

efectos, en términos de resultados? ¿Cómo se relacionan los estudiantes con los materiales en la práctica del diseño? ¿De qué manera influyen los docentes en dicha relación? ¿Qué relaciones se establecen entre el material y otras variables como la tecnología que posibilita la instancia técnico-constructiva y la forma en el proceso de la práctica proyectual? Y por último, ¿de qué manera la metodología proyectual de grupo de taller influye en la concreción de un proyecto de diseño de indumentaria, en la construcción del prototipo?

Dicho trabajo de investigación pretende, a partir del estudio y la reflexión, instaurar un escenario de intercambio y debate para vislumbrar posibles respuestas a estos interrogantes como parte de un aporte a la enseñanza y el aprendizaje del diseño de indumentaria en el aula.

Bibliografía

- Ander-Egg, E. (1994). *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Buchanan, R. y Margolin, V. (1995). *Discovering design: Explorations in design studies*, Chicago: The University of Chicago Press.
- Buchanan, R. y Margolin, V. (1995). *The Idea of design*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Bürdek, B. (2002). *Diseño: Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Margolin, V. (2009). *Las rutas del diseño. Ensayos sobre teoría y práctica*, México DF: Designio.

Abstract: How does the design work in the classroom? From the methodological point of view, can we move towards integration of the creative and the technical? What is a group work at the workshop like? Specifically: What elements are involved in the educational

act and the project methodology implemented in the classroom for a designer piece of clothing? How do you perceive what students learn and how they capitalized for a start working together? Relevant considerations to move the realm of ideas to the field as possible and realizable, is a substantial part of the pedagogical approach of the University of Palermo.

Key words: Design - creativity - Methodology - Prototype - Clothing.

Resumo: ¿Como funciona a prática do design na sala de aula? Desde o ponto de vista metodológico, ¿podemos avançar para uma integração do criativo e o técnico? De que trata um trabalho de *grupo de workshop*? Especificamente: ¿que elementos intervêm no ato pedagógico e a metodologia proyectual implementados na sala de aula para realizar uma peça de design de indumentaria? ¿Como percebe o estudante aquilo que aprende e como o capitaliza para uma posta de trabalho em comum? Considerações apropriadas para trasladar o plano das ideias ao campo do possível e materializable, é parte substancial da proposta pedagógica da Universidade de Palermo.

Palavras chave: Design - Criatividade - Metodologia - Protótipo - Indumentaria.

(* **Eugenia Aryan.** Diseñadora de Indumentaria (UBA, 1996). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Modas de la Facultad de Diseño y Comunicación. Es docente en otras Instituciones. Se especializa en diseño de productos para varias, y diseño de vestuario para diferentes videos clips y obras de teatro. Recibió varios premios y menciones. En su actividad en la misma publicó: Trayendo ideas. Dinamizando el mercado local de la moda (2002), “¿Quiénes somos cuando comunicamos en un mercado externo?” (2005 a) y “Evaluación de Aprendizajes” (2005 b), “A través del diseño, nos mantendremos vivos” (2006).

Una experiencia de extensión para el abordaje de problemas complejos de diseño, aplicado a un caso de responsabilidad social

Martín Miguel Bomrad, Horacio F. Gorodischer, Mariana Luz Oliva y Silvia Torres Luyo (*)

Actas de Diseño (2018, marzo),
Vol. 24, pp. 203-207. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2014
Fecha de aceptación: septiembre 2016
Versión final: agosto 2017

Resumen: Durante el cursado del año 2011 en el Taller de Diseño 3, cátedra Gorodischer de la carrera Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual, de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral, el equipo docente, junto con los alumnos correspondientes a ese nivel, trabajaron los contenidos curriculares regulares de la materia aplicándolos a una situación real y concreta de responsabilidad social. El desafío que se presentaba era doble: por un lado, poder cumplir con el proceso de aprendizaje habitual, respondiendo a los contenidos y consignas fijados en el programa de la materia, y por el otro, atender a las especificidades del caso, con el objetivo de satisfacer las expectativas y necesidades reales del comitente. El proceso del proyecto y los alcances obtenidos demostraron que era posible.

Palabras claves: Pedagogía - Responsabilidad social - Revista - Programa - Sistema.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 206-207]

La práctica extensionista universitaria dentro del taller de diseño

La extensión es una función esencial de la Universidad Nacional del Litoral y se centra en la búsqueda de soluciones a los problemas de la región y a mejorar la calidad de vida de la población, fortaleciendo espacios de articulación y generando acciones colaborativas en estrecha interacción con la sociedad en su conjunto. Los proyectos trabajan en conjunto con organizaciones sociales de todo tipo y con la comunidad, socializando el conocimiento generado en la institución y procurando concretar acciones transformadoras.

