instituciones privadas o públicas que se relacionan como socios estratégicos con dichos alumnos y las instituciones educativas. Instituciones gubernamentales e incubadoras y aceleradoras de negocios.

Hubo un capítulo destinado a dar énfasis a la importancia de brindar herramientas y conocimientos de gestión y el incentivo al armado de redes para poder lograr profesionales completos.

Se dio énfasis en la importancia de generar modelos de cadena de valor así como el fortalecimiento a nuevas miradas y participantes en los procesos de acceso y evaluación a financiamiento e inversiones.

Todos los expositores estaban muy agradecidos por el espacio desarrollado por la UNIVERSIDAD. Celebraron la iniciativa. Que ya tiene V capítulos.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

3. FORMACIÓN PARA UN DISEÑO INNOVADOR Y CREATIVO

3.1 Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales

3.2 Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales

3.3 [A] Innovación Cultural

3.3 [B] Innovación Cultural

3.4 [A] Estudios Artísticos y Creativos

3.4 [B] Estudios Artísticos y Creativos

Conclusiones Comisión 3.1 Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales

Coordinador turno mañana: Nicolás Sorrivas (*)

Oradora: Rita Ludueña (Instituto Superior Santo Domingo, Argentina)

3.1 Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales

Una vez finalizadas las diferentes exposiciones de la **Comisión 3.1 Nuevas carreras, nuevos campos profesionales y entornos digitales**, se concluye que el rol del diseñador, tal como se lo conocía veinte años atrás, se ha modificado. En este terreno, donde los docentes de diseño pertenecen a la llamada generación bisagra, se deja de hablar sobre diseño para ser dominados por los "efectos de diseño". Hasta hace no mucho tiempo atrás, los diseñadores comenzaban como aprendices. Hoy, son colegas de sus propios docentes. Aquí, se coincidió que hay que asumir el lugar incómodo de expresar que algo está sucediendo y que hay que realizar un fuerte trabajo de valorización y revalorización de la actividad docente del diseño y del diseñador propiamente dicho.

En este cambio de paradigmas, la pregunta común es ¿cómo debería ser el diseñador del futuro? El mundo está cambiando vertiginosamente. No hay tiempo para saber si lo que se está enseñando y formando es lo que el mercado necesita. Sin embargo, este presente que propone una infinidad de dudas a resolver también plantea un horizonte revolucionado, colmado de oportunidades y desafíos. En el diseño, están las respuestas a los problemas del mañana.

Por otro lado, en el terreno de las carreras emergentes, surge una figura limítrofe: la del diseñador-artista que busca una reflexión crítica del objeto de diseño. Se trata de volver a lo corporal, a lo sensorial. La interacción obliga a posicionarse en una situación mucho más radical respecto a las tecnologías. Entonces, el rol del docente también se modifica. Se trata de que el alumno no solo aprenda sino que comprenda aquello que ha aprendido. La capacidad reflexiva es aquello que puede marcar la diferencia en la carrera de diseño. Así, los docentes de diseño, están obligados a formar profesionales originales, con criterios estéticos. Se trata de alimentar la creatividad. No se trata de ir contra el futuro sino muy por el contrario aceptar como algo natural transitar hacia él.

Coordinador turno tarde: Nicolás Sorrivas (*)

Orador: David Jurado y Lukas Vargas (Argentina)

3.1 Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales

Las nuevas formas de acceso al conocimiento fue el tema central de las diferentes ponencias de la **Comisión 3.1 Nuevas carreras, nuevos campos profesionales y entornos digitales (tarde)**. Los expositores, más allá de compartir el interés por las innovaciones y los avances tecnológicos, concordaron que las nuevas tecnologías deben estudiarse como formas de producción del conocimiento y no sólo como meras herramientas educativas. Así, el concepto de interacción resultó la vedette en este turno de comisiones. La idea de desarrollar plataformas de trabajo colaborativo o interfaces de participación, se reiteró en cada proyecto. Incluso desde disciplinas tan dispares como el diseño industrial o el diseño multimedia.

Por otro lado, los expositores debatieron acerca del lugar del diseño en la actualidad. Parecería ser que los territorios del diseño ya no son los mismos de antes. Si bien, el diseño fue y sigue siendo diseñado, hoy el punto de vista sobre él ha sido modificado. Incluso, las ponencias dudaron sobre el concepto mismo de diseño. ¿Es un oficio o una profesión? Los diseñadores corren el riesgo de transformarse en aquello que no son.

Rápidamente, todos estuvieron de acuerdo en asegurar que el diseño no es algo que se agrega sino que es algo que tiene valor por sí mismo. El problema es la escasa reflexión que se da desde la academia y la profesión sobre el objeto diseñado. ¿Para que haya diseñadores siempre tiene que haber un encargo? Si el mercado es a lo que está sujeto el diseño, entonces, hay que apoderarse del mercado para descentralizar su rol en lo que tiene que ver con el diseño.

La invitación de las ponencias concordaron en que la mejor conclusión es y será apropiarse de la disciplina para ser los agentes de cambio; que el mayor desafío es pensar el diseño desde la dimensión académica, confirmando que diseñar es proyectar; y que la más bella tarea debiera ser revalorizar el diseño latino, revalorizar la profesión.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 3.2 Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales

Coordinadora turno mañana: Daniela Di Bella (*)

Orador: Renato Echegaray (Instituto Superior Santo Domingo, Argentina)

3.2 Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales

Los conceptos centrales de las ponencias y su debate posterior se centraron sobre dos aspectos clave y distintivos: el cambio del modelo de diseño tradicional a partir de las técnicas de **modelado 3D y la fabricación digital**, y los recursos que permiten el empleo del **juego** junto con la incorporación de la variable **corporal**.

- El hecho del advenimiento de las tecnologías de fabricación digital están modificando la manera de concebir, diseñar y fabricar productos, impulsando la innovación en el campo del diseño y modificando la manera de enseñar/aprender, dado que permiten materializar una pieza, sistema o producto final directamente desde un archivo digital, con diferentes métodos, materiales y acabados. En esta línea es deseable el empleo de herramientas de modelado tridimensional y renderizado dentro del aula que permiten la exploración de una cantidad de utilidades y recursos novedosos para la creación de imágenes para todos los diseños desde una imagen hasta navegar en mundos digitales.

