

Conclusiones Congreso de Enseñanza del Diseño 2013

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

Coordinadora: Mercedes Pombo

Oradora: Anna Urroz (BAU, Escuela Superior de Diseño, España)

En el marco de la comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos el debate se centró en dos grandes ejes: por un lado el campo del diseño y su construcción epistemológica y por otro lado la formación integradora del estudiante dentro de esta disciplina.

Algunos temas que surgieron fueron:

- Conocer y delimitar el campo de estudio del diseño; mientras que históricamente el análisis y la reflexión se focalizaba en el objeto en sí, hoy se asiste a un cambio de perspectiva en donde el centro de atención es el proceso de diseño en su totalidad.
- Esto conduce a la necesidad de formar estudiantes desde una perspectiva multi y transdisciplinar, capaces de desarrollar un pensamiento complejo, que vincule los requerimientos del entorno y las inquietudes personales.
- Se planteó la importancia de que el alumno se convierta en protagonista de su propio aprendizaje y donde los docentes acompañen este proceso como facilitadores.
- Es necesaria una mirada atenta al contexto para acortar la distancia entre el proyecto de diseño y los hábitos culturales del usuario, superando las barreras del diseño lógico hacia lo dialógico.
- La construcción de muchos de los saberes que integran el campo del diseño no se encuentra legitimada completamente en el momento de la enseñanza, sino que se va edificando a medida que se experimenta.
- Las nuevas generaciones de estudiantes se encuentran inmersos dentro de un paradigma multidimensional que se aleja de las perspectivas de pensamiento lineal, exigiendo a los docentes el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas.
- El diseño plantea como desafío principal convertir lo intangible en tangible a partir de la construcción de un pensamiento complejo e integrador.
- El Plan de Estudios de las carreras de diseño debería ser pensado como una red, donde los conocimientos que se adquieren dentro de las asignaturas se retroalimenten y enriquezcan entre sí.
- Se espera que el estudiante desarrolle competencias, es decir habilidades y destrezas operativas, más allá de los saberes técnicos y teóricos del campo.
- Los proyectos integradores dentro de las aulas permiten la transferencia de métodos y conocimientos de una disciplina a otra, volviendo las producciones de los estudiantes mucho más consistentes y enriquecidas.

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

Coordinadoras: Marisa Cuervo y Mercedes Massafra

Oradora: María Paula Serrano Gómez (Universidad del Norte, Colombia)

De las ponencias presentadas en la comisión surgieron dos líneas de debate:

1-Trabajar en la construcción de una epistemología del diseño.

- Necesidad de construir un marco teórico sólido y específico de la disciplina del diseño desde el cual el estudiante pueda partir para el desarrollo de proyectos de diseño.
- Promover el trabajo interdisciplinar por sobre el trabajo multidisciplinar para establecer una verdadera apropiación de los principios y valores específicos de otras disciplinas.
- Pasar de la didáctica del sentido común a una didáctica de producción del conocimiento que promueva la originalidad y creatividad de los proyectos de diseño.

2-Desarrollar estrategias metodológicas e investigativas que se adapten a las particularidades de la enseñanza de los procesos de diseño.

- Avanzar en la aplicación de metodologías menos exploradas que faciliten el abordaje del aprendizaje de los procesos de diseño.
- Promover el aprendizaje entre pares dentro del aula que facilite la comunicación de los procesos entre por ejemplo, estudiantes avanzados y estudiantes de niveles inferiores.
- Generación de metodologías para diseñar productos en donde las rúbricas se conviertan en una herramienta útil para la instrucción y el aprendizaje.
- Recuperar y/o re-significar ciertas herramientas visuales y audiovisuales y aplicarlas a la enseñanza del diseño como recursos didácticos innovadores.
- Definición de matrices que permitan, a partir de la consideración de todos los aspectos que intervienen en el proceso de desarrollo de productos, desarrollar nuevos diseños o mejorar los existentes.
- Propiciar un modelo de enseñanza que considere al diseño como un bien comunitario y de bajo impacto sobre el medio; que represente una realidad inicial para extraer de ella algo distinto: que ponga al descubierto la complejidad de la sociedad y del Ser.
- Trabajar en el diseño de metodologías proyectuales que permitan entender y mejorar resultados relacionados con trasladar el plano de las ideas al campo de lo posible y materializable.

- Diseñar modelos de evaluación que contemplen tanto el proceso desarrollado por el estudiante –ya sea proyectual o teórico- como el producto final obtenido – ya sea un objeto/creación o una producción teórico-reflexiva.

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

Coordinadora: Alejandra Niedermaier

Oradora: Luz del Carmen Vilchis Esquivel (ENAP- UNAM, México)

En la comisión se trabajó el concepto del Diseño como un proceso entre el hacer junto al discurso. El diseño, en sus distintas variantes, tiene relación no sólo con el hacer por sí solo, sino con un pensamiento. Es a partir de la lectura y la escritura por parte del docente que se puede formar un educando más consciente de lo que hace. Se trabajó también la concepción del diseño como profesión y no como oficio. La universidad tiene el rol de elevar el standard de la formación en el diseño incorporando y fortaleciendo el pensamiento del diseño a través de un proceso de reflexión sostenido en el aula y desarrollando la investigación.

El taller es el espacio privilegiado en el diseño, donde se desarrolla la conversación que construye el conocimiento proyectual.

Se reconoce en los últimos años la influencia vertiginosa de las tecnologías. Al respecto, surgieron en la comisión, visiones con tendencias apocalípticas y otras más integradas. También se analizaron los fenómenos que ocurren cuando hay alta disposición tecnológica en el aula; se puede tratar de que el obstáculo se constituya en una herramienta. En este sentido, se mencionó el posible pasaje de las TIC a las TAC. Es decir, llevar las tecnologías de información a tecnologías de aprendizaje y conocimiento. Se mencionó asimismo que las relaciones que otorga la tecnología permiten, a su vez, ampliar y profundizar el conocimiento. Sin embargo, se alertó también de que, en ocasiones, aparece un pensamiento proveniente de los software que incide amoldando el hacer.

Se ratificó la importancia que tienen la Indagación y la Investigación tanto para los alumnos, para los docentes y para los profesionales.

Se abordó la importancia de la semiótica como herramienta de entendimiento para el diseño. Especialmente la semiótica aplicada, enfocada al análisis de los objetos de consumo, al análisis de los proyectos, de la comunicación y al análisis de lo que resulta pregnante en la posmodernidad como las variables de lo local/global y la hipersivualidad contemporánea.

Se otorgó especial énfasis al rol del docente como orientador, su papel como implementador de un diseño de aprendizaje, este diseño requiere de la elaboración de un protocolo. Se hizo hincapié en que la palabra del docente instaura la terminología en el aula y otorga el marco de lo que, por ejemplo, la web muestra de un modo fragmentario.

Este tipo de comunicación permite una relación de encuentro entre docente y alumno y la convierte en significativa.

Hubo reiteradas coincidencias en diagnosticar el déficit educativo con el que provienen los alumnos de las escuelas medias y, por consiguiente, los motivos por los que ingresan a las carreras de diseño. Es importante desarrollar en el alumno sus competencias lingüísticas y culturales. Es fundamental que el alumno posea el campo semántico propio para poder verbalizar sobre sus decisiones y elecciones.

Es tarea del docente tener una actitud respetuosa para que el alumno pueda encontrar por sí mismo su forma de desarrollo, no tratar de que sea un reflejo del docente, es decir, evitar la modelización. El docente debiera ser un modelo pero no un molde. En la relación docente/discente se produce una tensión entre el enseñar y permitir el aprendizaje, entre hacer y no hacer. En tal sentido se rescató la importancia del proceso y no sólo del resultado final.

En todos los casos es necesaria una visión en red con epistemologías transdisciplinarias para comprender cabalmente el fenómeno del diseño hoy; esta red se puede materializar a través de maestrías, foros, formación de docentes, etc.

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

Coordinadora: Vanesa Schwarzbach

Orador: Verónica Lizett Delgado Cantu (Universidad Autónoma de Nueva León, México)

El encuentro propició una dinámica de interacción en cada una de las propuestas permitiendo incorporar nuevas experiencias y retroalimentar la tarea pedagógica y profesional.

En la Comisión se arribó a las siguientes conclusiones:

- Generar conciencia hacia el cambio en el área del eco-diseño y la sustentabilidad dentro de las prácticas pedagógicas para proyectar soluciones a problemas y necesidades del contexto.
- Generar más espacios de acercamiento de los estudiantes a la lectura y no sólo al ámbito de lo visual.
- Destacar en el ámbito del diseño y las comunicaciones que la creatividad es un potencial a desarrollar en cada individuo.
- Presentar el diseño como vía para acercarse al arte y viceversa.
- Consolidar el perfil deseable del profesor como tutor, facilitador y modelo.
- Reflexionar sobre las nuevas posibilidades que brindan los nuevos medios al diseño.
- Planificar trayectos de enseñanza indeterminados flexibles y adaptables.
- Afianzar la formación continua en nuevos medios para desarrollar con los estudiantes.
- Analizar los nuevos desafíos de la enseñanza del diseño contemplando la arquitectura de información e interfaces de vivencias.
- Potenciar la capacidad natural para relacionar conceptos, imágenes e ideas de los estudiantes.
- Promover la investigación cualitativa para mejorar la calidad de la enseñanza del diseño gráfico.

Para finalizar se acuerda que los profesionales del diseño están muy interesados en ir más allá, hacia el análisis y la reflexión de su disciplina, su cultura y la incorporación de los nuevos medios.

