

Titulo

Reflexión Conceptual para un Modelo Disciplinar de Diseño Integral

Autor

Liliana Salvo de Mendoza

Coordinadora Institucional EDH
Escuela de Diseño en el Hábitat
Argentina

Fundamentación:

Reflexionar sobre la determinación y delimitación de la base común compartida epistemológica del **Diseño Integral** y sus fundamentos como disciplina sea cual fuere la especialización u objeto de diseño.

Utilizando la transdisciplinariedad como forma de investigación integradora ya que ésta comprende una familia de métodos para relacionar el conocimiento científico, los procesos empíricos y la práctica de resolución de problemas. El conocimiento transdisciplinar clarifica la investigación disciplinar y complementa a la investigación multidisciplinar e interdisciplinar

“Modelo Disciplinar es definido como la estructura que reúne el conjunto de unidades, componentes y procesos que integran el campo de la disciplina y determina cuales son los supuestos centrales que conforman un núcleo compartido y común. Dicha estructura se soporta en el proyecto como eje fundamental y articulador, donde convergen, se interrelacionan y se integran los conceptos, fundamentos y metodologías de diferentes áreas del saber, que posibilitan la traducción al producto gráfico, industrial y de vestuario, y donde se facilita la inter, trans y multidisciplinaridad”.

Modelo Disciplinar y pedagógico de la Facultad de Diseño de la Universidad –Actas de Diseño N° 1-Pág. 236. Universidad Pontificia Bolivariana.

Conceptos sobre diseño integral:

Se considera que:

- El diseño, sea éste urbano, arquitectónico, de interiores, industrial, gráfico, de indumentaria etc., es expresión de cultura y sismógrafo del desarrollo tecnológico de un país, de una región en un momento determinado, siendo una actividad inherente al hombre transformar el hábitat para mejorar su calidad de vida.
- El diseño tiene como ejes fundamentales la presencia del ser humano y el espacio:
 - El conocimiento del hombre en todos sus aspectos, tanto ergonómicos como sociales y culturales síntesis de su tiempo y de su hábitat.

“Lo que cuenta no son las cosas, sino la gente. El objeto de todo diseño es facilitar o permitir desarrollar una actividad dada. Los objetos son medios que la gente usa para alcanzar fines”. Frascara. Actas de Diseño N° Pág. 19.

-El conocimiento del espacio. Se debe generar en los diseñadores un pensamiento tridimensional. Diseñar es una actividad que se ocupa de otorgar significación y dar sentido a la expresión tridimensional para dar origen a la cultura material.

- El diseño es una actividad de servicio a la comunidad que responsabiliza al diseñador desde el análisis de las necesidades, demandas y deseos hasta el proceso productivo y más allá de éste, hasta la concreción de la vida útil del producto prefijada en las premisas de diseño y la responsabilidad sobre el impacto ambiental, contaminación local y global, reducción y reciclado de desechos, ahorro de energía, agua y materias primas

El diseño apunta al mejoramiento de la calidad de vida del hombre en todos sus aspectos y por lo tanto debe respetar el equilibrio ecológico.

- El diseño como actividad de servicio a la comunidad tiene además la impronta creativa del diseñador al decodificar las demandas de la comunidad y generar la solución al problema. Por lo tanto es además una expresión artística.
- El diseño requiere la participación interdisciplinaria de especialistas en diferentes ciencias, técnicas y tecnologías para lograr un producto que satisfaga las necesidades del hombre, donde el diseñador es el articulador de las tareas.
- El diseño debe ser contextualista, respetar la cultura, tradiciones, patrimonio histórico, riquezas naturales, materiales regionales, paisaje natural, paisaje urbano, y técnicas de la región a la que se le brinda el servicio. Prefijando los límites geográficos y demográficos de dicha comunidad. Productos desde la región para la región, el país y el mundo.
- El diseño debe formar diseñadores con compromiso social y valores éticos
- El diseño es una fuente de trabajo.

