

## Proyecto integrador DI + DCV. «Línea de productos ~ Productos en línea»

Ignacio Riboldi, Isabel Molinas, María del Carmen Albrecht y Mercedes Nicolini (\*)

Actas de Diseño (2024, abril),  
Vol. 45, pp. 169-171. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: febrero 2023  
Versión final: abril 2024

**Resumen:** En el marco de virtualización de la educación en 2020, los Talleres de las Carreras de DI y DCV desarrollan una actividad multidisciplinar que complejiza la experiencia educativa y amplifica los resultados proyectuales. En respuesta a un *brief* los estudiantes de DI desarrollan una línea de productos hasta su instancia de arte final a partir de la cual los estudiantes de DCV diseñan la marca de los mismos trabajando en su identificación visual y posterior campaña de lanzamiento. La actividad da cuenta de los puntos de contacto entre dichas especificidades reconociendo la importancia de transitar los límites de las mismas.

**Palabras clave:** diseño de la comunicación visual – diseño industrial – multidisciplinaria – pandemia.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 170]

### Desarrollo

En presencia de las *tecnologías de la información y la comunicación*, que dan acceso profundo e inmediato a los avances de pares en un presente continuo y compartido (Himanen, 2001), el trabajo proyectual se constituye en un silencioso hacer grupal en donde el intercambio y el enriquecimiento de las ideas disponen un escenario fértil para el florecimiento de co-creaciones y junto a estas, sus correlatos conceptuales.

En la misma dirección —pero en el ámbito profesional— las empresas mutan del control al empoderamiento, de los secretos a la transparencia, de la planificación a la experimentación, y de las jerarquías a la horizontalidad de lo grupal.

Si diseñar implica prefigurar o procesar con antelación soluciones frente a un conjunto de condiciones dadas y «gestionar es hacer que efectivamente esto suceda, parece muy conveniente que ambas cosas vayan de la mano, sin embargo se enseñan en lugares diferentes»; en este sentido «la compartimentación de disciplinas y saberes han fragmentado el conocimiento generando especialistas con visión de túnel». (Brea, 2020)

En el marco de la virtualización de los estudios en función de la pandemia COVID-19, en 2020, se piensa una actividad adaptada y enriquecida por los recursos de los ambientes virtuales que convoca a la participación de disciplinas afines y apuesta al mejoramiento del aprendizaje como resultado del trabajo en red.

Hacia el final de la formación o ciclo superior de la Licenciatura en DCV se desarrolla una actividad que linda con la realidad profesional reuniendo las *expertises* de Carreras hermanas; se encuentran allí los Talleres de Diseño —Diseño Industrial y de la Comunicación Visual, en esta oportunidad— para abordar un proyecto integrador y multidisciplinar.

A partir de una línea de productos desarrollada en Diseño Industrial (electrodomésticos de cocina y, cuidado y alimentación del bebé) los estudiantes de Comunicación Visual trabajan en el diseño de marca de la misma, en un

proceso que aborda la génesis de su identificación visual así como su puesta en circulación.

Luego de conocer y analizar las particularidades de los productos y antes de dar paso a la *etapa proyectual*, se definen un *programa* de necesidades (serie de condiciones que debe alcanzar la propuesta) y una *toma de partido* (referida a los esquemas conceptuales generales, sin definición de rasgos o detalles pero sobre los cuales es posible reflexionar acerca de qué sería conveniente enfatizar).

En el proyecto se diseñan, en primera instancia, el  *naming* de la línea, su sistema marcarío, el  *packaging* y los respectivos manuales de uso, luego y en función de una campaña de lanzamiento se define una estrategia que se actualiza en el diseño de un punto de promoción así como en una narrativa transmedia implementada en redes, materiales audiovisuales, web, apps y radio.

De la mano de la noción *transmedia storytelling* (Jenkins, 2003) que habla de las narrativas como fenómenos transversales en donde «una historia puede ser introducida en un largometraje, expandirse en la televisión, novelas y cómics, y este mundo puede ser explorado y vivido a través de un videojuego» (Scolari, 2013) los estudiantes proponen un metarrelato «historias dentro de historias» (Lupton, 2019) que barre con una batería de plataformas y que incorpora la participación de los usuarios, quienes modifican la relación *one-to-many* del *broadcasting* histórico complejizando la narrativa original a través de la generación e intercambio de contenidos (en su rol de *prosumidores*) estableciendo una relación de muchos-a-muchos.

El ejercicio resulta en propuestas de altísima factura técnica que alcanzan precisiones de corte profesional al mismo tiempo que propician el intercambio —en encuentros sincrónicos y asincrónicos— entre pares de ambas carreras. Como resultado de dicho intercambio es importante señalar: la comprensión recíproca de la especificidad disciplinar de cada campo y el trabajo colaborativo, así como la integración de perfiles profesionales e instancia meta-analítica sobre la multiplicidad

y complejidad de las problemáticas de cada una de las áreas del Diseño.