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

Coordinador: Gustavo Coppola

Orador: Ramiro Pérez (Perez Diseño, Argentina)

En este Congreso organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, los profesionales participantes de la Comisión “Pedagogía del Diseño: Currícula, estrategias pedagógicas y recursos didácticos, planes de estudios y contenidos curriculares”; debatieron importantes temas y se realizaron un provechoso intercambio de miradas y enfoques.

Fuimos quince ponentes, profesionales provenientes de distintos países de Latinoamérica –Colombia, Brasil, Argentina y México- que expusimos nuestras investigaciones sobre la pedagogía del diseño y que dieron pie a interesantes debates. Hay que destacar que durante todo el día que duró la exposición de temas primó la camaradería, el respeto profesional y la voluntad de comprender los intereses del investigador en torno a sus conclusiones. Una verdadera muestra sobre el valor del aprendizaje para mejorar la pedagogía.

La síntesis de las conclusiones arribadas sobre lo aportado por los ponentes acercan la enseñanza del diseño al profesionalismo aspirado y demuestran una vez más la preocupación por quienes hacen diseño y transfieren sus conocimientos.

Uno de los temas de mayor relevancia y que transitó en casi todos los temas, fue que hay una real preocupación por encontrar una salida a la funcionalidad del diseño, donde el profesional pueda aportar a la sociedad con su trabajo.

Otro tema fue como incorporar en el proceso de diseño la inclusión, la producción con bajo impacto y lo estético, sin que la tecnología sea el vector fuerza que dinamice la producción.

Por un lado se pide reflexiones epistemológicas que necesitan de miradas internas al diseño. Y por otro permitir aportar nuevas reflexiones y prácticas que orientan la mirada hacia afuera del campo disciplinar.

Este proceso de doble vía –observar las demandas del entorno y construir contenidos para el desarrollo profesional que den respuesta a esas demandas- se vio reflejada en la exposición de la creación de nuevas carreras de diseño con especialización, donde la estructura pedagógica se orienta a la interdisciplina o al aprendizaje modular, pensando en que el profesional necesita de flexibilidad para afrontar los desafíos del mercado.

En síntesis, cómo enseñamos lo que enseñamos, qué tipo de inteligencias prima en la enseñanza del diseño y cómo la tecnología influye en la producción del diseño son ejes que están en la reflexión epistemológica y pedagógica. Siendo este un Congreso Latinoamericano, se puede pensar que estas problemáticas son comunes a las escuelas del territorio.

Conclusiones Comisión 1.2 [A] Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes.

Coordinadora: Andrea Mardikian

Orador: Monalisa Giret (Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra)

1. Perfil de diseñador, generación 2013

A partir del tópico “qué es un diseñador” se originó un debate en torno a una mirada comercial versus una mirada más social del rol. Hemos coincidido, que el diseñador:

- Debe poseer una base ideológica para la transformación social fundada en valores.
- Contempla y valora la cultura y la ecología.
- Es un operador cultural cuyo pensamiento debe ser direccionado más abarcativamente.

2. Competencias requeridas para una nueva generación de diseñadores

Cómo logramos formar este diseñador? Hay que considerar para qué y para quien diseñamos. Esto sería:

- Capacidad de diferenciar el diseño para el consumo o el diseño para la satisfacción de necesidades reales; encontrando un equilibrio entre el perfil más comercial (que sostiene económicamente) y uno más social para trazar nuevos escenarios laborales.
- Capacidad de interpretar y hacer cultura y evitar el vicio cosmético.

3. Rol del docente en el proceso de aprendizaje del diseño

- Para que el aprendizaje del diseño sea inclusivo, o sea que posibilite a todos un aprendizaje de calidad, debemos identificar y minimizar las dificultades de los alumnos y maximizar los recursos de atención educativa.
- Plantear el proceso de aprendizaje del diseño a partir de cuatro preguntas clave: ¿qué debemos enseñar? ¿qué vale la pena comprender? ¿Cómo podemos, tanto los alumnos como el profesor, estar seguros de que comprenden lo que están estudiando? ¿qué motiva a mis estudiantes a querer comprender algo?
- Incluir la educación planetaria en la currícula.
- Concebir la enseñanza para un alumno integral, esto sería tener en cuenta sus características étareas bio-psico-sociales, su forma de acceso al conocimiento, sus intereses.
- Desde la gestión de la carrera de diseño, es propicio fomentar la vinculación entre los docentes para desarrollar proyectos comunes, compartiendo experiencias pedagógicas para mejorar la calidad educativa.
- También desde la dirección de carreras, debe fomentarse la investigación de la enseñanza del diseño, ¿cómo enseñar a enseñar diseño?
- Sostenemos que la pasión docente desplegada en el aula, tiene el poder irrefutable de poder inspirar y motivar a los alumnos.

Conclusiones Comisión 1.2 [B] Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes.

Coordinadora: Natalia Lescano

Orador: Edgar Saavedra Torres (Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Colombia)

Resaltamos la relevancia de romper con el modelo de un docente que está en el “mundo de la ideas de Platón”, subido en una tarima para solo monologar a quien el alumno no puede acceder ni siquiera para hacer una consulta o expresar un comentario.

Pensar como posible el caos, en los trabajos de creación de nuestros alumnos. Que ellos busquen cuestionamientos de cosas que dan por naturales.

Si nuestras consignas de trabajo son grupales es importante que sostengamos que su resolución sea también grupal más allá de los problemas interpersonales que pudieran llegar a surgir.

Generar oportunidades de involucramiento de los alumnos en su aprendizaje.

Ayudar a desarrollar la capacidad de preguntar en nuestros estudiantes, si están en grupos no preguntan más allá que no se haya comprendido.

La percepción, el trazo y la relevancia del entorno la valorización de estos elementos para el proceso creativo
Hay aspectos del diseño artesanal que hay que recuperar, ya que ayuda a organizar el pensamiento, a expresarse

El aula como espacio de construcciones distintas y que no se limita a la infraestructura a las “paredes” como barreras sino que va más allá.

Importancia de la apropiación de la teoría, según el contexto y el grupo de la clase
Poder hacer explícito esta nueva línea de pensamiento que se está generando en el mundo.

Poder reflexionar y resignificar conceptos que los tomamos mucho tiempo como rígidos e incuestionables.

Saber aprovechar los recursos con los que cada uno cuenta por contexto o cercanía para valorar lo propio.

La relevancia de ser, de conocer lo que somos en nuestro interior para poder expresarnos.

Pensar el peso y trascendencia de la palabra y como hecho sonoro; buscar como docentes que los estudiantes lo lleguen a plasmar a la hoja. Armonía, peso y contenido.

No suponer algo, antes de acercarnos o de dialogar con nuestros alumnos. Necesitamos humildad para escuchar sus aportes.

Conclusiones Comisión 1.3 Calidad Educativa y Evaluación.

Coordinador: Carlos Caram

Orador: Julio Putallaz (UNNE Universidad Nacional del Nordeste, Argentina)

Ejes abordados en los debates y diálogos:

1. Nuevos perfiles de los actores que inciden en los procesos de Enseñanza, Aprendizaje y Evaluación del Diseño, con incorporación de actores externos.
2. Distintas realidades de los Sistemas de Educación Superior y de Evaluación y Acreditación según países de América Latina (AL).
3. Propuestas para medir y evaluar los aprendizajes y la creatividad, y nuevas modalidades de ejercitaciones para alumnos avanzados y de graduación.
4. Experiencias de casos de fortalecimiento institucional a partir de procesos de evaluación de carreras de diseño.

Temas tratados:

Sistemas de Acreditación y la actuación de las Agencias Acreditadoras: La calidad de la enseñanza y su relación con los posgrados.

Nuevos perfiles de estudiante, de docente y de Universidad que inciden en el proceso de enseñanza – aprendizaje del diseño.

Rigidez de los sistemas de evaluación pero vistos como oportunidad de mejoramiento y crecimiento de las ofertas en diseño, tanto de grado como de posgrado.

Necesidad de integrar y profundizar el trabajo interdisciplinario de los futuros diseñadores. Propuesta de integrarse en un trabajo en equipo a mitad de la cursada para la Facultad de Diseño de la Universidad de Palermo (UP).

Evaluación de la creatividad en diseño: Propuesta de un instrumento para evaluar la creatividad que integra el proceso interno, el externo y el contexto (hecha para una materia pero con la posibilidad de sistematizar en diferentes ramas del diseño).

La evaluación didáctica que supere el sistema tradicional de calificaciones para que el alumno genere una mirada crítica, que beneficia también a los docentes.

La evaluación institucional en la carrera de Diseño a partir del aprovechamiento de una experiencia previa de evaluación (aprendizaje institucional): el caso de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional del Nordeste (Argentina).

La complejidad de las prácticas y la búsqueda de un método de abordaje que no deje afuera la diversidad e identidad propia: La adaptación y resignificación de la matriz CONEAU para evaluar la carrera, sin perder la diversidad y las dinámicas propias.

La evaluación institucional como soporte de un proceso más amplio de fortalecimiento institucional.

Incorporación a los procesos de acreditación de actores externos al sistema educativo: Industria, Sociedad y Gobierno (propuesta del “Método de tetrahélice”).

Incorporación del diseño al Plan Nacional de Desarrollo de México a partir de un contexto de preocupantes niveles de pobreza y exclusión y valores de desempeño educativo deficitarios (% de investigadores).

Modelo de evaluación del Proceso de Enseñanza – Aprendizaje a partir de grillas de evaluación e instrumentos gráficos y cromáticos que visualicen el proceso de

aprendizaje y faciliten la evaluación y el aprendizaje del alumno, del docente y de la institución.