Propuesta de organización de la malla curricular en tres ciclos. Común para todas las carreras de diseño

1- Ciclo Básico Nivelador y Orientativo Disciplinar

Objetivos

- En un primer momento, rescatar los contenidos, conceptos, fundamentos del nivel medio como basamento que se integra a los contenidos del campo común disciplinar del diseño.

-Un segundo momento, la introducción a los contenidos, conceptos, fundamentos y metodologías comunes del diseño.

Introducir al alumno en las invariantes del proceso proyectual: diseño, morfología y comunicación para resolver un producto de diseño ya sea espacio, mensaje, objetos etc.

Este ciclo nivela, instrumenta y orienta hacia la especialización del alumno hacia un área del diseño

2-Ciclo formativo y de especialización

Objetivos: Contenidos, conceptos, fundamentos y metodologías comunes del diseño y específicos de las diferentes especialidades o carreras.

3-Ciclo profesional y de integración

Objetivos: Integración de asignaturas. Definir desde el área específica profesional premisas de diseño para las otras especialidades del diseño que intervengan.

Proyectos de integración con las diferentes especializaciones de diseño.

Práctica para el desarrollo de la profesión

Integración al medio laboral -

Trabajo de Vinculación Productiva con comitente real-

Áreas o unidades disciplinares comunes en todas las carreras de diseño

Transversalmente relacionadas entre si:

La organización académica de muchas instituciones de educación superior, continúa diseñándose con base sólo a la clasificación de áreas o unidades disciplinarias estancas que agrupan asignaturas.

Si bien las áreas permiten articular los contenidos con complejidad creciente deben articularse entre si transversalmente.

La clasificación que se propone vale para todas las carreras de diseño e incluso hay asignaturas comunes para todas las carreras. Ejemplo ergonomía, semiótica, etc.

La resolución de un problema de diseño en el mundo real obliga a considerar aspectos de muy diversa índole, desde lo técnico a lo psicológico, desde lo formal a lo económico. No es factible hoy pensar en un profesional que maneje con igual nivel de profundidad y competencia todos esos aspectos. El diseñador se capacita en el análisis y estructuración objetiva de esos datos y el desarrollo de una respuesta creativa e integradora al problema planteado. Existe por lo tanto la necesidad de manejar eficientemente el "saber hacer" propio de la disciplina proyectual y de disponer de un conocimiento formativo e informativo de las disciplinas que soportan la producción de objetos, sean éstos: industriales, gráficos, espaciales y de indumentaria.

En consecuencia, los contenidos conceptuales, actitudinales y procedimentales a adquirir por los alumnos durante la carrera se organizarán dos grupos: los **conocimientos proyectuales**, adquiridos fundamentalmente por un proceso de reflexión en la acción (praxis) y un **grupo de conocimientos contextuales** que dan soporte y contenido a la acción del diseñador.

En ambos grupos, los conocimientos pueden organizarse en las mismas áreas temáticas en todas las carreras de diseño:

Área Proyectual

Se prepara al alumno para resolver problemas de diseño que surgen de las necesidades y demandas del ser humano en un contexto determinado, articulado con un mundo globalizado.

En el área proyectual se persiguen los objetivos actitudinales y procedimentales relacionados con la actividad específica de diseño y en el ámbito de la materia **Taller**, se abordará en todos los años de las carreras, y con la tutoría por parte del docente. En ésta práctica proyectual se integran las tres disciplinas fundamentales para la resolución de un problema específico: **Diseño, Morfología y Comunicación**. Las tres disciplinas se deben impartir en forma espiralada de menor a mayor complejidad funcional, morfológica y comunicacional para la resolución de un problema de diseño

Se manejan los elementos necesarios para la prefiguración y representación del objeto de diseño, el uso conciente de las herramientas perceptuales y de la comunicación del mismo. Así como también el conocimiento y manejo de distintos sistemas de dibujo, representación, modelado y de herramientas informáticas disponibles para asistir la tarea de diseño.

Nucleados en torno de los trabajos de taller, en un nivel de complejidad creciente, aparecen los estudios de morfologías en el plano y el espacio, el color, las texturas etc.