- El concepto de juego y su aplicación pedagógica sería una de las estrategias contemporáneas que permitirían mejores dinámicas en el aula, innovación en diseño y en los negocios. La posibilidad del juego abre el desdoblamiento de los intervinientes en los distintos espacios, sean educativos, del diseño o de las propuestas comerciales. De este modo una actividad de aprendizaje mediada por el juego, permite al individuo entrar

en un flujo creativo y productivo particular y colectivo. En esta línea se inscriben propuestas de desarrollo de unidades educativas mediante el uso de herramientas multimediales de tipo piloto, y las teorías del procesamiento de información aplicadas a entornos virtuales, posibles de complementar y reforzar el aprendizaje en aula. El juego también posiciona el lugar que ocupan los medios tradicionales y los digitales, y la importancia de hacer un uso de acuerdo a la necesidad de la aplicación. Reivindica el lugar y las preguntas de los medios más tradicionales como la televisión y el debate que viene desde lejos acerca de su posible uso educativo, suscitando distintas concepciones y preguntas que se abren a respuestas diferentes. En otro orden el juego involucra al cuerpo en su expresión por ejemplo en el dibujo corporal de letras y uso espacial del diseño, los que pueden encontrar un punto de conexión a través de las aplicaciones disponibles en tablets que involucran a los estudiantes en nuevas experimentaciones que puede ir desde lo digital a lo artesanal, o de lo artesanal a lo digital.

Coordinadora turno tarde: Daniela Di Bella (*)

Orador: Luis Lopez Jubin (Hastaller Comunicación Visual, Uruguay)

3.2 Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales

El concepto central de las ponencias y su debate posterior se centraron sobre un aspecto clave: el **cambio de paradigma** que ha significado la irrupción de la tecnología digital y como ha repercutido en todos los campos del pensamiento, la construcción de la subjetividad y del conocimiento. En esta línea el cambio profundo operado en el mundo audiovisual dinamiza y viene generando nuevas estrategias de enseñanza. Implica discutir sobre medios, recursos y didácticas revisando los distintos enfoques que vienen implicando el cine digital junto con la realidad aumentada, en una reflexión acerca del rol que les cabe las nuevas formas de producción y las tecnologías como generadoras del conocimiento humano. Las aplicaciones tecnológicas y la realidad aumentada pueden crear valor de marca para las compañías y van evaluando la posibilidad de cambio en como las personas interactúan. Dentro del mismo eje pero en otro orden de productos, los libros tradicionales y la transformación hacia los libros digitales y las nuevas formas de acceso y consumo de contenidos, está presentando cambios muy profundos en la forma de crear, distribuir, compartir y acceder a los contenidos. Los contenidos que habitualmente eran accesibles a través del uso tradicional de los libros, donde muchas veces los manuales articulaban a los docentes y sus clases, en el día de hoy se ven atravesados por el

modelo *flipped classroom* que propone nuevas maneras de organizar las dinámicas del aula y la disponibilidad de contenidos multimediales a través de plataformas en internet, como la utilización experimental de dispositivos y tablets para la enseñanza del diseño y del arte.

En otro orden pero dentro del mismo eje conceptual y sobre el campo psicosocial, la subjetividad contemporánea ha efectuado un pasaje de la concepción del sujeto clásico al del sujeto operativo, un sujeto con vacío simbólico. En este contexto la subjetividad entra en desorientación, puede decirse que se asiste a una subjetividad des-subjetivizada, por lo que como educadores en Diseño estamos cada vez más comprometidos en encontrar pistas y llaves hacia la propia subjetividad significada, donde el individuo se encuentra, se divierte y se retroalimenta en relación con una actividad que lo identifica, satisface y lo motiva, basada en el flujo personal creativo.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 3.3 A Innovación Cultural

Coordinador turno mañana: Sebastián Caro (*)

Oradora: Martha Arroyave (Universidad de Palermo, Argentina)

3.3 A Innovación Cultural

En las ponencias de la comisión Innovación cultural se abordó desde diversos enfoques teóricos y prácticos la dimensión social del diseño y la comunicación. Se planteó la importancia del diseño en la construcción de modelos mentales y estructuras ideológicas, que subyacen en los discursos hegemónicos de la teoría del diseño. En este sentido, se evidencia la importancia de pensar al diseño como una disciplina social y no como un desarrollo tecnológico.

Trabajar en torno a la dimensión social del diseño implica revisar las estructuras internas y externas de construcción de sentido. El cambio social requiere una reflexión sobre los alcances del diseño y la difusión de ideas y conceptos. El diseño se convierte en vehículo de una red de signos y significaciones que construyen un discurso cuya implicancia social es inevitable.

Se evidencia una fuerte retroalimentación entre la teoría y la práctica, haciéndose necesario acompañar al desarrollo práctico y pragmático con procesos de investigación. Se concluye que el conocimiento técnico y

tecnológico no es suficiente para abordar la dimensión social del diseño, resaltando la importancia de incluir en las aulas desarrollos pedagógicos que den cuenta de la importancia social, ecológica y ambiental del diseño.

En su responsabilidad social, el diseñador debe priorizar la inclusión, dar cuenta de la diversidad cultural y contribuir a la información y educación. Se destaca el rol de la ética del diseñador en la construcción de comportamientos y roles sociales.

El diseño entonces se constituye como agente de transformación, y resulta imprescindible pensar para qué sociedad se diseña, y para qué sociedad se desea diseñar. El deber del diseñador reside en no trivializar lo social, sino construir discursos que aborden estructuralmente la relación con la sociedad.

Coordinador turno tarde: Sebastián Caro (*)

Oradora: Naira do Amaral (Brasil)

3.3 A Innovación Cultural Las ponencias de esta comisión hicieron hincapié en la importancia de la reflexión y observación de las diversas realidades sociales. El diseño posibilita contemplar desarrollos sociales positivos.

La práctica debe motivar reflexiones teóricas, constituyendo espacios educativos significativos para pensar nuestro patrimonio cultural desde el diseño. El objetivo debe ser fomentar una actitud crítica y reflexiva en los estudiantes.

La universidad debe ser sede de inclusión y transformación, ayudando a difundir nuevas prácticas, construir actitudes y tomar conciencia.

La finalidad es educar diseñadores que den respuestas creativas a problemáticas reales, desafiando los lugares comunes de la cultura semiótica de los discursos del diseño.

Se debe resaltar la importancia de la responsabilidad del diseñador, y humanizar el diseño para cambiar paradigmas que responden a un imaginario cultural que hemos superado.

El hecho de diseñar para problemáticas reales evidencia el valor del aprendizaje por problemas, en el cual resulta más importante el hecho de que el alumno pueda plantear sus propias preguntas, más que buscar una respuesta específica.