Propuesta de tres modalidades de proyecto final de graduación para carreras de diseño: un proyecto real (que responda a una necesidad real concreta), un proyecto experimental y una tesis (proyecto de investigación y reflexión crítica) con aportes innovadores.

¿Cómo evaluar por competencias creando criterios y estándares claros que lleven a la autoevaluación a través de criterios explicitados y pormenorizados? Duda respecto de la efectividad y validez de la evaluación por competencias.

Currículum por proyectos y la necesidad de redefinir en forma permanente el perfil del estudiante, del docente, qué se debe evaluar y los límites entre teoría y práctica. El caso de la Facultad de Diseño de la Universidad de Palermo (UP).

Conclusiones Comisión 2.1 Mercado y Gestión del Diseño.

Coordinadora: María Elena Onofre

Orador: Rodrigo Antônio Queiroz Costa (Centro Universitário de Belo Horizonte, UniBH)

O mercado necessita cada vez mais de soluções inovadoras e profissionais pragmáticos com foco na alta qualidade, inovação e maleabilidade no posicionamento do mercado. Para isso é necessária uma formação de pessoas qualificadas de maneira completa, criativa, rápida e flexível dentro de uma formação integral. O design é um processo de formação e trabalho coletivo e multidisciplinar. As competências dos profissionais e estudantes de design passam pelo saber, saber fazer e saber ser e suas relações no ecossistema empresarial no qual estará inserido pelo saber conviver. Nem todos tem vocação para gestão e empreendimento e neste sentido é importante identificar sua real vocação dentro do trabalho que se propõem fazer. O objetivo disto é diminuir a sensação de frustração que pode ser gerada no exercício de funções incompatíveis com o perfil do egresso.

O melhor gerenciamento da informação promove maior eficácia e eficiência e por consequência maior rentabilidade. Os agentes que constituirão este mercado carecem de uma formação global como pessoa, cidadão, gestor da informação e designer. Esta formação depende de agentes bem preparados e orientadores competentes na relação empresa, universidade e estado.

O designer deve ser capaz de identificar, no ciclo de vida do projeto, formas de promover o desenvolvimento do projeto promovendo de forma a tornar o negócio do projeto mais efetivo e eficiente. O objetivo do profissional de design é gerar valor para si, para seus negócios, para a sociedade em realidades locais e mundiais, para tal é necessária uma formação abrangente e um foco específico, ou seja, ser efetivo e eficiente no que faz sem perder a visão do todo.

É necessária uma identificação das realidades locais para que as práticas de aproximação do mercado pela academia seja efetiva e não comprometa a estrutura do mercado. Em cada região existem especificidades que devem ser mapeadas para adoção das melhores práticas e seus impactos em curto, médio e longo prazo.

O diálogo mercadológico e a proximidade das experiências acadêmicas com o ecossistema produtivo é uma forma interessante para criar um ambiente em que

processos e informações que possam ser trocadas. Além disso, apresenta ao egresso uma realidade menos engessada que a realidade acadêmica o que estimula um comportamento mais flexível no sentido de se atender demandas que são, em sua essência, não lineares.

O maior desafio nas corporações e empreendimentos fica no gerenciamento e qualidade da informação entre o corpo gestor, o design, a produção e “provedores” e o trabalho simultâneo de mais de uma equipe multidisciplinar para que minimize tempo de todo o processo produtivo. Mantendo o que já foi alcançado até então como qualidade e eficácia nos processos. O desenvolvimento desta competência é fundamental para inserção do sujeito no mercado de trabalho.

Os processos industriais, particularmente aqueles que envolvem o ciclo de vida do produto abrigam uma diversidade de práticas, profissionais e processos que influenciam e são influenciados por ações de design. Esta articulação, que tem se intensificado nos últimos anos, propõe atuações, para o profissional de design, que muitas vezes a academia não consegue acompanhar em tempo real.

A demanda para a formação e atuação dos profissionais de design é para realidades que ainda não se manifestaram em uma situação que ações locais têm repercussão global. A visão, conhecimento e emprego de práticas de gerenciais é estratégica na formação de um agente que possa influir positivamente na realidade no qual está inserido. O designer é ora engrenagem ora motor dos aspectos que levam a maior efetividade dos processos produtivos o que torna fundamental a reflexão deste segmento a respeito de seu real papel nos diversos processos em que estão envolvidos.

A academia pode e deve ser efetiva na identificação e trabalho de métodos que reproduzam a realidade empresarial e o impacto que a tomada de decisões e as mudanças no design causam em outros processos organizacionais. Neste sentido as Escolas de Design precisam simular realidades e ambientes empresariais.

Uma observação efetiva é que embora os trabalhos de design, de uma maneira geral, estão cada vez mais parecidos. A princípio o uso de técnicas difundidas e uso de recursos similares de softwares parecem ser os causadores mas um olhar mais crítico aponta em um sentido diferente. Aponta-se para a possibilidade de que na busca de se dominar todos os aspectos do design não se tem um conhecimento ou não se promove uma reflexão mais aprofundada na execução dos projetos como profissional. Talvez um reflexo da valorização do resultado em detrimento do processo no ambiente acadêmico.

A academia não pode compactuar com qualquer modo de pacto da mediocridade neste sentido. Ela deve refletir a excelência que a profissão de design existe sob pena de mediocrizar o mercado e, conseqüentemente, a percepção de valor de seus profissionais e produtos. Haja vista a comum confusão que existe entre gestão de marca (brand) e gestão de identidade visual. Existe a necessidade de desenvolvimento de marcas próprias com alto valor agregado pois geram maior valor para o país, regional e globalmente. Foco em alto valor agregado e desenvolvimento produtos que privilegiem a cultura produtiva local com projetos estruturados e aprofundados é uma aposta correta. O valor estratégico do design aparece mais uma vez como diferenciação fundamental para os agentes que atuarão no mercado e o bem mais precioso para as empresas que os empregam. O foco na construção de um processo sólido e amplo de design, ou seja o foco na gestão, tende a ser o melhor patrimônio a ser construído pelos alunos de design.

O mercado de design tende a se ampliar nos próximos anos para a base da pirâmide tanto nas realidades locais como na realidade global. Embora tenha um apelo menor na glamorização do profissional os futuros designer devem ser preparados para esta relação de vínculos comerciais sociais e empresariais de características pós-industriais. As

relações individuais com um serviço ou produto, há muito, ganharam contornos globais. A opinião, positiva ou negativa dos serviços e produtos que o designer desenvolve não estão mais restritos ao contato pessoal entre os consumidores o que reforça a necessidade de aprofundamento nos projetos a serem executados pelos profissionais. Essa mudança de contexto pede uma resposta mais sistêmica do ponto de vista projetual, de posicionamento e postura profissional. Esta abordagem sistêmica depende de uma correta identificação dos contextos e necessidades do mercado. Reafirma-se que a vocação de produção de conhecimento da academia mas também sua posição como parte do mercado de design e propõe-se que assuma um papel de protagonismo na identificação e suprimento das necessidades sociais que lhe cabem.

Parte da questão que envolve a percepção de valor do design advém da falta de percepção por falta dos alunos e de alguns profissionais a respeito do não conhecimento de seus clientes a respeito dos valores tangíveis e intangíveis do design. Neste sentido, se faz crer que os egressos teriam um cuidado maior no que tange a apresentação de seus projetos o que não se traduz em realidade. O profundo conhecimento de seu trabalho e uma efetiva comunicação daquilo que é feito, daquilo que o design pode ou não pode resolver dentro do contexto no qual está inserido o profissional ou demandado o projeto tende a aumentar a percepção do valor do design e na propagação de sua cultura. A academia deve dispensar especial atenção a esta importante ferramenta na formação de seus alunos.

Atualmente a trajetória acadêmica não é mais um caminho seguro para inserção do sujeito no mercado de trabalho. Muitas vezes, as instituições de ensino, que também compõem este mercado, não costumam voltar seus olhos de maneira pragmática para esta realidade. Existe uma deficiência por meio da academia em:

1. se conhecer as múltiplas trajetórias profissionais dos egressos do design e o impacto da instituição em sua realidade local e sua repercussão global;
2. gerar conhecimentos relevantes para o setor de comunicação e design;
3. instituir um modelo de gestão de informações que será importante subsídio estratégico na identificação de tendências e estabelecimento de ações assertivas na montagem e atualização dos cursos de comunicação e design frente as realidades mutáveis do mercado de trabalho.

A perspectiva de observação do comportamento dos egressos, da resposta do mercado a sua inserção e atuação, tendem a responder os questionamentos quanto a percepção do valor financeiro do design em uma determinada localidade quando confrontarmos os valores intangíveis do design percebidos pela sociedade. A constituição de um Observatório de Mercado pode identificar e uniformizar potencialidades locais contribuir para o aprimoramento da relação entre os valores intangíveis do design e a percepção de seu valor financeiro além de balizar os ganhos de seus profissionais em determinadas situações.

Conclusiones Comisión 2.2 [A] Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos.

Coordinadora: Patricia Iurcovich

Orador: Andrés Vidal Rivadeneira Toledo (Colegio Fiscal de Guayaquil, Ecuador)

Se habló de:

- La importancia de tomar en cuenta las competencias blandas por parte del Diseñador.
- De la integración de las universidades, emprendedores y empresas.
- De sacar una ley de emprendimiento y regular la profesión del diseñado.
- De cómo el marketing y las otras herramientas de comunicación son necesarias a la hora de insertarse en los proyectos laborales por parte del emprendedor y del diseñador, de aprender a trabajar de manera interdisciplinaria dentro del mundo de los negocios.
- De la importancia del involucramiento en las Universidades por parte de las empresas.