En las conclusiones, las partes se sorprenden del lenguaje común y de lo próximo de las especificidades y reflexionan acerca del intercambio propiciado por el ambiente virtual.

Compañeros y desconocidos que en presencialidad hubiesen habitado los edificios en extremos opuestos, en la virtualidad intercambian saberes y tecnologías, democratizando los hallazgos a una velocidad que desconocemos a la fecha.

### A modo de reflexión final

Las nuevas modalidades de cursado, la naturalización de la virtualidad en el proceso enseñanza-aprendizaje y la inclusión de videoconferencias a la vida cotidiana, resulta en una incorporación acelerada de prácticas mediadas por lo tecnológico que avizora una futura *nueva normalidad*. El hecho de que los alumnos, en clase, *tomen nota* en sus dispositivos móviles más que un esnobismo es el testimonio de una nueva manera de leer el mundo, que supone otras lógicas, otras velocidades, otros resultados y por supuesto otros desafíos.

Frente a esta actualidad y asumiendo que la cultura del trabajo en red llegó para quedarse entendemos que es importante, en términos educativos, contribuir en dos direcciones:

– En favor de la incorporación de los ambientes virtuales como espacios de enriquecimiento a las tradicionales clases presenciales. Las generaciones del mañana atraviesan hoy su formación inicial en un contrapunto de encuentros físicos con reuniones en línea al mismo tiempo que combinan la voz del maestro con las respuestas de los motores de búsqueda. Esto último señala cómo, en un mundo en el que los datos están a disposición, deja de ser importante la reposición de nociones por parte del profesor y adquiere vital relevancia el *enseñar a buscar*, el estimular la indagación curiosa o mejor aún la aceptación del aprendizaje recíproco.

– Instar a transitar los *bordes* en términos Bourdianos en tanto zonas de innovación y reflexión crítica por un lado y de solapamientos disciplinares que tienen más que ver con el mundo real que con la división del conocimiento que instaló la modernidad. «Cuando se le pregunta a un estudiante secundario qué es lo que sostiene al cuerpo, responde sin dudar ‘el esqueleto’, obviando que el cuerpo es un sistema complejo que no se sostiene sólo por uno de sus componentes sino por la interacción entre todos ellos». (Brea, 2020)

Finalmente comentar que el señalamiento de los detalles que nos permitimos debatir en torno a la educación superior —frente a esta *modernidad líquida* (Bauman, 2003)— no deja de reconocer las conquistas del camino recorrido. Siendo estas las que habilitan a detectar nuevas posibilidades, proponer nuevas prácticas y esgrimir nuevas valoraciones.

### Referencias bibliográficas

- Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Brea, G. (2020). *Brandbook: ideas sobre marca y diseño*. Buenos Aires: Wolkowicz Editores.
- Gutiérrez, A. (1995). *Pierre Bourdieu. Las prácticas sociales*. Córdoba: Cátedra.
- Himanen, P. (2001). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Buenos Aires: Destino, 2002.
- Jenkins, H. (2003): «Transmedia Storytelling» En: *MIT Technology Review* Recuperado de: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- Lupton, E. (2016): *El diseño como storytelling*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Norman, D. (1990): *La psicología de los objetos cotidianos*. Madrid: Nerea.
- Salomon, G. (comp.) (1993): *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Scolari, C. (2013): *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Wassemann, S. (1994): *El estudio de casos como método de enseñanza*. Buenos Aires: Amorrortu, 1999.

**Abstract:** Within the framework of the virtualization of education in 2020, the workshops of the DI and DCV careers develop a multidisciplinary activity that makes the educational experience more complex and amplifies the project results. In response to a brief, DI students develop a line of products up to their final artwork, from which DCV students design the brand of the products, working on their visual identification and subsequent launching campaign. The activity shows the points of contact between these specificities, recognizing the importance of crossing their limits.

**Keywords:** visual communication design - industrial design - multidisciplinary - pandemic.

**Resumo:** Dentro da estrutura da virtualização da educação em 2020, as oficinas dos cursos de graduação DI e DCV desenvolvem uma atividade multidisciplinar que torna a experiência educacional mais complexa e amplia os resultados do projeto. Em resposta a um briefing, os alunos de DI desenvolvem uma linha de produtos até sua arte final, a partir da qual os alunos de DCV projetam sua marca, trabalhando em sua identificação visual e na subsequente campanha de lançamento. A atividade mostra os pontos de contato entre essas especificidades, reconhecendo a importância de ultrapassar seus limites.