El diseñador debe organizar sus propias intervenciones fuera de las tendencias del mercado, para satisfacer necesidades humanas. Se

destaca entonces la importancia de investigaciones que demuestren de manera innovadora cómo el diseño puede contribuir al bienestar humano.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 3.3 B Innovación Cultural

Coordinadora turno mañana: Marina Matarrese (*)

Oradora: Amália Soledad Martínez (Escuela de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo)

3.3 B Innovación Cultural

La sesión de la comisión 3.3.B Innovación cultural (mañana) tuvo como denominador común la pregunta centrada en la inclusión desde diversos ángulos. En este sentido, se compartieron experiencias que abordaron la inclusión educativa desde el diseño gráfico editorial, el diseño incluyente desde el estudio de la comunicación objetual, el diseño intercultural y el diseño de interiores recuperando las variables identitarias. La totalidad de estos estudios tuvieron el interés común de darle un lugar preponderante en el diseño al usuario y a su entorno. El usuario concebido no como un objeto de investigación, sino como usuario -sujeto de la investigación y en muchos caso co-realizador o co- diseñador.

Este lugar de relevancia del sujeto tiene como fin resolver junto con él sus necesidades incluyendo dentro del análisis el entorno social. Lo anterior demanda técnicas de investigación cualitativas específicas tales como el trabajo con el usuario, la etnografía, la observación participante, las entrevistas en profundidad, el protocolo de análisis, entre otras técnicas que ayuden a poner en relieve estas necesidades.

Esta nueva mirada a su vez demanda de grupos de investigación interdisciplinarios que ayuden a ampliar la mirada y poner en relieve otras aristas de los problemas que muchas veces pasan desapercibidos desde el abordaje de una sola disciplina.

Este proceso de particularización del diseño está claramente en tensión con un modelo masificador de objetos y estandarización de las personas que no da cuenta de casos puntuales. Más aún, estos casos que no responden a "la norma" están absolutamente invisibilizados, dado que atendiendo a las estadísticas actuales no son casos tan aislados ni minoritarios sino que no reciben la atención que merecen.

Coordinadora turno tarde: Marina Matarrese (*)

Oradora: Yurbi Alvarez (Maestrando, Universidad de Palermo, Argentina)

3.3 B Innovación Cultural (turno tarde) Marina Matarrese

En la sesión de la comisión 3.3.B Innovación cultural (tarde) las ponencias pusieron en relieve que independientemente de los avances concretos en las diversas investigaciones y de las diversas temáticas estudiadas, el eje en común fue el camino elegido para llevar adelante estos estudios. Es decir, que a través de poner en el foco de estudio en la inclusión, se repensó el rol del diseño en tanto herramienta y facilitador del acceso a la igualdad de oportunidades, y en este sentido se repensó a la disciplina como un medio de promoción social.

Puntualmente un gran número de ponencias, abordaron la temática de la discapacidad y las dificultades a las que se enfrentan estas personas, se pensaron los aportes que puede realizar desde el diseño gráfico y puntualmente desde el diseño de nuevas tipografías a personas con dislexia, se pusieron en relieve los aportes del diseño universal para la experiencia del usuario con discapacidad visual en productos de consumo masivo y se destacó la relevancia de la enseñanza del diseño web incluyente y las interfaces gráficas para todos. Asimismo se planteó el modo en que el diseño de estrategias de comunicación puede agilizar los procesos de entrega de planes alimenticios para niños desnutridos en Colombia, entre otros.

En definitiva se reflexionó acerca de los fundamentos mismos del diseño incluyente que asuma al universo de usuarios como un conjunto diverso y se analizó la complejidad de la inclusión social, tanto desde la óptica de los usuarios, como de la óptica del resto de la sociedad.

Este espacio de fecundo intercambio que demanda de la transformación de determinados paradigmas mentales y productivos anclados en la ecuación de menor inversión y más beneficios destacó que independientemente de la poca visibilidad existen en este momento numerosos equipos de investigación que desde diversas líneas están repensando al diseño y a su enseñanza desde paradigmas más inclusivos.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión 3.4 A Estudios Artísticos y Creativos

Coordinadora turno mañana: **Andrea Pontoriero (*)**

Oradora: **Pilar Ruiz (Instituto CDM / Universidad de Palermo, Argentina)**

3.4 A Estudios Artísticos y Creativos

En la comisión se plantearon estrategias, metodologías y diversos enfoques en la enseñanza de diversas disciplinas artísticas, a saber: actuación, caracterización, escenografía y dramaturgia. Dentro de esta diversidad encontramos algunas líneas de trabajo que se plantean en común para encarar el proceso de aprendizaje en los campos artísticos y del diseño:

- 1) La importancia del aula taller como espacio transformador.
- 2) La conexión de la teoría con la práctica y la retroalimentación entre ambas.
- 3) La búsqueda de un universo singular del intérprete.
- 4) Las tendencias y los procesos de creación

Dentro de estas cuatro grandes líneas destacamos algunas de las propuestas discutidas que deberían tenerse en cuenta en el desarrollo de una práctica pedagógica de las disciplinas artísticas y del diseño de espectáculos:

- La bioenergética como técnica movilizante en el entrenamiento del actor
- La necesidad de un marco teórico y una metodología en la enseñanza de las técnicas corporales y expresivas para el entrenamiento actoral.
- La importancia de la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y la concientización de las fortalezas y debilidades con el objetivo de lograr una superación personal.
- La vinculación de los contenidos de las carreras con la práctica profesional
- La necesidad de una experimentación metodológica interdisciplinaria para lograr presencia escénica a través de los recursos técnicos expresivos combinados con el imaginario poético.
- La importancia de una reflexión sobre la dramaturgia y el diseño de una obra teatral
- Propiciar el espacio lúdico, de juego, estimularlo para que surjan las ideas creativas
- Incentivar la irrespetuosidad y la rebeldía respecto de las consignas que se proponen con el fin de lograr que los estudiantes puedan proponer su propio camino.
- Poner el foco en el hacer, en la práctica para que surjan los problemas y que los estudiantes puedan elaborar estrategias para resolverlos.

En definitiva, entender al aprendizaje de las disciplinas artísticas y del diseño como un proceso dialéctico donde los alumnos van pasando por los mismos contenidos pero profundizando cada vez más.