Surgió como elemento importante pensar en un nuevo método de enseñanza basado en la práctica real. Se contó un caso en el que los estudiantes desde el primer curso de universidad, practican de manera real con empresas y clientes, aumentando en cada año un cliente de acuerdo al curso, a parte del cliente interno que es el docente.

Se trata del primer enfoque educativo capaz de preparar profesionalmente a un estudiante universitario de cualquier carrera desde los primeros cursos, a diferencia de los métodos de enseñanza tradicionales, que proporcionan solo información y tornan la clase en tediosa y aburrida, este enfoque capta toda la atención de los estudiantes, porque permite que ellos sean ejecutivos de una empresa y se diviertan tomando decisiones, aunque se equivoquen. El profesor es un simple facilitador dentro del aula. Dentro del desarrollo de la formación del diseñador, se planteó la necesidad de realizar trabajos colaborativos con empresas y los sectores públicos, aunando los criterios de diseño, innovación y competitividad e intentando que los alumnos rastreen y profundicen en el mercado en el cual trabajarán.

Los diseñadores son de por si generadores de emprendimientos, son empresarios en si mismos. No hay diseñadores que no fortalezcan al mismo tiempo el desarrollo del entrepreneurship.

Hay universidades que los forman a los alumnos en el ámbito del modelo americano que consiste en responder a los **estándares** que requieren las empresas para cumplir las certificaciones por competencias. En Chile, entre otros países se aplica este modelo. La construcción marcaría no se gesta solo en la identidad visual sino en la construcción de otros indicadores estales como el valor agregado, y el proceso de calidad total.

Las redes sociales marcan actualmente la necesidad de que la marca no sea una simple construcción diseñal sino que forma parte de una totalidad en donde el cliente tiene voz y voto a la hora de opinar. Esto cambia la óptica tradicional de la marca frente al impacto de las redes sociales.

Se habló de agregar a la actividad del diseño también lo referente **a la industria editorial** para crear, historietas, libros, publicaciones. De cómo crear diseño para libros de medicina y temas de actualidad, difíciles de mostrar visualmente.

El diseñador es emprendedor por naturaleza. Aporta ideas al mismo tiempo que desarrolla proyectos de comunicación. Desde el inicio busca habilidades, puesta en marcha y pensamiento estratégico.

Saber negociar saber hablar frente a un cliente; los diseñadores muchas veces no tiene su imagen desarrollada.

Se habló de la educación no formal aplicada en lugares con poblaciones pequeñas, donde no se cuenta con tecnología ni con profesionales; es en este ámbito en donde se debe pensar en términos de espacios más informales en donde los alumnos aprendan a trabajar en equipo y a elegir desde lo intuitivo ya que tal vez no cuentan con otras herramientas.

Nuevamente aparece el tema de las **incubadoras** como espacio para enseñar diseño en el ámbito de los negocios, sea diseño industrial u otro.

Apareció El tema en **donde lo legal sobrepasa lo académico**. Los alumnos desarrollan productos para vender y luego hasta adonde es responsable la Universidad, la empresa y hasta adonde los alumnos.

La incubadora permite pensar en el cliente interno y externo. Se habló como caso en la Universidad Nacional de México de la incorporación de una cátedra en donde los alumnos forman empresas, asesorados por profesionales. Uno de los problemas del diseño es pensar a corto plazo en un producto y no pensar como las empresas grandes en líneas de productos que generen mayor rentabilidad.

Conclusiones Comisión 2.2 [B] Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos.

Coordinador: Diego Bresler

Orador: Jorge Castro Falero (UDE Universidad de la Empresa, Uruguay)

- Hablamos de la importancia de generar consistencia como gran concepto integrador. Alumnos, docentes, instituciones y otros participantes alineados con los objetivos generales planteados.
- Hablamos del fortalecimiento de los alumnos y los profesionales independientes en el aula mediante conocimientos relacionados con el “perfil emprendedor y escala de valores” especialmente antes de los conocimientos específicos de diseño.
- Hablamos de las diferencias en las instituciones educativas sobre los nuevos puntos de vista para la aplicación de contenidos relacionados con empresas y emprendedorismo. Nuevos formatos de Centros de Emprendedores que incluyen, transmisión de conocimientos, intervención y formatos de crecimiento y replicación.
- Hablamos de la práctica real en empresas como un modelo ya existente y que requiere nuevos estadios de implementación.

Resumen de ponencias:

Jorge Piazza:

Jorge Expresa los resultados de las estadísticas realizadas sobre su historial de intervención del diseño.

Realizó un análisis de los tiempos que se incurren en un Estudio de Diseño en lo cotidiano.

Las principales falencias en la distribución de las diferentes funciones de la actividad diaria.

Luego expresó cómo es el impacto de los conocimientos en las organizaciones educativas y el enfoque de los contenidos de las materias en la inserción laboral.

Diego Bresler:

Diego, expuso sobre el historial del mundo de Industrias Creativas. La presencia en las instituciones educativas en lo que refiere a emprendedorismo, empresas y gestión.

En paralelo, se desarrolló el historial relacionado con el mundo de los emprendedores y las empresas en las instituciones educativas.

Finalmente definió cómo, a su entender, debería definirse un formato de centro de emprendedores en una institución educativa.

Cristina Lopez:

Cristina se expuso sobre la problemática de las instituciones educativas relacionadas con el conocimiento de los profesionales.

Se habló de la puesta en valor de la planificación de los recursos en relación al proceso de diseño.

Se levantaron conceptos relacionados con valores, escala moral, multiplicidad religiosa y multiculturalismo. Se evaluaron cuáles son los proyectos globales, el rol de los docentes y para formadores. Se propuso imponer conceptos de Actuación y Activación. Se reflexionó sobre cuál es la gestión social del diseño. Ambito educativo, el estado y los empresarios juntos.

Paulo Roberto Silva:

Paulo desarrolló la conflictiva en la relación entre los sectores productivos y las universidades.

Habló del aprendizaje para ambos lados, para el alumno y para las universidades.

Presentó un caso sobre la relación entre la industria del plástico, una empresa privada, la universidad (con algunos alumnos como participantes) Es decir, el desarrollo de productos para una empresa por alumnos de la universidad.

Se hablaron de los beneficios para todos los participantes en el proceso

Fabian Bautista Saucedo:

Fabian desarrolló un caso donde se potenció la relación entre la universidad y el gobierno con un caso de Investigación como excusa. En este caso, se hizo un vínculo entre dos universidades para potenciar el desarrollo a definir.

Se desarrolló un proyecto de implementación de una interfaz gráfica de geolocalización por las universidades que participaron.

Cecilia Ramirez:

Cecilia, hizo un desarrollo sobre la mirada de autogestión de los alumnos haciendo un paralelismo entre su figura individual como emprendedor de proyectos y como administrador de su propia gestión y lo que sería entenderse como empresa.

Se habló de la importancia del autoconocimiento a la hora de construir carrera profesional.

Se enumeraron las variables que se tuvieron en cuenta para profundizar el análisis que se hace de cada estudiante o participante del proceso.

Jorge Manuel Castro Falero:

Jorge, presentó su postura sobre el diseñador como generador de nuevas fuentes laborales. Primero se desarrolló el marco de situación y las necesidades del mercado. Se desarrollaron casos donde nuevas aplicaciones de diseño generaron nuevas aplicaciones de negocio y nueva inserción laboral

Erika Rivera Gutierrez:

Erika hizo una reflexión sobre el análisis e implementación de servicios que la Universidad del Estado de México brinda a sus alumnos y egresados en lo que refiere a su inserción laboral. Se realizaron investigaciones para este propósito. Se efectuó un proceso de seguimiento de la base de datos de los alumnos. Se sacaron conclusiones sobre el modo de centralizar la información de los mismos y cómo se optimiza su proceso de recopilación.

Claudia del Carmen Herrera Ramos:

Claudia desarrolló la importancia de investigar para poder realizar una producción de marca gráfica. Una experiencia realizada en los talleres de diseño del instituto. Se realizó la importancia de realizar actividades cursos teóricos-prácticos para potenciar el proceso.

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

Coordinadora: Andrea Pontoriero

Oradora: Crystal Camacho (Instituto Tecnológico de Sonora, México)

Se plantearon tres aspectos claves respecto de la pedagogía del diseño:

- 1) La focalización de la enseñanza del diseño teniendo al estudiante como el sujeto central del aprendizaje.
- 2) Los cruces de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- 3) Nuevo rol docente para contribuir a un aprendizaje significativo

Dentro de estas tres grandes líneas destacamos algunos de los conceptos que deberían tenerse en cuenta en toda situación de aprendizaje del diseño

- Elaborar estrategias innovativas para la enseñanza involucrando las nuevas tecnologías.
- Vincular lo teórico- conceptual -abstracto y relacionarlo en prácticas concretas en una realidad social determinada.
- Buscar la transversalidad de los conocimientos vinculándolos mediante proyectos integradores a través de contenidos de materias diversas, es decir, un mismo problema estudiado mediante distintas perspectivas disciplinares.

- Concebir el diseño como un área de convergencia de distintas disciplinas que aporten sus diferentes enfoques sin necesidad de referir entre sí.
- Motivar a los estudiantes mediante estrategias que los involucre en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Plantear la necesidad de un conocimiento contextual que relacione los proyectos de los estudiantes con las problemáticas sociales en las cuales se ven inmersos.
- Estudiar las tendencias y requerimientos del entorno para trabajar en actualizaciones de la currícula de manera constante.
- Incluir el área de los negocios en el ámbito del diseño con el objetivo de lograr viabilidad y sustentabilidad en el ejercicio de la profesión.
- Considerar el uso de las redes sociales ya que estas pueden incentivar la creación de equipos de trabajos y el intercambio de ideas entre pares haciendo que la función del docente sea la de un tutor o guía que dinamiza el proceso de intercambio y del trabajo colaborativo.
- Potencializar lo digital como un proceso de diseño que incentive la precisión, la flexibilidad y la complejización de los proyectos.