En los proyectos participan docentes, pasantes, graduados y estudiantes, como así también los beneficiarios directos de los proyectos, tanto en la planificación como en la ejecución y evaluación de los mismos, conformando un entramado de relaciones que pretende conllevar un mirada superadora de esfuerzos individuales y descontextualizados de la realidad que los rodea.

Bajo la modalidad de Proyecto de Extensión de Cátedra, esta práctica extensionista hace factible a los Talleres de Diseño la posibilidad de dejar de proyectar sobre situaciones hipotéticas para desafiar un problema real, que sólo finaliza cuando se encuentra la solución pertinente en respuesta al caso concreto.

En el nivel 3 de los talleres de diseño, Cátedra Gorodischer de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, se hace eje en actividades proyectuales que involucren modos de visualización apropiados para estructuras narrativas complejas. Esto significa adquirir y perfeccionar habilidades conceptuales para proyectar programas visuales y para categorizar y jerarquizar sistemas de numerosas variables. Se ponen, entonces, en juego los saberes producidos para entrenarse en la capacidad de proyectar dispositivos complejos, productores de sentidos explícitos y portadores de informaciones múltiples. Dispositivos que deben definir por sí mismos sus modalidades de uso, recorrido, comunicación e interacción con el usuario, entendido éste como un sujeto individual y a la vez colectivo. Esta propuesta, llevada al trabajo con comitentes reales puede viabilizar una práctica reflexiva y crítica en todos los actores participantes de un proyecto pedagógico. Por lo tanto, describir y reflexionar sobre estos procesos puede ayudar a salirse de la mirada pasiva que muchas veces paraliza la creatividad en la enseñanza proyectual.

Introducción a las especificidades del caso

En los últimos años se ha dado en la Argentina dos circunstancias relevantes que hacen a la problemática que se pretende abordar. Por un lado, la aprobación de la Ley de Protección Integral de los Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes (Ley 26.061) sustentada en el respeto pleno a los mismos derechos humanos básicos que se les reconoce a los adultos. El otro hecho relevante fue la sanción de la nueva Ley de Medios (Ley 26.522) que dio origen, e instaló en la opinión pública, a la problemática y discusión del rol de los medios de comunicación. En este contexto surgen diferentes sectores (asociaciones, cooperativas, ONG, comunidades de pueblos originarios, etc.) que frente a la falta de espacios de comunicación

buscan generar un lugar para dar a conocer sus realidades, situaciones sociales, culturales, educativas, etc.; para ser protagonistas de sus propias historias. Estas dos cuestiones, ligadas a la idea del rol responsable que debe cumplir el Estado para que esto se garantice, nos definen el problema a abordar: la urgente necesidad que manifiesta un sector de la sociedad santafesina (niños y jóvenes en situación de calle) para integrarse socialmente y satisfacer sus derechos a expresarse.

Ante esta situación, desde el Taller de Diseño 3, tomamos y recuperamos la concepción de María del Valle Ledesma (2010), de proponer al diseño como disciplina que pueda generar una voz institucional para los que no la tienen y necesitan tenerla. Para poder dar un salto a la acción en el ámbito de las problemáticas sociales, en un intento de superar las tradicionales concepciones utilitaristas, monetarias e individualistas que muchas veces dominan las escenas del diseño.

A raíz de este interés, en el año 2010 se organizó un encuentro de los docentes y alumnos del Taller 3 con la Asociación Civil Juanito Laguna de la ciudad de Santa Fe, la cual trabaja con niños y jóvenes en situación de vulnerabilidad social. En esa oportunidad, en la que los alumnos hicieron un trabajo de campo para un trabajo práctico, los responsables de la Asociación nos expresaron el anhelo por contar con un soporte de comunicación propio que sirva como medio para darse a conocer. Esta experiencia, apoyada por el manifiesto interés del alumnado, cimentó las bases para que el grupo docente planteara un futuro trabajo superador para el año siguiente, bajo la modalidad de Proyecto de Extensión de Cátedra.

Correspondencia de la necesidad específica con el proyecto pedagógico

Desde la cátedra, detectamos la correspondencia entre esta necesidad comunicacional y los contenidos fundamentales del Taller, en particular con aquellos que se vinculan a la elaboración de estrategias comunicacionales orientadas a programas de identidad, programas de información y programas editoriales, dado que durante el segundo cuatrimestre la planificación curricular aborda estas problemáticas a través de la resolución de dos piezas concretas: el diseño de un manual de pautas y de su correspondiente revista.

La coincidencia más feliz entre el perfil de nuestra consigna y las necesidades de la Asociación radicó en que el objeto resultante del proceso de diseño fuera un material editorial impreso, dado que la Asociación se caracteriza en poseer un taller gráfico en torno al cual giran la mayoría de sus actividades. Dentro de Juanito Laguna, el taller funciona como herramienta de aprendizaje de oficios, apuntando a la integración social de los jóvenes que participan, además de servir como medio para autosustentarse.