Coordinadora turno tarde: Andrea Pontoriero (*)

3.4 A Estudios Artísticos y Creativos

En la comisión se plantearon como necesarias ciertas estrategias y herramientas pedagógicas para la enseñanza de asignaturas artísticas dentro del campo de la actuación y de las técnicas de representación. Asimismo se planteó que algunas de estas técnicas asociadas al proceso creativo son de utilidad para la resolución de conflictos en ámbitos no artísticos. Dentro de los temas que se discutieron, podemos destacar los siguientes puntos:

- La importancia de entender que se trabaja con procesos creativos abiertos que se nutren de lo apolíneo y lo dionisiaco, la forma y el contenido, estimulando un pensamiento creativo y racional al mismo tiempo.
- Entender la docencia como un proceso creativo en donde el docente y el estudiante son sujetos que se modifican entre sí.
- Generar una comunidad de pertenencia en el aula que estimule y contenga el proceso creativo.
- Concebir la situación de enseñanza – aprendizaje como un proceso espiralado que se va retroalimentando a medida que se profundiza en los conocimientos.
- Utilizar las salidas de campo como una herramienta para relacionar las prácticas pedagógicas con el mundo real.
- La utilización de imaginarios artísticos en la enseñanza de las técnicas de representación como disparador de ideas.
- La capacidad del teatro interactivo como una herramienta de aprendizaje, reflexión y cambio social.
- La necesidad de articular la investigación, reflexión, gestión y el diseño de currículas y planes de estudio en las carreras de espectáculos.
- Los beneficios de trabajar en proyectos pedagógicos para integrar teoría y práctica en la enseñanza del diseño de espectáculos.
- La investigación permanente en las tendencias escénicas y la incorporación de las innovaciones al aula.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Conclusiones Comisión 3.4 B Estudios Artísticos y Creativos

Coordinadora turno tarde: Andrea Marrazzi (*)

Orador: Cláudio Seijo (Universidad de Palermo, Argentina)

3.4 B Estudios Artísticos y Creativos

En el turno tarde de la comisión de Estudios Artísticos han expuesto docentes de Ecuador, Colombia, Venezuela y Argentina. Se abordaron diversas líneas temáticas relacionadas al arte y proyectadas dentro de las culturas propias de cada expositor, encontrando muchas similitudes en las problemáticas actuales en cuanto a la formación artística.

Al comenzar, Mario David Moncayo Romero, Docente de la Universidad de Santiago de Guayaquil desarrolló un análisis historiográfico del surgimiento de la industria del cine de animación de Ecuador. Luego, Raúl Santiago Algán vinculó el proceso de profesionalización y el ánimo lúdico, aplicado a la producción ejecutiva en las Artes Escénicas.

Por su parte, Alejandra Ceriani ejemplificó a partir de la experiencia del Primer Encuentro sobre educación, danza y mediación digital, la búsqueda de un lenguaje en común lo performático, el cuerpo, la danza y lo tecnológico.

Isayra Colmenares, docente de diseño y de artes plásticas, nos mostró un registro diario de su cotidianidad educativa cómo método cualitativo para la creación artística y Claudio Emilio Seijo, docente de la Universidad de Palermo, manifestó de qué manera la contemporaneidad, los tiempos de cambios y las transformaciones, muy lejos ya de los modelos ortodoxos que nos proponía la modernidad y el desvarío de la postmodernidad, nos encuentra con nuevos desafíos.

Finalmente, Paola Acosta Zambrano hizo hincapié en la trascendencia que debe tomar la enseñanza de las artes, por sobre las ciencias exactas en el sistema educativo.

Se concluyó en conjunto, la prioridad del juego y el desarrollo de la imaginación, como disparador de la creatividad en la formación de una disciplina artística, teniendo en cuenta una valoración por el proceso, mayor a la importancia que pueda dársele al resultado. Se establecieron también las dificultades en las evaluaciones en las cátedras creativas. Y por último se realizó un intercambio acerca de las similitudes en cuanto a políticas educativas aplicadas en los diferentes países.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

4. INVESTIGACIÓN Y POLÍTICA EDITORIAL

4.1 [A]Investigación. Metodología y Técnicas

4.1 [B]Investigación. Metodología y Técnicas

Conclusiones Comisión 4.1 A Investigación. Metodología y Técnicas

Coordinadora turno mañana: Rosa Chalkho (*)

Orador: Juan Tanta (Universidad César Vallejo, Lima)

4.1 A Investigación. Metodología y Técnicas

La comisión 4.1 Investigación, metodología y técnicas elaboró a lo largo de las ponencias diversos tópicos que tomaron como eje la investigación en el espacio de lo social.

En este sentido verificamos que la relación del diseño con lo cultural resulta central, edificando de este modo el concepto de diseño desde las

prácticas sociales. La comisión propone un acuerdo respecto de la necesidad de establecer acercamientos teóricos y prácticos en relación al alcance multidisciplinar del diseño, que al centrarse en la indagación de las prácticas sociales produce una comprensión del contexto para propiciar el desarrollo.

Esta posición implica dos aspectos, por un lado la implementación de proyectos de diseño con inserción comunitaria; y por otro, la consideración de lo social en la formación académica.

Se considera apropiado fomentar tanto la investigación básica como particularmente las investigaciones aplicadas que contribuyen a la transformación de los contextos.

Esta propuesta implica una rotación ideológica en términos del empoderamiento del tercer sector, de los estudiantes y de las comunidades, que posiciona al diseñador como facilitador, mediador o agente de cambio.

Coordinadora turno tarde: Rosa Chalkho (*)

Orador: Juan Manuel España (Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia)

4.1 A Investigación. Metodología y Técnicas

La comisión 4.1 Investigación, metodología y técnicas encontró, a lo largo de las ponencias, ideas en común que atravesaron las investigaciones y proyectos expuestos.

Uno de los conceptos que emergieron de manera común fue la idea de la memoria histórica como valor social, presente en las investigaciones de diseño etnográfico, en los proyectos de relevamiento de las prácticas artesanales, en las menciones a la archivística y al documental y en las expresiones de diseño urbano que sostienen la memoria colectiva como los memoriales.

Observamos en las ponencias la emergencia de una tendencia académica que propone la inclusión participante y comprometida de los estudiantes en grupos de investigación universitaria sostenidos desde el concepto de la estética relacional. Los resultados virtuosos de estas experiencias nos llevan a proponer en el ámbito de nuestras instituciones de educación superior el fortalecimiento, institucionalización y financiación de estas propuestas que se desarrollan aun de manera aislada.

Reconocemos la relevancia de construir marcos teóricos que articulen los aportes de distintas disciplinas y nos permitan pensar la noción de experiencia expandida del diseño considerada de manera holística.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 4.1 B Investigación. Metodología y Técnicas

Coordinadora turno mañana: Fabiola Knop (*)

Orador: Sergio Donoso (Universidad de Chile, Chile)

4.1 B Investigación. Metodología y Técnicas

En los 90 no era usual hablar de metodología y debíamos trabajar sobre un corpus de conocimiento muy débil. A partir de ésta década se produjo una transformación del sistema educativo, estableciéndose un cambio en las instituciones, que dio lugar a la formación de nuevos investigadores con diferentes problemáticas, estrategias y experiencias.