Para finalizar creemos que como profesores tenemos la responsabilidad de formar profesionistas éticos y con valores sociales que puedan interpretar la realidad para poder realizar proyectos sustentables, viables que finalmente contribuyan a mejorar la calidad de vida del entorno.

Debemos también como docentes tener una mirada crítica que permita cuestionar lo instituido pero también reinventar las prácticas de nosotros mismos para con ello contar con currículas pertinentes.

Conclusiones Comisión 3.2 [A] Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales

Coordinadoras: Ana Calciano y Monica Incorvaia

Orador: María Isabel de Jesús Téllez García (Universidad de Guanajuato, México)

A lo largo de la jornada se presentaron diversas ponencias cuyo eje de investigación se planteó en la aplicación de las nuevas tecnologías: la curación de contenidos y los entornos personales de aprendizaje, la utilización de los medios digitales en el diseño con la propuesta de una nueva visión para el uso de estos medios; experiencias en el laboratorio de diseño e investigación para la promoción y el crecimiento de la disciplina; el uso de la realidad aumentada en web y en móvil conociendo así el grado de innovación para incorporar videos e imágenes en 3D.

Por su parte, se planteó la composición de las interfaces gráficas de diarios digitales a partir de dos modelos comunicacionales como el broadcasting y la virtualidad; el diseño como clave de la pedagogía virtual; la experimentación y la tecnología aplicada a la enseñanza del diseño; la narrativa transmedia en la enseñanza de diseñadores y comunicadores. Para concluir con el análisis del programa de estudios internacionales avanzados.

Las conclusiones a las que se arribó dentro de la formación para un diseño innovador y creativo que corresponde a la comisión 3.2 Nuevas formas de Producción, Tecnologías y materiales A refieren a dos grandes líneas temáticas: la tecnología en la enseñanza y la tecnología en el saber hacer.

En relación con el primer aspecto de este análisis, se reflexionó sobre la importancia del vínculo necesario entre el profesor y el estudiante, tanto en el sentido humano de la

experiencia del conocer como en los mecanismos de mediación en la construcción de dicho conocimiento.

A su vez, la educación debe migrar hacia los adelantos tecnológicos y adaptarse tanto a las necesidades y expectativas del alumno como del docente. Siendo éste un facilitador en la construcción del saber.

Dentro de esta línea siguen importando los vínculos tradicionales que implican el contacto personal, el talento, la sensibilidad y la pasión humana.

Por su parte, en relación con el saber hacer la tecnología se convierte en un instrumento indispensable a la hora de generar productos.

El futuro profesional de diseño no puede desconocer los implementos tecnológicos pero tampoco limitarse a éstos como única fuente de información. Además, en este aspecto, sigue siendo imprescindible para el diseñador contar con los recursos que complementen y profundicen su formación profesional.

En todos los casos se concluyó que la tecnología debe acompañar y no sustituir el aprendizaje y el acto de diseñar. Se comporta como una red de nuevos sentidos que permiten múltiples conexiones con los diferentes mundos en términos de multi y transmedia así como de construcciones sociales.

Conclusiones Comisión 3.2 [B] Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales.

Coordinadores: Daniela Di Bella y Nicolás Sorrivas

Orador: Jerónimo Rivera (Universidad CAECE subsede Mar del Plata, Argentina) y Mariana Bavoleo (Universidad de Palermo, Argentina)

1). Acerca del uso educativo de tecnología digital, redes sociales y TICs en el aula

Se advierte que las Universidades con disponibilidad tecnológico digital están promoviendo junto con los medios digitales un estado de hiper conexión permanente que resulta nociva para conducir a procesos de reflexión. Es necesario cuestionar los usos de la tecnología con fines educativos y pautar claramente las finalidades y objetivos académicos.

Pensar en un alumno multialfabetizado, es decir multitasking, es pensar en un estudiante al que se le vuelven disponibles: las habilidades para el acceso de la información y para el uso de cualquier recurso tecnológico, las capacidades cognitivas para transformar la información en conocimiento, la capacidad de utilizar los lenguajes y las formas expresivas para relacionarse y difundir la información y comunicarse con otros sujetos.

Es importante la utilización del portfolio digital como recopilación, meta reflexión, visualización de juicios de valor, autoconocimiento del propio proceso y del contenido, y la valoración del sentido de autoría.

Las ventajas de utilizar un blog de cátedra está relacionado con la creación de conocimiento siempre y cuando esté guiado por un docente cuya experiencia lo inserte dentro de los límites de un diseño curricular. Si bien la utilización de blogs y otros recursos de redes sociales demandan un mayor tiempo de permanencia del docente atendiendo tareas académicas, resulta positiva la implementación de estas herramientas como un lugar de pertenencia para los estudiantes y de motivación e interés por la asignatura y la participación.

Incorporar recursos de las redes sociales como Facebook permite repensar la manera de estructurar y enseñar en el aula. Presenta el desafío de delinear contenidos permanentes, redimensiona el rol docente dentro y fuera del aula, permite experimentar con nuevas herramientas asociadas. El uso de Facebook en el aula permite ingresar dentro del flujo de la comunicación directa del estudiante, evita excusas, replantea la metodología de evaluación y propone una bitácora permanente de los proyectos.

Cuando la tecnología digital está disponible dentro del aula es preciso incluirla de modo potente.

2). Acerca de los usos del lenguaje escrito, representacional y multimedial

Es imprescindible, incorporar a la enseñanza el uso de la retórica digital donde la tecnología atravesó las prácticas discursivas digitales con objetivos de persuasión y motivación. Es necesario enseñar a identificar los procesos de resignificación oficiados sobre la retórica tradicional.

Para la alfabetización académica es necesario incentivar el uso de objetivos de comunicación y persuasión, la reflexión, la lectura de textos argumentativos y la construcción del pensamiento crítico para desentrañar la naturaleza del proceso de la composición escrita.

Cada estudiante debe construir su ethos digital y con su pensamiento escrito involucrarse en el desarrollo de su comunidad y su contexto.

La retórica digital debería ser concebida, practicada y enseñada como una tekhné, un arte que debe incluir tanto el conocimiento técnico procedimental como el conocimiento de la audiencia y el efecto.

El dibujo, el diseño, el objeto y el producto son una misma cosa indisociable materializado a través de la representación. Los estudiantes tienen que incorporar las herramientas tradicionales como parte del proceso de semiosis que conduce de la idea hacia el producto.

Es importante capitalizar la intuición como una variable relacionada con la experiencia, dado que la representación muestra algo que no está presente bajo un efecto de presencia, donde la intuición conduce parte de la visión del diseñador.

Resulta importante integrar el uso de las técnicas tradicionales de representación a las técnicas digitales de modelización.

3) Acerca de las Universidades, los Contenidos y las Currículas

Es necesario oponer en términos académicos y profesionales, los nuevos territorios del conocimiento emergente, surgidos de la hibridización y la fusión de distintas ramas disciplinares junto con la tecnología digital.

Es importante evitar circunscribir las clases de diseño a la enseñanza de las herramientas digitales y la explicación de un software, las herramientas son sólo una

paleta de opciones, es relevante otorgar un papel fundamental a la conceptualización de las vías de solución del producto.

Que las Universidades permanezcan en un estado de feedback constante con la realidad para detectar las tendencias y las necesidades que los nuevos territorios de conocimiento demandan.

Comprender e incorporar al diseño y a la tecnología digital como una dupla estable y variable donde las Universidades puedan mensurar y dimensionar la fuerza de este par opositivo que tiende hacia la especificidad o hacia la generalización siendo que ambas son necesarias.

4). Acerca de los recursos pedagógicos y las metodologías de trabajo en el aula

Las nuevas tecnologías implican nuevos caminos pedagógicos dado que han alterado la concepción tiempo espacio de la pedagogía clásica y con esto los paradigmas comunicativos de relación de lenguaje, contenido, valor social y cultural. El uso de la tecnología digital ha generado transformación en el seno de la educación en cuanto a sus fines y medios, métodos y currículas, motivaciones y cultura educativa. Es una pregunta abierta cómo el diseño interviene en el impacto que la tecnología ha generado sobre la educación.

Se hace necesario replantear la metodología de la evaluación para hacerla más valorativa y cualitativa, más formativa y menos cuantitativa.

Es importante enseñar a pensar por fuera de la computadora, establecer las vías de solución del producto haciendo énfasis en el proceso que permita una experimentación vivencial.

Es preciso transformar la información que los estudiantes tienen y convertirla en conocimiento. La importancia del ejercicio no está en la producción final de la imagen sino en el proceso que conduce al trabajo realizado.

Conclusiones Comisión 3.3 [A] Innovación Cultural

Coordinadora: Mariángeles Pusineri

Orador: Mercedes Buey Fernández (Argentina)

Asumir los compromisos sociales va a hacer que la disciplina crezca. Mirar el entorno sin ideas preconcebidas acerca de lo que los demás necesitan, escuchar ver, participar y descubrir junto a la comunidad el problema, y ahí sí pensar una respuesta.

Toda Universidad debe tener un departamento que se ocupe de acercar la universidad a las empresas y las empresas a la universidad. Ser consiente de cuáles son los lineamientos que la universidad está trabajando y buscar aquellas empresas que se pueden beneficiar en el intercambio.

Para el alumno aprender haciendo, le permite una formación integral que trasciende los contenidos curriculares.