Si bien estas piezas editoriales fueron reformuladas, encuadrándolas dentro del formato "revista social" para poder responder ante la necesidad específica, las características esenciales de la consigna se mantuvieron intactas para asegurar que los alumnos cumplieran con el proceso de aprendizaje al igual que todos los años.

Sin embargo, este replanteo posibilitó una organización del trabajo en forma superadora, tanto para los jóvenes y educadores de la Asociación, dado que participaron del proceso de diseño, como para los alumnos y docentes de la cátedra, que debieron enfrentarse ante una necesidad real, conflictiva y con sus propias limitaciones para responder a la consigna, ateniéndose a las peculiaridades del caso. El trabajo implicó cooperación, pensamiento colectivo y articulación de distintos saberes; cada uno de los participantes debió primero empaparse de una idea del conjunto del proceso de trabajo, tornándose en consecuencia, más reflexivo y efectivo en el desempeño de sus tareas específicas.

Desarrollo y metodologías empleadas

En la fase inicial del proyecto, fue necesario realizar un análisis para poder conocer la situación de la Asociación Civil Juanito Laguna, la problemática que trata, su funcionamiento, acciones comunicacionales, identidad, etc. a través de una sucesión de encuentros con exposiciones y trabajo de campo entre el Taller y la Asociación.

Se trabajó con los contenidos y metodologías propios del Taller de Diseño 3, en un constante trabajo de articulación y adaptación a las necesidades del comitente real. Con este fin, se seleccionó un material bibliográfico específico sobre casos análogos orientado a soluciones de diseño en ámbitos de compromiso social y político, y en paralelo, se dictaron clases teóricas sobre diseño de identidad y recursos editoriales. A su vez, se realizaron jornadas especiales donde los alumnos del Taller y jóvenes de la Asociación realizaron un análisis –sincrónico y diacrónico– de revistas de carácter social y lo visualizaron a través de una serie de paneles.

La etapa siguiente consistió en el planteo de las piezas gráficas a diseñar por parte de los alumnos: un manual de pautas para la revista de la Asociación y la revista en sí. El proyectar sobre estas dos piezas en particular posibilitó explicitar, por ejemplo, los conceptos de “programa visual” y “sistema”, que son de fundamental relevancia dentro de los contenidos curriculares del Taller de Diseño 3, siguiendo, al igual que en otros años, las teorías y los autores que nos sirven de apoyo para entender estos conceptos.

En relación al primer concepto, entendemos al manual de pautas como un “programa visual”, que está constituido por determinados elementos y determinadas reglas de combinación. En un programa diseñado, Paul Gredinger (1979), asevera:

...estos y aquellos son sus elementos. Y esto es lo que puedo hacer con ellos. Resultado: toda una serie de soluciones. Lo importante no es que el resultado sea éste o aquel; lo importante es que la forma se cree –tenga que crearse– obedeciendo a un orden o fórmula. Es en el diseño de la fórmula –en un manual, las pautas planteadas–, no en el diseño de la forma –los recursos editoriales e imágenes– donde reside el placer creador; y, por consiguiente, el objetivo de la configuración.

El hecho de contar con un comitente real ayudó a los alumnos a definir el orden, dado que este orden debía responder en forma directa a las necesidades de la Asociación. Por otra parte, para el desarrollo de la revista, aplicamos la definición de sistema de Karl Gerstner (1979), en cuanto ésta es más que una simple suma de partes (cubierta, sumario, notas, etc.) o de recursos verbales y visuales, sino que son sus partes las que obedecen a la configuración del todo y el todo a la combinación de sus partes. Serán sus funciones individuales, los recursos y las relaciones entre estos, los que la configuran como tal. Por lo tanto, una revista como sistema incluye variables y constantes de gran complejidad, en donde a la vez sus partes también configuran otros sistemas dentro del sistema, o sea, subsistemas.

Este proceso, basado en este enfoque teórico, al ser aplicado a la resolución de un caso concreto, sirvió claramente para que el alumno promueva un pensamiento crítico y reflexivo sobre su propia producción, en el ida y vuelta que propone la programación de un manual de pautas y su aplicación al soporte revista en su concepción de sistema, posibilitando comprender y corroborar el funcionamiento de los mismos.