El diseño como disciplina toca las cuatro áreas de las ciencias: naturales, formales, sociales y humanidades. El nuevo desafío es relacionar la actividad de diseño con la investigación en diseño y ver como los proyectos de investigación se pueden tomar a partir de las diferentes ciencias.

Promover materiales descriptivos del diseño que construyan recorridos investigativos, es uno de los pilares de las universidades abocadas a la investigación; pensando el diseño para acompañar prácticas productivas en un nivel técnico y cultural, fomentando un análisis relacional de la Investigación del Diseño y adoptando posiciones en este campo, con interpretaciones de carácter epistemológico.

Las instituciones deben pensar en una política institucional de formación en la investigación con un fuerte apoyo y reconocimiento a los estudiantes. El sentir institucional de cualquier escuela de diseño hace que se piense al programa desde el proceso de investigación. Es imprescindible que docentes, estudiantes y organizadores se junten en esos procesos.

La creación de semilleros de investigación en proyectos, permite construir teorías, métodos y prácticas. Se debe elaborar un inventario de objetos de estudio y una estructura conceptual de la cual partir.

Una manera de motivar el trabajo de los estudiantes en el quehacer de la investigación, es publicar los proyectos, construyendo portafolios que permitan transmitir conocimientos y sean fuentes de consulta. Motivar al estudiante a investigar sobre algo real y que se tenga afecto -entendiendo

lo que es adecuado para cada momento-permite entender al diseño como la manera de optimizar la actividad humana.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

5. SUSTENTABILIDAD Y ECODISEÑO EN LA ENSEÑANZA

5.1 Diseño, Medioambiente y Ecología

5.2 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje

Conclusiones Comisión 5.1 Diseño, Medioambiente y Ecología

Coordinador turno mañana: Daniel Wolf (*)

5.1 Diseño, Medioambiente y Ecología

Se desarrollaron 2 líneas de exposición con sus posteriores debates acerca de la cuestión Sustentabilidad, Diseño y Medio Ambiente. Una sobre las posibilidades de inclusión de esta temática en el ámbito educativo y otra en sus incidencias en el mercado.

Dentro de los claustros se planteó la incorporación de los conceptos de sustentabilidad en tres niveles diferenciados: 1) La aplicación de casos (trabajos prácticos, asignatura electivas, proyectos de investigación, etc) en la curricula académica. 2) En segundo plano la implementación de estos criterios mediante la gestión ambiental sostenible en las propias instituciones educativas y en un tercer nivel la construcción de criterios de participación y compromiso ambiental en la comunidad académica. Si bien nos encontramos en períodos de transición donde no es del todo claro el devenir de esta temática, los actuales estudiantes se encontrarán desarrollando su actividad profesional en una o dos décadas por lo que es necesario desde los ámbitos de formación comenzar a proveer de los recursos disponible para afrontar un escenario que aparenta ser preocupante.

Se debe comenzar a incorporar estos criterios cuestionando viejos paradigmas que niegan la naturaleza (propia y del medio ambiente) a fin de explorar para la generación de modelos pedagógicos alternativos, a decir de Guattari, que logren articular los tres registros ecológicos: el medio ambiente, la trama social y la propia subjetividad.

En cuanto al ámbito del mercado se planteó si el diseño sustentable es solo marketing o una legítima preocupación por el usuario. Se planteó el interrogante acerca si existe un verdadero antagonismo entre el diseño comercial y el diseño social. Hoy en día el diseño sustentable es una utopía, entendiendo esto como un camino a seguir. Un trayecto que nos compete como instituciones formadoras pero que debe ser transitado junto a las asociaciones profesionales, los actores económicos, las organizaciones no gubernamentales y principalmente al Estado a fin de abordar una problemática compleja y de escala global.

Coordinador turno tarde: Daniel Wolf (*)

Orador: Ramiro Pérez (Universidad de Palermo, Argentina)

5.1 Diseño, Medioambiente y Ecología

Esta jornada se caracterizó por la heterogeneidad de las exposiciones. La temática de la sustentabilidad fue abordada desde casos de trabajos

realizados en los talleres, donde se cuestionó la ingenuidad de ciertas propuestas de diseño aparentemente sustentable, pasando por ejercicios vinculados a una mirada comercial fuertemente vinculada al consumo responsable. También se presentaron proyectos de tesis donde la cuestión de la sustentabilidad y el diseño social se manifestaron fuertemente vinculados en propuestas muy comprometidas con el desarrollo local. La investigación en diseño estuvo presente en proyectos vinculados al rescate y posterior reutilización de residuos sólidos urbanos así como en la búsqueda de espacios adecuados para la enseñanza del proyecto en ámbitos de educación superior. Se concluyó con la exhibición de trabajos profesionales vinculados a temáticas de sustentabilidad y manejo responsable del agua.

Atravesaron todas las ponencias un evidente compromiso con la sociedad y la propia disciplina proyectual, intentando dejar una impronta en un escenario cambiante pero que ofrece múltiples oportunidades para que los diseñadores puedan seguir realizando su aporte.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 5.2 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje

Coordinadora turno mañana: Inés Bermejo (*)

Orador: Florencia Chamizo (Universidad Provincial de Cba, Argentina)

5.2 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje

En la comisión **"5.2 Materiales, Tecnologías sustentables y reciclaje"** del turno mañana, se han expuesto y analizado diversas propuestas que trabajan sobre la problemática medioambiental desde un abordaje que conceptualiza a la sustentabilidad como una herramienta motora para la elaboración de proyectos que promuevan la inclusión y la participación comunitaria.

Las reflexiones que de allí se desprenden tienen que ver, por un lado, con la necesidad de generar una cadena de valor del deshecho y de nuevas alternativas de materiales. Por otro, con la recuperación y rescate de los procesos y las técnicas originales de la región latinoamericana.

En esta tendencia se incorpora el proyecto de diseño participativo de un espacio recreativo comunitario hecho con materiales renovables y residuos locales en Aimorés, Brasil. Se evaluó también una propuesta de enseñanza del diseño arquitectónico con materiales que generen menor

carga térmica en la edificación para disminuir la huella ecológica; y una articulación entre diseño y educación medioambiental incorporando artículos de desuso en el proceso creativo de estudiantes. Acercándose a esta tarea, el proyecto “Hecho del Desecho” es un ejemplo de promoción de un nuevo modelo de producción y de diseño en el que conviven el escenario académico formal y no formal con el fin de transitar un camino de búsqueda de coherencia entre las políticas económicas y las demandas educativas. En la misma línea de pensamiento, se debatió sobre el proyecto “Vivo mi parque” que promueve un aprendizaje significativo en la experiencia vivencial que enriquezca al proceso académico desde un paradigma de preservación del planeta para las nuevas generaciones.