Haciendo, la sociedad conoce que es lo que realmente hace un diseñador, y si trabaja junto a otros profesionales, ayuda a construir el rol en interdisciplinariedad. Cuando el alumno ve el impacto social de lo que hace revaloriza su profesión y sus saberes.

El diseño cambia procesos, el mercado requiere de dinamismo y de cambio, cuando la empresa entiende lo que le aporta el diseñador, mejora el negocio y obtiene beneficios. El diseño mejora la oferta de negocios
La innovación en diseño produce negocios.

El diseñador es estratega. Por eso es interesante visualizar las estrategias con que los alumnos aprenden y resuelven problemas, eso nos obliga como docentes a estar atentos a nuestras estrategias de enseñanza.

Es clave que los estados apoyen económicamente las innovaciones y ahí las universidades se posicionan como espacios imparciales de asesoramiento frente a los intereses de las empresas y de la comunidad.

Los alumnos deben visualizar las competencias que se requieren para los nuevos mercados, para ello deben dialogar con el medio, salir de las aulas. Ver la oportunidad.

Es un reto trascender el ego del diseñador y ampliar el campo del usuario medio. Vincularse con la comunidad para buscar juntos los problemas que requieren respuestas, y que van a impactar en una mejor calidad de vida de sus habitantes, y en un buen negocio para las empresas.

Conclusiones Comisión 3.3 [B] Innovación Cultural.

Coordinadora: Marina Matarrese

Oradora: Natalia Hazan (Escuela Universitaria Centro de Diseño, Uruguay)

Todas nuestras ponencias, tanto de la jornada de la mañana como de la jornada de la tarde, estuvieron atravesadas por un eje de interés en común que se puede sintetizar en la necesidad de darle un lugar preponderante al usuario. El usuario concebido no como un objeto de investigación, sino como usuario sujeto de la investigación.

Este lugar de relevancia del sujeto tiene como fin resolver sus necesidades y no atiborrar el mercado de objetos de lujo desarticulados del contexto latinoamericano. En definitiva esta perspectiva del diseño demanda técnicas de investigación específicas tales como el trabajo con el usuario, etnografía, observación participante, entrevistas en profundidad, protocolo de análisis, entre otras técnicas cualitativas que ayuden a poner en relieve las necesidades de los destinatarios. Lo anterior demanda una capacidad de escucha, trabajo de campo y sensibilidad a fin de dar respuesta a la comunidad, a sus necesidades de modo tal de rescatar las especificidades y particularidades. 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”, atendiendo a las estadísticas actuales, no son casos tan aislados sino mucho más relevantes pero están absolutamente invisibilizados.

Puntualmente un gran número de ponencias, abordó la temática de la discapacidad y las dificultades a las que se enfrentan estas personas. Se reflexionó acerca de la complejidad de la inclusión social, tanto desde la óptica de los usuarios, como de la óptica del resto de la sociedad. Lo anterior nos llevó a analizar los pro y los contras del binomio inclusión// exclusión. No se trata de incluir o excluir, se trata de dar acceso a lo cotidiano, a lo primario. El diseño entonces es una herramienta, un facilitador del acceso a la igualdad de oportunidades y en este sentido constituye un medio de promoción social.

Conclusiones Comisión 4.1 Investigación. Metodología y Técnicas.

Coordinadora: Rosa Chalko

Orador: Raúl Drelichman (Universidad Maimónides, Argentina)

A través del recorrido por las distintas ponencias presentadas, la comisión de Investigación, Metodología y Técnicas profundizó acerca de las particularidades epistémicas de la investigación en Diseño, debatiendo sobre los distintos alcances, modalidades y metodologías que emergieron de las investigaciones y posiciones teóricas.

Las vertientes argumentativas de los expositores se conjugaron en acuerdos para la formulación de las siguientes conclusiones y recomendaciones:

- Destacamos la importancia de incentivar la formación en investigación en las carreras de Diseño desde la formación del grado con el objetivo de construir e instalar en los estudiantes y futuros profesionales una cultura investigadora.
- Proponemos estimular un acercamiento entre las prácticas académicas y los oficios, que en muchas ocasiones se comportan como prácticas opuestas pero que es deseable que sean consideradas complementarias, de manera de zanjar las escisiones planteadas como teoría vs. praxis o investigación vs. acción, entre otras.
- Recomendamos repensar y producir reflexiones críticas que discutan las metodologías y sistemas canónicos heredados, con el fin propiciar cambios frente a las políticas de investigación y ciencia.
- Ponemos en discusión los límites dogmáticos del campo de la investigación como práctica exclusiva para la generación del conocimiento, de modo de contemplar dentro del paraguas investigativo los estudios aplicados, proyectuales y artísticos.
- Destacamos la importancia de instalar en nuestras universidades la aplicación de los estándares metodológicos internacionales que permitan propulsar nuestro trabajo hacia la comunidad internacional mediante publicaciones y comunicaciones indexadas.
- Consideramos relevante impulsar las investigaciones interdisciplinarias, transdisciplinarias y que contemplen la pluralidad cultural.

- Acordamos continuar con los debates e intercambios iniciados en la comisión a través de la construcción de una pequeña red de investigadores.

Conclusiones Comisión 4.2 Estudios Académicos, Publicaciones y Política Editorial.

Coordinadora: Fabiola Knop

Orador: José Silvestre Revueltas Valle (Universidad Autónoma Metropolitana, México)

Los temas desarrollados en la comisión responden a problemáticas relacionadas con la política editorial institucional y la correspondencia entre los recursos o fuentes productoras de conocimientos en relación a los contextos de aplicación.

En líneas generales se abordaron los siguientes temas:

La problemática de incluir las artes y el diseño en las Universidades.

El vincular al diseño con el contexto social, educativo y cultural, más allá de lo estrictamente comercial.

Las Universidades pensadas desde sus mallas curriculares para convivir con las nuevas tecnologías.

La incorporación de los libros digitales como parte de la política editorial, sin dejar de lado la posibilidad de rescatar el concepto de “libro como objeto” y la importancia de su materialidad.

La capacidad de profundizar sobre los contextos y usuarios de los libros digitales a fin de crear nuevos modelos de tecnología frente al modelo sociocultural.

Pensar la idea de construir nuevos procesos de aprendizaje, entendiendo al libro digital como un espacio que posibilita la articulación de contenidos.

Instalar el desafío de hacer coexistir los dos soportes –libro impreso y digital- para un mejor aprovechamiento del saber en el campo educacional.

Las conclusiones apuntan a promover la construcción colectiva del conocimiento y la transmisión del mismo en el medio educativo y profesional del diseño.

Conociendo los límites que encuadran al diseño -al tener elementos teóricos y elementos prácticos en su construcción- se puede plantear una manera de acompañar los procesos de creación, a través de la investigación y de la producción de material académico que enlace ambos universos.

De allí se desprende un nuevo modelo educacional que promueva el mayor acceso, la mayor distribución y la mejor conexión con los usuarios, a fin de difundir el conocimiento.

El modelo que comienza a elaborarse es a partir de un modelo más colaborativo que integre las áreas del conocimiento y sus disciplinas para construir un contenido académico. Los objetivos están cumplidos cuando se entiende que los recursos trabajan en función del conocimiento y no de otra manera.

Conclusiones Comisión 5.1 Diseño, Medioambiente y Ecología.

Coordinador: Daniel Wolf

Orador: Jorge Manuel Galan (FAUD – UNC, Argentina)

Abrió la comisión la profesora Rosita de Lisi de Montevideo con su ponencia "Aprender de la Naturaleza" donde propone que un nuevo enfoque debe ser establecido en el campo de la educación, el diseño y la política para poder lograr un cambio profundo, donde el hombre pueda empezar a verse a si mismo como parte de la naturaleza y no como su dominador.

Continuó la profesora Leila Lemgruber quien estableció, a través de una exhaustiva grilla de evaluación de sustentabilidad de los proyectos de diseño de sus estudiantes, que la formación de un diseñador debe estar anclada en una reflexión crítica de su práctica profesional. Desarrollada en un contexto complejo donde la mirada interdisciplinaria no puede ser dejada de lado si se pretende formar profesionales responsable y conscientemente comprometidos con el medioambiente. En esta línea también se expresó Najla Mouchrek quien manifestó que debe ponerse el foco en los jóvenes. A quienes se debe comprender en su mirada, sus valores e intereses a fin de poder transmitir los saberes necesarios para ejercer y desarrollarse en un contexto dominado por el consumo y la inmediatez.

Pablo Bianchi compartió una experiencia realizada en Oberá junto a sus estudiantes de diseño industrial de la Universidad Nacional de Misiones donde a partir de los desechos de la industria forestal misionera realizan intervenciones de diseño que cruzan el diseño para la sustentabilidad y el desarrollo local. Otra experiencia similar fue presentada por las profesoras Cristian Ruth Moyano, Cristina Mussio y Lorena Gonzalez de Mar del Plata quienes gestionaron una operación de recolección, clasificación, diseño, transformación y comercialización de productos obtenidos a partir de desechos de la industria textil marplatense. Emprendimiento productivo que integra creatividad, capacitación y compromiso en un exitosa experiencia de diseño social.

A continuación Tomás Queiroz Ferrera Barata de San Pablo (BR) expuso un caso de desarrollo de diseño de mobiliario urbano donde la teoría del diseño para la sustentabilidad se presenta sistemáticamente articulada con la práctica del diseño; mediante la implementación exhaustiva de indicadores, utilizando materias primas regionales y una muy precisa metodología proyectual.