**Palavras-chave:** design de comunicação visual - design industrial - multidisciplinar - pandemia.

(\* **LDCV Ignacio Riboldi:** Licenciado en Diseño de la Comunicación Visual por la FADU/UNL. Es profesor de los Talleres Verticales de Diseño de dicha casa de estudios desde 2006. Es investigador categorizado e integrante de grupos responsables en proyectos de Investigación. Se desempeña como jurado en tesinas de grado e integra tribunales evaluadores de concursos docentes, a su vez participa como jurado en concursos de Diseño. Formó parte del Programa de Imagen y Comunicación Institucional de la FADU/UNL y ha sido coordina-

dor del Programa de Desarrollo y Servicios Turísticos del Gobierno de la Ciudad de Santa Fe. En el ámbito profesional, dirige oficina Robot [www.oficinarobot.com](http://www.oficinarobot.com) desarrollando proyectos de mediana y alta complejidad de alcance nacional e internacional. Participó en misiones técnico-comerciales en España y sus producciones han obtenido el reconocimiento de instituciones como el BCD (Barcelona Centre de Disseny) y el FAD (Foment de les Arts i del Disseny). **Dra. Isabel Molinas:** Graduada en Letras, Magister en Didácticas Específicas (Universidad Nacional del Litoral) y Doctora en Educación (Universidad de Buenos Aires). Profesora Titular e Investigadora de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UNL. Cátedras: Introducción a la Comunicación y Comunicación I-II y III de la Lic. en Diseño de la Comunicación Visual. Directora del Proyecto de investigación "La enseñanza del Diseño de experiencias en el campo de la Comunicación Visual" (FADU-UNL). Directora de la Maestría en Didácticas Específicas de FHUC-UNL. Integrante del Consejo Asesor

de la Colección Cátedra de Ediciones UNL. Coordinadora de prácticas de educación experiencial sobre arte contemporáneo. Algunas de ellas han sido reunidas en *Arte, Ambiente y Ciudad*. Conversaciones desde el Litoral (Ediciones UNL, 2017). **Esp. Lic. Mercedes Nicolini:** Diseñadora Gráfica en Comunicación Visual, Licenciada en Arte y Diseño Multimedial y Especialista en Docencia y Entornos Virtuales. Actualmente realiza su tesis de la Maestría en Comunicación Digital Interactiva de la Universidad Nacional de Rosario. Profesora Adjunta (ordinaria) del taller de Diseño II, III y IV de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual (FADU-UNL). Docente de cursos de actualización y posgrados. Investigadora en proyectos de Educación y Diseño. Coordinadora el Área de Desarrollo de Ambientes y Recursos Digitales del Centro de Educación y Tecnologías (CEDyT) y la Carrera de Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual de la FADU-UNL

## CreArte Litoral. El collage: Dispositivo de construcción de identidad colectiva

Nadir Saade, Sara Lauria, Matias Bonfiglio y Estefanía Schneider (\*)

Actas de Diseño (2024, abril),  
Vol. 45, pp. 171-174. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: febrero 2023  
Versión final: abril 2024

**Resumen:** Enmarcado en la co-creación, se propone escriturar la experiencia de producción colectiva de un dispositivo creativo en soporte audiovisual, diseñado con formato de videomapping. La utilización del collage como técnica narrativa de carácter dialógico, permitió reconstruir poéticamente el imaginario cultural y el diseño participativo de una pieza de comunicación que activa el capital artístico como herramienta de recuperación de identidades culturales de la región.

**Palabras clave:** Video-mapping - Arte – co-creación – Identidad - Territorio

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 174]

### Una universidad de Territorio, no de ciudad. Más cultura y conocimiento para mejorar la democracia

En el marco de los postulados reformistas que guían el accionar de la mayoría de las universidades públicas argentinas, las políticas de fortalecimiento territorial y diferentes acciones de mediación cultural de la Universidad Nacional del Litoral, sobre la base de entender la cultura como cuarto pilar de desarrollo (CGLU: 2010) en 2020 se crea el programa regional de becas CreArte Litoral, con el fin de promover la realización de proyectos artístico-culturales que contribuyan al desarrollo de comunidades sostenibles, la mejora de la calidad de vida, la dinámica productiva de la región, la prosperidad compartida, el desarrollo social y humano sin perjudicar el ambiente, protegiendo el patrimonio cultural y natural regional.

A partir de reconocer el valor y aporte del arte y la cultura para la construcción de una agenda de crecimiento sostenible y transformación social de la región, el programa

está destinado a artistas, diseñadores, creativos, emprendedores y gestores culturales del sitio litoral centro.

La presentación y lanzamiento de la edición 2021 del programa de becas para la formación y/o creación artística, fue el escenario y marco institucional posibilitante para exhibir y compartir el collage audiovisual colectivo, construido mediante diferentes narrativas, interpretaciones, soportes y expresiones del arte que integran las producciones de catorce artistas y mediadores culturales de la región, elegidos para representar a su localidad de origen a propuesta de cada uno de los doce gobiernos locales que constituyen el fondo en una alianza estratégica con la universidad. El equipo de trabajo colaborativo estuvo integrado por creativas y creativos de la universidad y de las localidades de Reconquista, Vera, Avellaneda, Calchaquí, Villa Ocampo, Malabrigo, Las Toscas y La Gallareta, coordinado por diseñadores y gestores culturales de la UNL.