Coordinadora turno tarde: Inés Bermejo (*)

Orador: Marcos Matías Caminos (Universidad Provincial de Cba, Argentina)

5.2 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje (turno tarde) Ines Bermejo

En la comisión **“5.2 Materiales, Tecnologías sustentables y reciclaje”** del turno tarde, se han expuesto y analizado diversas propuestas que trabajan sobre la problemática medioambiental desde un abordaje multidisciplinar que busca jerarquizar la valoración y la vinculación con el medio.

Existe una relación entre el sujeto, el objeto y el medio, que debe ser protagonista en la iniciativa sustentable de todo proyecto. Conocer las características y requisitos del entorno, vincularse con las necesidades y creencias del usuario y la comunidad en que vive, son los puntos que definirán la raíz proyectual de propuestas integrales y cuidadosas del medio ambiente.

Entre los proyectos presentados, se reflexionó sobre un emprendimiento socio-ambiental que concibe el diseño de objetos desde un intercambio cultural con comunidades originarias y la gestión de residuos de empresas. También se evaluó el análisis de la vivienda/estudio de la localidad de Merlo, Provincia de San Luis, diseñada por el arquitecto Daniel Fassi, como pieza sustentable para ejemplificar la jerarquía del desafío del tratamiento de la crisis energética para los profesionales de la arquitectura. El proyecto llevado a cabo en la Licenciatura de Diseño Industrial de la Universidad Autónoma del Estado de México, expone una práctica educativa que involucra a comunidades en el proceso educativo para contribuir en la dinámica investigativa para la producción sustentable. Finalmente, se consideró la estética kitsch como disparador hacia un consumo simbólico

con el fin de intervenir en la problemática de los desechos de la sociedad de consumo.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

6. IDENTIDAD, CULTURA Y TENDENCIAS EN DISEÑO

6.1 [A] Observatorio de Tendencias

6.1 [B] Observatorio de Tendencias

6.2 [A] Identidades Locales y Regionales

6.2 [B] Identidades Locales y Regionales

6.2 [C] Identidades Locales y Regionales

6.3 [A] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía

6.3 [B] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía

Conclusiones Comisión 6.1 A Observatorio de Tendencias

Coordinadora turno mañana y tarde: Patricia Doria (*)

Orador: Taña Escobar (Universidad Técnica de Ambato)

6.1 A Observatorio de Tendencias

La Moda ha sido objeto de rigurosos análisis, desde la creación de colecciones, formación de tendencias y propuestas de arquetipos, hasta la difusión publicitaria o el influjo del arte y de los negocios.

El sistema de la moda se entiende como un concepto global donde las distintas áreas están condicionadas por cambios sociales profundos, no sólo desde el diseño sino también desde las tendencias, la producción y la generación de nuevas oportunidades de negocios.

Con la moda y a través del traje, el cuerpo se expone a una transformación constante. Vestirse tiene que ver directamente con sentir placer, el placer de la moda como imagen, esto involucra un cuerpo, siluetas, morfologías, identidades, historia. En el cual lo constructivo toma un gran protagonismo, a partir del estudio interno de las formas y las piezas constitutivas del diseño, se delimitan ejes corporales, con líneas de pinzas que rescatan la silueta humana, reubicándose y constituyendo planos de construcción de las prendas.

La moda entonces constituye un lenguaje multicultural y social de signos, a través de los cuales el ser humano se presenta en forma creativa ante una sociedad a la cual quiere pertenecer pero al mismo tiempo diferenciarse; afectado por las tendencias que son tomadas como supervivencias futuras en un mercado competitivo de moda, condicionado por los cambios sociales, económico, culturales y tecnológicos profundos y forman parte de este nuevo concepto de diseño. Las respuestas innovadoras que ofrecen las tendencias son adecuadas a las exigencias del mundo de la moda siendo esta la base de un futuro rentable y sostenible.

Tanto la construcción de colecciones desde el diseño, la moldería, como las producciones de moda, la sociología de la moda, o el marketing de la moda determinan la inclusión de varios ejes y miradas, las cuales se cruzaron en las conferencias del V Congreso Latinoamericano de Diseño, donde en las comisiones pertenecientes al Observatorio de Tendencias, abordaron a la moda como una unidad, donde los saberes se complementan y generan una prospección de futuro, en un área de impacto creativo, proyectual, económico y social.

Conclusiones Comisión 6.1 B Observatorio de Tendencias

Coordinadora turno tarde: Lorena Bidegain (*)

Orador: Taña Escobar (Universidad Técnica de Ambato)

6.1 B Observatorio de Tendencias

Desde Chile, Daniela Miranda y Carolina Nicoletti desde el estudio de la cultura y la comunicación presentaron una propuesta para una visión crítica del sistema de la moda.

A través de videos desglosaron las ideologías que están detrás del consumo de la moda.

Presentaron tres líneas de análisis el canon, el lujo y elegancia para todas y todos y las posibles rupturas como la identidad y las disidencias. La idea es plantearlo como posibles temas a la hora de abordar académicamente la teoría del diseño de la moda.

Gláucia Centeno desde su Brasil natal propone investigar nuevos comportamientos relacionados con las creaciones, incorporaciones y tendencias en América Latina. La propuesta a través de esta investigación es analizar distintos países latinos y construir los discursos en relación al diseño de moda. Se busca a través de la propuesta identificar los patrones de identidad y la relación de los mismos con las culturas locales.

Gisela Monteiro y Natalia Junger presentaron un proyecto completo aplicado en sus clases semestrales de identidad visual en diseño de moda. El proyecto planteado es a partir de marcas existentes del mercado de Brasil generar elementos que formen un sistema de identidad visual.

Desde la colegiatura de Colombia, Ana Esther García presentó dentro del marco de su tesis de maestría, el cuarto capítulo que trata sobre la estética en las imágenes de la moda, como elemento transversal de la práctica del vestir. Se expone a través de duplas dicotómicas en las cuales se ha apoyado el sistema de la moda como sistema de signos.

Por último Tania Escobar de Ecuador, expone el anteproyecto de su tesis doctoral exponiendo a la indumentaria como símbolo de estratificación social de la indumentaria femenina en Ecuador. En la época colonial ésta se restringe a la influencia española y el indumento tomó las formas del estilo europeo como una adaptación a la idiosincrasia local. La indumentaria colonial evidenció una serie de implicaciones socioculturales entre ellas: el status social al que pertenecía la mujer.