También en la práctica de **Taller** se van integrando transversalmente contenidos que se adquieren en las asignaturas de las restantes áreas Cultural, Ciencias y Técnicas aplicadas al Diseño y Práctica Profesional.

Área Cultural

Reconociendo al diseño como signo de cultura, es imprescindible el conocimiento de sus características semánticas y el reconocimiento de los “hacedores” de esa cultura, su relación con el medio social que se manifiesta en un tiempo y un espacio determinados. Para ello es necesario comprender y analizar la historia como un proceso continuo de cambios, y a los productos de diseño como elementos de interpretación y transformación del pasado y su interrelación con los hechos contemporáneos.

Así mismo es necesario entender los grupos sociales destinatarios de los objetos de diseño, como así también comprender la subjetividad del diseñador, su capacidad creativa, su rol social y consideraciones éticas.

Área Ciencias y Técnica

En la cual ubicamos los conocimientos básicos necesarios de elementos de matemática y física, el manejo de los materiales y procesos de producción industrial. Las Técnicas y las Tecnologías. La adecuación de los productos a las capacidades y limitaciones físicas y cognitivas de los seres humanos.

Esté área presenta en las técnicas y tecnologías la mayor diferenciación de contenidos entre las distintas especialidades del diseño

Área profesional

Involucra los conocimientos que permiten insertar el proceso de diseño y sus productos en la realidad económica-productiva y el marco jurídico normativo.

Metodologías de enseñanza:

Metodologías básicas de enseñanza-aprendizaje utilizadas en las Áreas Proyectual, Técnica, Cultural y Profesional en todas las especialidades del diseño

Análisis de objeto o producto

Base de la investigación con mayor objetividad

Valor de la observación y por ende del pensamiento y conocimiento.

Comprensión de la realidad física, (cultura material) objetos o productos. Análisis Morfológico, funcional, de funcionamiento, estructural. Relación a partir de éstos con el contexto. Se establecen conexiones entre la razón de ser de los distintos productos de la cultura material y las referencias geográficas, históricas, sociales, tecnológicas etc.

Conciencia del impacto ambiental que provocan los productos creados por el diseñador

Conciencia de la vida útil, longevidad de los productos, en relación a las necesidades de los usuarios, la geografía, la tecnología, etc.

Resolución del problema

Interviene la subjetividad y creatividad del diseñador

Los problemas a resolver provienen de las necesidades, demandas y deseos del ser humano contextualizado en un hábitat determinado. El diseñador debe decodificar las demandas tanto manifiestas como latentes y traducirlas en problemas de diseño si es apropiado y posible.

Incorpora herramientas y creatividad para generar una amplia multiplicidad de opciones para la resolución del problema.

El método forma un espíritu crítico.

Proceso de Diseño.

En el proceso de diseño se incorporan ambos métodos de análisis y resolución de problema

El proceso de diseño es invariante en todas las carreras de diseño, desde la percepción de la demanda social, reconocimiento y formulación del problema proyectual, análisis del problema, del usuario, análisis de situaciones contextuales similares, análisis de objetos análogos, formulación de premisas, formulación de programa, búsqueda de alternativas, selección de la

solución y plan de acción, evaluación materialización del producto, hasta vida útil del producto e impacto ambiental.

Plan de Estudios:

Asignaturas correspondientes a cada área disciplinar:

Fundamentación, objetivos y contenidos con complejidad creciente.

Explicitar en el plan de estudios la transversalidad de las asignaturas, considerando que una formación que pondera el desarrollo de herramientas conceptuales unidisciplinarias en perjuicio de otras habilidades actitudinales y de ejecución, no proporciona los elementos indispensables para el desarrollo educativo **integral**.

El trabajo académico orientado por planes de estudio rígidos, con excesiva carga académica y desmedido énfasis hacia los cursos teóricos, provoca una formación esencialmente teórica que descuida notablemente la formación para la investigación, el autoformación y la solución de problemas en situaciones de aplicación real.