A continuación los Arq. Jorge Galán y Rosana González de la Universidad Nacional de Córdoba presentaron el desarrollo de su proyecto de investigación que vincula el diseño sustentable, la morfología y la tecnología en el campo de la enseñanza del diseño arquitectónico. Tomando la clásica tríada vitruviana, "Venustas, Utilitas y Firmitas" recorren casos de arquitectura contemporánea a fin de agregar una nueva dimensión vinculada con la sustentabilidad o el "digno envejecimiento" de las obras. Cecilia Inés Méndez, diseñadora de indumentaria, expuso un proyecto de colección de prendas donde incluía criterios de diseño ambiental con tecnologías y materiales pertinentes. Y concluyó la presentación el profesor Paulo Silva de Pernambuco (BR) quien compartió la experiencia de desarrollo local donde a partir del uso de materias primas regionales desarrollaron una familia de juguetes educativos para una cooperativa del nordeste brasileiro.

Notas.

A pesar de las diferentes disciplinas y diversos lugares de procedencia todas las experiencias compartidas evidenciaron un pleno compromiso con la región, su

patrimonio natural, cultural y principalmente su gente. Quedaron en evidencia las dificultades y carencias, también compartidas, que nuestra región padece pero resulta notorio que más allá del desalentador diagnóstico, las instituciones no permanecen de brazos cruzados. Traccionados por el imperativo de la acción, las comunidades educativas emprenden su tarea de transmitir sus saberes y al mismo tiempo transformar la realidad. Con conciencia de la magnitud del desafío, estudiantes y profesores de diseño demuestran día a día la potencialidad que el Diseño posee como herramienta indispensable de cambio.

Conclusiones Comisión 6.1 Observatorio de Tendencias.

Coordinadora: Patricia Doria

Oradora: Ruth García (Tecnológico Sudamericano, Ecuador) y Raquel Tejerina (Escuela Provincial de Educación Técnica N°2 (EPET N°2), Argentina)

- Exposición: “Graphic Design Show Room” –Aurora Maltos Díaz (Univ. La Salle-México)

La experiencia de la Univ. De México responde a la necesidad de establecer alianzas entre la universidad y la empresa, a través de la exhibición de portafolios de diseños a destacados empresarios; posibilitándole al alumno la oportunidad única de acercarse al mundo laboral real; y a los empresarios la oportunidad de encontrarse con nuevos talentos jóvenes.

- Exposición: “Metodología del proceso de construcción del Proyecto de Colección de Moda” - Suzana Avelar y Beatriz Ferreira Pires (Univ. De San Paulo, Brasil).

Proponen trabajar diseños que ejerciten la exploración de la combinación de volumen, forma, textura y color a través de la lectura de textos referentes a la cultura contemporánea como una forma de sensibilización y direccionamiento de la mirada del alumno. Su proyecto se basa en el trabajo de diseño en equipo, donde el producto final no debe ser una reproducción que ya se haya visto sino algo único. Se evidencia en este trabajo que el diseño final debe estar realizado a partir del aporte de todos, sin que exista una mayor influencia individual.

- Exposición: “Una experiencia volcada a la innovación textil” (Univ. De Santa Catarina, Brasil)- Neide Schulte

El objetivo de esta experiencia es trabajar la relación universidad-empresa, y poder sugerir a las empresas aquellos diseños aquellos diseños que pueden resultar innovadores. Otra experiencia fue la posibilidad de diseñar con el sistema Braille para aquellas personas con limitaciones visuales.

- El mundo contemporáneo exige alianzas de todo tipo.
- Es importante la opinión de otros como parte del proyecto de diseño.
- La práctica profesional puede tener muchas dimensiones que aporta jerarquía al desarrollo del diseño.
- La vinculación con las empresas es un generador de constante motivación para el alumno.
- Es necesario mostrar un nuevo lenguaje académico contemporáneo.
- Lo condicionantes técnicos no deben ser una limitación para la creatividad.

Conclusiones Comisión 6.2 [A] Identidades Locales y Regionales.

Coordinador: Marcia Veneziani

Orador: Marina Porrúa (Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina)

La necesidad de abordar la compleja definición de identidad, requiere tanto de miradas teóricas como de un trabajo de investigación exploratorio, en casos concretos.

Las diversas presentaciones que se pudieron observar apuntan transversalmente a un trabajo realizado en el estudio de campo, que permite colocar en suspenso la mirada académica y salir a observar la problemática real con el objetivo de reflexionar sobre ella en su contexto y el nivel de impacto sobre el territorio. Es así como pudimos advertir una investigación planteada como herramienta educativa y modalidad alternativa de acercamiento al conocimiento en la Universidad, que promueve la indagación como forma de aprendizaje. Así el alumno construye el conocimiento desde la indagación de casos concretos y reales, en relación a la arquitectura urbana. Estas investigaciones generan también vínculos con la comunidad, donde los resultados son devueltos para enriquecer aquel primer escenario y objeto de estudio.

Paralelamente el programa de identidades productivas que desarrolla una serie de colecciones de objetos de diseño con identidad regional, se presenta como una búsqueda de identidad a partir del lenguaje oral, traducción visual y su posterior inclusión en el diseño de objetos e indumentaria.

De igual forma el reconocer la materia prima como base identitaria de un paisaje, el material como patrimonio regional, contribuye al reconocimiento de su cultura por medio de la valoración estética y su valor de cambio, aportando a la perpetuidad y la memoria del lugar. Por otro lado los materiales reutilizados incorporan en su producción a personas que no poseen educación superior o provienen de entornos marginales y rurales, con sus consecuentes dificultades para ser incluidos en el mundo laboral. Así el diseño de indumentaria incluye responsabilidad ambiental e inclusión y capacitación social, junto a la socialización de las producciones.

Por otro lado se observó una investigación de tipo semiótico, que se enfocó hacia la visualización del cómo los diseñadores toman los referentes de signos identitarios de un lugar, apropiándose de estos desde diferentes veredas del diseño, que si bien en algunos casos puedan responder a una cuestión de moda, fomentan indirectamente una imagen país.

Las múltiples transmutaciones de las fuentes tipográficas como material creativo convertible en nuevos productos, discursos y soportes.

Así la comunicación escrita se enriquece mediante la hibridación de medios y lenguajes, reinterpretados por diseñadores y artistas.

Así lo tipográfico se conforma como herramienta de identidad y pertenencia cultural; encontramos también en la investigación sobre la ingerencia del espacio público en los temas del diseño y la identidad, el comercio ambulante y la apropiación de ese espacio, reinterpretado como soporte de venta y con códigos implícitos que surgen de manera espontánea entre quienes lo desarrollan siendo capaces de organizarse dentro del aparente caos. Esa apropiación del espacio desde lo precario y sus criterios particulares de organización se configura como un espacio de valor patrimonial y son finalmente diseños de mobiliarios utilitarios y novedosos.

Para terminar se conversó sobre las resistencias que ponen las instituciones políticas y académicas, para asumir la verdadera identidad, sin la necesidad de maquillarla tras la imagen aparentemente legitimada por el medio.

Conclusiones Comisión 6.2 [B] Identidades Locales y Regionales.

Coordinador: Manuel Carballo

Orador: Yvan Méndez Espinoza (Universidad Señor de Sipán, Perú)

Las exposiciones que pudieron escucharse en la comisión 6.2 B trataron en su mayoría de cómo el diseño podía pensarse como transformador de los contextos regionales para reubicarlos en torno a las demandas globales. A partir del diseño es posible orientar ciertas cualidades tradicionales para dotarlas de ventajas competitivas. Esta situación nos hizo pensar en si esa demanda formaba parte de algunas de las comunidades, sobre todo las denominadas originarias, o solo eran parte de nuestras prácticas profesionales.

De esta manera recorrimos cómo en Colombia profesionales del diseño de indumentaria de la Universidad Pontificia Bolivariana participaban del Carnaval de Riosucio para responder a una demanda de las llamadas “cuadrillas” para diferenciarse del resto de los grupos que allí se presentan. A partir de un relevamiento de campo, este grupo interdisciplinario intervino reconociendo que la comunidad no quería una cuadrilla-comparsa que reprodujera las típicas cosmovisiones sino que permitiera la emergencia de una expresión que la distinguiera. El trabajo los llevó a vincularse con la comunidad para indagar cómo estos se querían expresar, cómo ellos demandaban actualizar sus relatos constitutivos.

El diseño también estuvo presente para responder a una demanda social como la de la comunidad de Ferreñafe, Perú. Allí los estudiantes de la Universidad Señor de Sipán, junto a profesionales de la Universidad del Aconcagua, Argentina, desarrollaron en un esquema de responsabilidad social, un proyecto de comunicación con énfasis semántico vinculado al desarrollo e identidad territorial. Lograron agregar valor a los productos artesanales y que ellos se agruparan y se asumieran como un actor importante en el circuito comercial de la región.

En Venezuela, se desarrolló otro proyecto con estudiantes del Instituto de Diseño Centro Gráfico de Tecnología, para que exploraran cuáles eran las características presentes en el entorno de sus comunidades originarias para sumarlas a sus proyectos de diseño. De la misma manera, en Colombia, la Universitaria de Investigación y Desarrollo, elaboró un proyecto para poder rastrear cuáles eran los elementos con los que se podía desarrollar a la región como marca. En este proyecto en el que el mismo Tony Puig dejó su huella llegaron a pensar que un logo o un símbolo a veces no puede sintetizar en su fuerza visual las complejidades y bastedades identitarias.

Desde la Universidad del Estado de Minas Gerais están investigando cómo revalorizar la producción regional con las denominaciones de procedencia y origen.