Dentro de las ponencias existió una amalgama de información rica en el ámbito de la moda: desde lo académico, lo proyectual y la investigación.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 6.2 A Identidades Locales y Regionales

Coordinadora turno mañana: Mónica Incorvaia (*)

6.2 A Identidades Locales y Regionales

En la jornada de la mañana, de acuerdo con la temática de la Comisión, la línea rectora de las ponencias fue la identidad encarada desde distintas disciplinas y lugares.

De este modo la profesora Mónica Haydar de Misiones explicó el mural realizado por los estudiantes de la comunidad de Mbya Guaraní; Eugenia Álvarez de Chile refirió al diseño en la iconografía mapuche; Pablo Bianchi de Misiones presentó el ingenio como vehículo de la identidad del diseño argentino; Sandra Navarrete y Laura Gilabert de Mendoza expusieron los avances de la investigación que desarrollan actualmente, en las que contrastaron enfoques los fenomenológico y semiológico de la experiencia del vino; como cierre, Mónica Incorvaia disertó sobre la fotografía en la identidad latinoamericana.

Todos estos temas concluyen en la importancia de los valores identitarios que hacen a la cultura manifestada en los últimos tiempos en las diferentes regiones del Cono Sur. Y se acuerda que los aspectos abordados deberían ser difundidos en ámbitos académicos y sociales, para su mejor divulgación en culturas internacionales. De este modo se logra revalorizar los recursos humanos, los matices regionales y la alta calidad de profesionales que están abocados a la producción, la investigación y la enseñanza en estas latitudes, que no son reconocidos en espacios foráneos.

Coordinador turno tarde: Mónica Incorvaia (*)

6.2 A Identidades Locales y Regionales

En el transcurso de la tarde, coordinados por la prof. Mónica Silvia Incorvaia, se presentaron las ponencias de Anabella Cislighi y Cristian Vázquez (FADU, UNL, Santa Fe, Arg.) "Acciones de Diseño para la promoción y la participación ciudadana"; Andre de F. Ramos (UNRJ, Rio de Janeiro Bra) "Aderencia e visualidade: Uma proposta pedagogica"; Flavio Burstein y Marcelo Molina, (UBA, Buenos Aires, Arg) "Diseño de un sistema de identidad regional"; Ana Murillo Villamar (UCSG, Guayaquil, Ecu), "Diseño iconográfico de la cultura Valdivia: patrones de ornamentación en dibujo y pintura; Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza (PUCP, Peru), "El diseño textil tradicional en la actual Enseñanza-Aprendizaje"; Ana Beatriz Pereira de Andrade (UNRJ, Rio de Janeiro Bra), "Memoria em festa: uma cartografia das Congadas em Atibada" y Paulina Paula (UCSG, Guayaquil, Ecu), "La iconografía ancestral del Inti Raymi".

Todas estas ponencias tuvieron un eje común en la cultura, caracterizado por términos tales como pertenencia, rescate de la memoria, historia oral, tradiciones, y la forma de transmitirlo a través de la enseñanza.

Desde diversas disciplinas, como Arquitectura, Diseño en la Comunicación Visual, Diseño Gráfico, Arte y Diseño de Indumentaria, se abordaron los temas antes enunciados, llegando a concluir en la necesidad de crear conciencia sobre identidad en la sociedad contemporánea, así como la importancia de la transposición de estos conocimientos disciplinares en saberes acordados y compartidos por los distintos grupos sociales.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 6.2 B Identidades Locales y Regionales

Coordinadora turno mañana: Eleonora Vallaza (*)

Oradora: Raquel Godinho (Instituto Federal Sul rio grandense, Brasil)

6.2 B Identidades Locales y Regionales

En la Comisión 6.2B turno mañana, se han presentado proyectos vinculados con el diseño y la identidad de diversas regiones de Latinoamérica.

La ciudad de Pelotas Brasil, como Barranquilla Colombia, Valparaíso Chile y Nuevo León México, han sido ejemplos de proyectos que vinculan el quehacer universitario con la sociedad. El caso del Proyecto de Identidad Ciudadana cuyo objetivo fue el registro visual de Valparaíso para la revalorización del objeto de consumo turístico. Valparaíso cambió de modelo económico (de industrial a turística) por lo tanto se piensa una identidad regional: dividida por cerros. Se busca con esto fortalecer la identidad en los propios habitantes. Por otro lado la experiencia en México plantea el estudio de la identidad sistémica: no importa las partes, no implica definir al objeto sino pensar en sus dinámicas naturales y sociales. El proyecto de Brasil se basa en una investigación sobre paisajes tipográficos en El espacio urbano: Pelotas. El recorte se realizó sobre áreas de zona de protección patrimonial de Pelotas a través de la catalogación de imágenes. Además de clasificar y analizar se busca identificar especificaciones culturales. Luego se presentó un trabajo sobre cómo rescatar el carnaval de Barranquilla Colombia como patrimonio cultural de la Nación. Patrimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO. Con el objetivo que los diseñadores de moda se apropien de su cultura de

desarrolla el Proyecto Cultura Caribe. El trabajo de alumnos consiste en vestir a las comparsas, la Reina y el Rey Momo y Personajes Memorables.

El Diseño se piensa como disciplina que agrupa estos proyectos, para la formación en cultura y patrimonio con el objetivo de reforzar la identidad a través de la memoria de estos pueblos.

Coordinadora turno tarde: Eleonora Vallaza (*)

Orador: Sandra Jaquelina Aguilar (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina)

6.2 B Identidades Locales y Regionales

En la comisión 6.2B Identidades Locales y Regionales, turno tarde, se presentaron proyectos vinculados al diseño y la identidad territorial de diversos países y regiones. Si hubo un concepto que atravesó todas las ponencias fue el de Territorio. El mismo se trabajó desde el rescate de los valores humanos y la geografía emocional.

Básicamente se planteó la necesidad de generar responsabilidad social en el diseño, respondiendo a necesidades sociales y reinterpretando el valor de los espacios intervenidos. Para esto resulta trascendental que la Academia se vincule con la sociedad, que los diseñadores y estudiantes entren en contacto con la realidad a trabajar, tanto cultural inmaterial como el caso de la comunidad originaria Huarpe (Cuyo Argentina), como espacial y territorial, en el caso Ciudad de la Punta/ Estancia Grande de la Provincia de San Luis Argentina, y las zonas rurales del Estado de México. En estos proyectos se reflexionó sobre la necesidad de trabajar con equipos transdisciplinarios que aporten descripciones de los territorios tangibles e intangibles. Se pensó cómo influir en el conocimiento del diseño a través de enfoques epistémicos y metodológicos que pertenezcan a otras ciencias. También se reflexionó sobre la honestidad del diseñador al dialogar con la morfología y materiales propios de cada territorio como ser las sierras en el caso de San Luis.