Perfil del Egresado:

El perfil profesional debe considerarse como una búsqueda constante de adecuación a la realidad. Por lo que es necesario tomar en cuenta las necesidades sociales que debe satisfacer el egresado para establecer el campo de acción profesional, antes que delinear un perfil curricular universal que no satisfaga los requerimientos contextuales. El egresado debe tener:

- Capacidad para el análisis y resolución de problemas respetando el contexto.
- Capacidad de integración a la sociedad
- Con conocimientos integrados de las diferentes asignaturas de la especialidad
- Capacidad para trabajar en equipo con las diferentes especialidades del diseño.
- Con capacidad para trabajar inter- multi y transdisciplinariamente
- Respetuoso del equilibrio ecológico
- Capacidad creativa
- Conciente de su rol social
- Formación ética y moral
- Capacitado para trabajar equipos de decisión gubernamental

Evaluación

La evaluación y autoevaluación debe incluir a:

Institución

Cátedra

Docentes

Alumnos: Respecto a ésta última:

Considerar la evaluación como una instancia más de aprendizaje para el alumno.

Incluye:

Trabajos prácticos

Proceso. Porfolio

De integración con las diferentes asignaturas de la carrera

De integración con las diferentes especialidades del diseño

De trabajo final de vinculación productiva para institución de bien público con comitente real en un hábitat definido. Jury intermedios con presencia de profesores de diferentes asignaturas y profesores invitados. Aceptación del comitente. Presentación y defensa final.

Alcances e incumbencias del diseño integral:

Se debe incorporar en los alcances e incumbencias aquellas actividades profesionales comunes con otras carreras o especialidades del diseño-

Por ejemplo: Diseño Industrial

Actividades profesionales comunes con Diseño Gráfico

- Diseñar, proyectar y dirigir Packaging
- Diseñar, proyectar y dirigir gráfica para productos.
- Diseñar, proyectar y dirigir obras de cartelería

Actividades profesionales comunes con Diseño de Interiores

- Diseñar, proyectar y dirigir la ejecución de trabajos de equipamiento urbano.
- Diseñar, proyectar y efectuar el control técnico de elementos de equipamiento urbano.
- Diseñar, proyectar y efectuar el control técnico de sistemas de aprovechamiento de energías no convencionales.
- Diseñar, proyectar y efectuar el control técnico en la ejecución de muebles y equipamiento en general.
- Diseñar, proyectar y efectuar el control técnico de componentes de sistemas constructivos industrializados.

Actividades profesionales comunes con Diseño de Indumentaria

- Diseñar, proyectar y dirigir packaging de productos.
- Diseñar, proyectar y dirigir instalaciones móviles para eventos.
- Diseñar, proyectar y dirigir herramientas para el diseño de indumentaria

Diseño curricular Neuquén:

Adoptando un Modelo Conceptual de Diseño Integral se realiza el Diseño Curricular de la Escuela de Diseño en el Hábitat de Neuquén. Patagonia Argentina.

Considerando el Diseño Curricular:

Como un planteamiento estratégico que la institución educativa, dentro del Planeamiento Educativo nacional y provincial, hace a futuro y que va desde la toma de decisiones hasta la obtención de resultados contextualizados en un hábitat determinado.

Refiere al conjunto de competencias básicas, objetivos, contenidos, criterios metodológicos y de evaluación que los estudiantes deben alcanzar en un determinado nivel educativo. De modo general, el curriculum responde a las preguntas ¿qué enseñar?, ¿cómo enseñar?, ¿cuándo enseñar? y ¿qué, cómo y cuándo evaluar?

Respetando el núcleo común de Diseño Integral, el diseño curricular debe ser lo suficiente flexible para adaptarse a la realidad cambiante del contexto de la institución educativa y formar profesionales que no emigren y resuelvan en primer término la problemática local para lo cual fue creado. Y que en segundo término pueda adecuarse a otras realidades

La Centralización de la educación resulta muy rígida y tiene muy poca capacidad de adaptación a los cambios, por lo que la descentralización con un mecanismo de control de calidad resulta más viable.

Pág. 60 Actas de Diseño N° Comisión Planes de Estudio