Uno de los proyectos que lleva adelante la Universidad do Vale do Rio do Sinos tiene que ver con la narrativa transmedia que permite explorar la ciudad recuperando un marco metodológico del Situacionismo. Por medio de conceptos como la deriva la ciudad puede desnaturalizarse para transformarse en algo diferente. Proyecto similar lleva adelante un investigador formado en Colombia, en el marco de una tesis de maestría de la Universidad Autónoma del Estado de México. Allí la ciudad es

interpretada como un texto que revela diferentes lecturas, que despierta distintas narrativas que la revelan de maneras disímiles.

Cerrando, a partir de una investigación de la Universidad de Palermo, reflexionamos acerca del inconveniente metodológico de pensar la identidad como una esencia, como algo que nunca cambia, y que si lo hace se pervierte. La identidad es propuesta en torno a la idea de proceso, no como algo que se busca, sino como algo que se construye, en relación al pasado común, a las costumbres y a la historia, pero a una historia que necesita para vivir, hacerse carne en cada sujeto que se reconozca, y que la asuma como propia.

Conclusiones Comisión 6.2 [C] Identidades Locales y Regionales.

Coordinadora: Mara Steiner

Orador: Germán Enrique Luft Albarracín (Universidad del Norte Santo Tomás de Aquino, Argentina)

La comisión Identidades Locales y regionales abordó diversas cuestiones vinculadas a la problemática de la definición del concepto de “Identidad” para pensar prácticas actuales en el campo del diseño.

Un corpus amplio de ponencias trabajó sobre la idea de “Identidad” en tanto espacio en disputa por el capital simbólico en donde lo local y lo global conforman espacios en tensión.

Asimismo, la búsqueda de definiciones se orienta hacia ir al encuentro del espacio en el que se configurarían dichas identidades. ¿La identidad de una comunidad o región se localiza en sus costumbres? ¿En su arquitectura? ¿En sus tradiciones culinarias? ¿En sus atuendos típicos? ¿Qué queda de lo local/propio en un mundo globalizado? ¿Deberemos repensar categorías que parecen anacrónicas para entender nuestra contemporaneidad posmoderna?

En términos de Arjun Appadurai, sería sumamente complejo pensar en una definición del concepto de “Identidad” en un mundo caracterizado por un alto impacto de movimientos migratorios en flujo permanente y por la presencia insistente de los medios masivos de comunicación, que entre otras cosas, potencian la posibilidad de vivir vidas imaginadas e impensadas tiempo atrás.

Indudablemente un concepto ligado a los fenómenos abordados en esta Comisión es el de los estereotipos. En este sentido ¿definirnos como latinoamericanos en términos identitarios implicaría un repliegue sobre lo autóctono? ¿Está lo local en lo artesanal? ¿Es posible encontrar rasgos identitarios en las subculturas?

La tensión entre lo unívoco y lo múltiple sobrevoló todos los temas abordados en nuestra Comisión con el fin de promover un abordaje amplio de conceptos que tienen más de una lectura posible.

Han sido muchos los interrogantes abiertos en esta jornada pero no vinimos a poner un punto final, sino a enriqueceros con el debate y con la diversidad de miradas.

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

Coordinador: José María Doldan

Orador: Juliana Barbosa (Universidad Federal de Minas Gerais, Brasil)

La comisión propuso una serie de puntos como consejo y recomendación a los profesores de Diseño:

- Se propone a los alumnos el involucramiento en el espacio urbano, la lectura semiológica de la ciudad y los trabajos reales sobre el entorno en el cual viven (Brasil).
- Salir de los ejercicios clásicos del diseño e ir a las estéticas Precolombinas. Apoyar los actuales diseños en elementos de la tradición (Colombia).
- Involucrar a los alumnos de Diseño Gráfico en estrategias de apoyo a la cultura. Por ejemplo los programas de la Orquesta Sinfónica de Sao Paulo (Brasil).
- Ser un puente entre la Academia y el saber popular. Comunicar la cultura de la Universidad a las comunidades periféricas. No imponer esquemas de diseño sino tender a respetar el diseño emergente de esas comunidades (Brasil).
- Controlar el uso de las nuevas tecnologías para que los trabajos de los alumnos sean genuinos y no decaiga la originalidad. Eludir la copia para apuntar a la creación (Argentina)
- Mirar más el diseño existente en los países sin mirar tanto para afuera ni entrar en forma ciega en las vanguardias (Colombia)
- Trabajar en las fronteras entre el arte y el diseño. Apuntar a la hibridización, lo heterogéneo, el mix, el mestizaje, que reflejan realmente lo que son nuestras culturas Latinoamericanas (Brasil)
- Prestar atención a los medios de comunicación ya que son los que marcan las tendencias en la sociedad (Argentina).
- Involucrar a los alumnos en trabajos reales de Arte, Arquitectura, Diseño y Cine, como ser la creación de Centros Culturales (Paraguay)

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

Coordinadora: Ximena Gonzalez Eliçabe

Orador: Julia Pelaez (Universidad Señor de Sipán, Perú)

El análisis en la relación entre diseño, arte y artesanía saca a la luz teorías, opiniones y conceptos que son de larga data, mas una de las constantes que abarca a las tres en su conjunto es su capacidad de transformar, incidiendo de una u otra manera en el grupo humano al que impacta.

Los límites difusos y las interacciones entre el arte, el diseño y la artesanía generan una hibridas que rescata, no rompe, concilia.

La relación entre vida y arte termina siendo una experiencia de sensibilidad, en un proceso de conocer, que propone el pensar y el hacer, como una construcción del ser.

Invita a incorporarse a lo que está aconteciendo, a dar sentido, a conectar los sentimientos con pensamientos múltiples, a trasladar el texto en acción, a traducirlo en imágenes.

La interacción de los futuros diseñadores con los artistas enriquece el proceso de diseño. El producto resultante de este encuentro es conceptual, pero de manufactura artesanal. Linda el diseño con el arte y la artesanía.

El historiador va en busca de las formas para elaborar la historia, cataloga el arte. El diseñador usa la metodología para captar el espíritu de la forma, debe configurar la forma para producir una experiencia estética. Operando sobre la forma se opera sobre el significado. Se realizan operaciones retóricas, con lecturas simbólicas o metafóricas. Se puede diferenciar el diseño de la experiencia, del diseño emotivo, o el diseño de la usabilidad.

No obstante los datos demuestran que el diseño y la simbología no se producen actualmente con la misma frecuencia que en el siglo pasado. Así como en el arte contemporáneo pareciera que se necesita para cada obra una explicación interpretativa. Hay una moda de justificar todo con textos descriptivos y redundantes. El carácter artificial de estas interpretaciones, trastoca la realidad. Su perspectiva distorsionada, produce una sensación espacial ambigua, que si bien parece argumentar sobre bases sólidas que la hacen verosímil, resultan en absurdo.

Sin embargo, a través del método de inmersión en el hacer, una constante para las 3 disciplinas, se pueden vincular las experiencias para la producción de sentido, aproximándose a las culturas del pasado y sensibilizando a la comunidad de la importancia de comprender el contexto, de conocer su propia realidad para poder comunicarla.

El diseño se convierte entonces en un factor para mejorar el estilo de vida de las comunidades artesanales. A su vez éste se retroalimenta de las expresiones del arte nativo o de la artesanía tradicional.

El color y la forma transmiten identidad local, pero debe estudiarse previamente, cómo se maneja el conocimiento de forma y color en piezas artesanales. El Diseño plantea el uso de la iconografía ancestral como identidad y arraigo, pero muchas veces el uso de éstas no se justifica más allá de su propia belleza estética. Si no hay investigación de base sobre los significados, hay exceso esteticista sin contenido. La base no debe ser sólo icónica sino conceptual.

El diseñador es un conservador del patrimonio visual. Debe haber respeto para intervenir en el diseño o rediseñar con conciencia antropológica.

No se usa lo que no se conoce y no se valora lo que se tiene tanto como lo que se cree no poseer, las formas, proporciones y la cromática ancestrales pueden utilizarse en piezas de artesanía que representen a la comunidad. Esto debería promover una identificación y generar un posicionamiento en estándares de calidad.

El diseñador debe ser responsable a la hora de intervenir en una comunidad con tradición artesanal. Uno de los objetivos de la intervención es aplicar calidad en el diseño, estrategias de promoción, exhibición y satisfacción de mercado. Debe tomarse al diseño como gestión con proyección social.

Se trata de preservar las técnicas, la producción y el arraigo de los artesanos para que éstos consigan sustentarse económicamente desde sus oficios y para generar mensajes sociales que involucren a la comunidad en su conjunto; que sensibilicen al comprador para promover la valoración tanto de los materiales como de los procesos asociados a la destreza técnica y la capacidad creativa.

Las etapas metodológicas en estos tipos de intervención comprenden la recopilación de datos, documentación, trabajo de campo, generación de contenidos, desarrollo de productos y comercialización. Así como asegurar que los artesanos tengan acceso a su patrimonio material e inmaterial. Llevar la información del museo a la calle, así como de la roca al vector. Por otra parte la responsabilidad del diseñador en el uso de esa iconografía no debe ser tomada como un banco de clipart, sino que debe reinterpretarse, alimentarse de elementos culturales y etnográficos. Debe apelarse a la creatividad, a las

habilidades técnicas, la claridad en el mensaje, y a la recodificación iconográfica, a partir de elementos inspiradores.

La alteridad tanto en diseño como en arquitectura es una posición, una transacción, es verbo, acción. El conocimiento ancestral y su sensibilidad no deben ser tomados como un artefacto que se aleja de las realidades de las comunidades que le dieron origen, como un mero enunciado, sino como posiciones proactivas, que se establecen a partir de un método para formular el encuentro de la espacialidad y la temporalidad, para generar paisajes, espacios arquitectónicos que comunican de otra manera, conjugando experimentación con función, reinformación del arte, el diseño y la artesanía.