Por otro lado se planteó un proyecto basado en la identidad territorial de Pelotas Brasil, a partir del estudio de Memoria Gráfica de Pelotas: de 1890 a 1990. Se reflexionó sobre la problemática de la necesidad de conservar el patrimonio a partir del contacto de los alumnos con este acervo cultural que concluye en la producción de un libro sobre infografía pelotense.

En relación a la visibilidad del trabajo académico y su vinculación con la sociedad, se presentó un proyecto que concluyó en el prototipo de un libro infantil basado en la historia de una festividad de las razas, para que los niños puedan vincularse con la identidad del pueblo de la región de

Villavicencio- Colombia a partir del estudio de "Las cuadrillas de San Martín".

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 6.2 C Identidades Locales y Regionales

Coordinadora turno mañana: Mara Steiner (*)

Oradora: Angela Dotor Robayo (Fundación Universitaria del Área Andina, Colombia)

6.2 C Identidades Locales y Regionales

El eje del debate de la Comisión 6.2 C giró en torno a cuestiones relacionadas con la producción simbólica en los campos de la fotografía, el diseño gráfico, la tipografía y el diseño de indumentaria.

Varias ponencias abordaron el impacto de ciertas tendencias presentes en el espacio urbano y su traslación al terreno de la configuración visual a partir de la participación de proyectos y programas académicos implementados en los distintos niveles de formación. En este sentido, las propuestas apuntaron a generar un diálogo a partir del cual los alumnos pudieran observar, registrar y analizar manifestaciones visuales emergentes para luego proceder al desarrollo de procesos de clasificación y creación de alternativas nuevas.

El rescate de ciertas tradiciones locales también emergió como un signo pregnante en varias de las ponencias, a partir de la intervención del diseño en pos del desarrollo productivo de pequeños y medianos artesanos. Para tal fin, las propuestas de trabajo estuvieron vinculadas a cuestiones museográficas, de señalética, de diseño de mobiliario autóctono y la implementación de estrategias de promoción y difusión cultural.

El abordaje de la fotografía en su calidad de documento histórico también operó como un centro irradiador de ideas para el desarrollo de proyectos, sobre todo de aquellos vinculados a procesos de reconstrucción histórica. Tomando como soporte ya sean revistas de ilustración fotográfica, o bien a las fotografías mismas, se debatió en torno al lugar que la fotografía puede ocupar como fuente de documentación visual y, a su vez, a los riesgos que implica asumir la transparencia del soporte fotográfico.

Finalmente, se pusieron en común algunos interrogantes que funcionaron como vasos comunicantes entre todas las ponencias presentadas. Algunos de ellos fueron: la necesidad de aceptar el diálogo de saberes interdisciplinarios; la importancia de que el diseñador capte totalidades amplias a la hora de planificar su trabajo y la capacidad para buscar soluciones efectivas ante los desafíos que el mundo contemporáneo le impone al diseño día a día.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 6.3 A Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía

Coordinador turno mañana: José María Doldan (*)

Oradora: Beatriz Moura (Senai Cetiqt, Brasil)

6.3 A Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía

Recuperar el patrimonio cultural precolombino, e incorporarlo a los diseños contemporáneos a través de la educación, bajo el reconocimiento de los valores que portan aquellos diseños.

La estética como una posibilidad de construcción del conocimiento situada más allá del lenguaje y como forma de hacernos sensibles a los otros.

Incorporación del trabajo artesanal sobre medida, como ser la sastrería, al diseño de moda contemporáneo.

Acercamiento y comprensión de la tipografía Celta como ejemplo de la extrapolación de la comunicación comunicativa verbal a través de un texto visual.

Buscar el aprendizaje de los alumnos para que entiendan la ciudad desde la narración, cinematográfica, literaria y teatral. Que se entienda la ciudad como objeto de comunicación.

Proponer a las tradicionales rutas turísticas - culturales latinoamericanas, proyectos de diálogo intercultural entre todos los actores involucrados. Un ejemplo es el caso aplicado a la mocora en el Ecuador.

Coordinador turno tarde: José María Doldan (*)

Orador: Alejandro Palma (Douc UC, Chile)

6.3 A Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía

Se vio en la Comisión la necesidad de:

- Revalorar la artesanía propia de los países e incorporarlos a los programas académicos con desarrollo de proyecto efectivo.
- Involucrar a los estudiantes con las realidades locales relacionadas a la artesanía y a la creación artística, que estos productos poseen.
- Fortalecer la identidad de estos lugares que producen artesanías dándole el valor que estos espacios tienen, como valor relevante.
- Respeto y rescate de la actividad y del artesano como patrimonio del país y la cultura latinoamericana.
- Plantear concepciones de la creatividad y del arte en la didáctica del diseño, desde enfoques humanistas, complejos y orientados a la evolución de la conciencia, que incluya como elemento educativo aquellos temas perennes al ser humano, como es el caso de la muerte.

() El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*

Conclusiones Comisión 6.3 B Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía

Coordinador turno tarde: Mercedes Pombo (*)

Oradora: Astrid Mora (Universidad Autónoma del Caribe, Colombia)

6.3 B Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía

Las ponencias y los posteriores debates que se generaron dentro de esta comisión se centraron básicamente en reflexionar sobre cómo el legado del mundo artesanal y la visión integradora del arte pueden enriquecer la práctica profesional del diseñador.

A través de diferentes ejemplos y formas de pensar la vinculación entre estos tres campos –artesanía, arte y diseño- las ponencias buscaron proponer modos de acción y análisis desde la formación del diseñador que le sumaran nuevas habilidades y estrategias socioculturales para mejorar su experiencia en el proceso creativo y proyectual.

La vinculación entre el oficio del diseñador, el artesano y el artista se mantuvo latente durante todas las exposiciones y las reflexiones posteriores. Algunas ponencias se centraron en la importancia de recurrir a la visión creativa y libre del arte y el artista para vincularlas con el campo

del diseño y producción. Otros, en cambio, se focalizaron en la capacidad del artesano por rescatar y mantener las tradiciones e identidades precolombinas enriqueciendo de este modo las producciones locales y dándoles un sello propio.

Como cierre, surgió la posibilidad de pensar la enseñanza del diseño desde una mirada interdisciplinar, ubicándola como un lenguaje libre, capaz de dialogar y asociarse con otras propuestas estéticas, otras maneras de acercarse a la producción y la imagen. El caso de los artesanos y los artistas -con sus características particulares a la hora de elaborar piezas de diseño- resultan ejemplos ricos para la formación del diseñador, ya que brindan propuestas visuales y productivas diversas, alejadas de las convenciones culturales del diseño.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.