En su contexto de actuación, el manual de pautas fue pensado y desarrollado para utilizarse a lo largo de un extenso período de tiempo como herramienta guía para que los integrantes de la Asociación puedan actualizar los contenidos de la revista en sus respectivas ediciones. Las revistas resultantes, como medio de comunicación transmisora de una identidad construida, debían ser en consecuencia el soporte gráfico y portavoz principal de la Asociación y su problemática social, frente a la sociedad. Fue así que, concluida la etapa correspondiente al desarrollo del manual de pautas, se realizó una Jornada de Exposición de las diferentes identidades propuestas por parte de los alumnos del Taller, ante los directivos de la Asociación. La exposición cumplió con las expectativas de los responsables, quienes participaron junto a los docentes del Taller en la selección de tres manuales que fueron puestos a prueba a través de un *workshop*, que finalizó con la elección del manual de pautas finalista a ser utilizado por la Asociación.

Los objetivos de la consigna (considerados tanto desde los intereses de la Cátedra como desde las expectativas de la Asociación) fueron superados ampliamente, dado que los diseños lograron poner en palabras e imágenes varias propuestas de identidad, todas pensadas y construidas para visualizar el discurso de la Asociación. A su vez, comparativamente con años anteriores, detectamos un compromiso más activo por parte de los alumnos, consecuencia de la generación de soluciones en respuesta a un problema real, donde fue necesario adaptarse a las situaciones del contexto y a las particularidades del comitente. La mecánica de trabajo, fundada sobre la base de sucesivos encuentros con la Asociación, posibilitó introducir a los alumnos en la rica experiencia de la transmisión de conocimientos, conceptos e ideas a un comitente real y los enfrentó a la instancia de la presentación, donde además de verse obligados a preparar la exposición, tuvieron la posibilidad de probar y recibir una devolución de sus propuestas, habilitándose de esta manera a un interesante modo de trabajo basado en el *feedback* de ambas partes.

La última etapa del proyecto culminó con el diseño y maquetación del primer ejemplar de la revista de la Asociación Civil Juanito Laguna, Malabares N°1. Este ejemplar surgió poniendo en uso el manual de pautas seleccionado. Para obtener los materiales a ser utilizados, se definieron los contenidos –textos e imágenes– y se realizaron producciones fotográficas a través de un trabajo en conjunto de los alumnos con los integrantes de la Asociación. Una vez obtenido el original de la revista, se trabajó en el taller gráfico de la Asociación para la impresión del primer ejemplar. Al finalizar el año lectivo, se realizó una exhibición del proyecto y se presentó la revista Malabares N° 1 ante la comunidad en la Facultad. Tiempo después, este primer ejemplar fue presentado por la Asociación a la sociedad santafesina en general.

Resultados obtenidos

Tal como se describe en apartados anteriores, los resultados del proyecto, en el ámbito de lo concreto, fueron:

1. Un manual de pautas, ideado exclusivamente para la Asociación y pensado como herramienta guía, cuya finalidad es organizar las estrategias comunicacionales y la identidad editorial de la revista social que representará a la Asociación durante un extenso período de tiempo. La existencia de este soporte posibilita la edición continua de la revista, dado que permite la diagramación y edición de la misma por los integrantes de la Asociación de manera independiente y autogestionaria.
2. El diseño, la maquetación, la impresión y la distribución de la revista Malabares N° 1, revista de la Asociación Civil Juanito Laguna, como resultado y puesta en acto del manual de pautas anteriormente citado. La revista Malabares, que como medio de comunicación inserto en el ámbito urbano, se convierte así en el soporte gráfico transmisor de la identidad construida, transformándola en portavoz de la Asociación y referente visual de la problemática social representada.

En el ámbito de lo disciplinar, la realización de este proyecto contribuyó al proceso de concientización y reconocimiento de los alcances, las incumbencias y los beneficios de la inserción de la disciplina en terrenos sociales pocos desarrollados.

En el ámbito de lo académico, en lo que atañe al equipo docente, el proyecto nos condujo a un replanteo fecundo de las actividades a desarrollar en el Taller y nos amplió el horizonte, a través de nuevas relaciones y contactos generados con otras Cátedras del país que realizan prácticas similares. En lo que atañe al alumnado, se logró reflexionar sobre las acciones comunicacionales que produce un diseñador, a través de una mirada crítica. Los alumnos pudieron tomar conciencia de su rol social, como factor de transformación y desarrollo del entorno donde viven. Finalmente, todos, alumnos y docentes involucrados en el proyecto, tuvieron la posibilidad de generar un trabajo comprometido, llevado a cabo a través de una práctica reflexiva y crítica, que deja la semilla para nuevas iniciativas en el campo de la extensión.

Por último, en el ámbito de lo social, la propuesta contribuyó a la reinserción social de los jóvenes incluidos en el proyecto, a partir de la generación de un medio impreso que satisfaga sus derechos y necesidades de expresarse, de aprender un oficio y ponerlo en práctica, de interrelacionarse con los participantes del complejo proceso que demanda la publicación de una revista.

Conclusión

Desde nuestro rol de educadores, y en primer lugar, desde nuestro lugar como docentes del Taller de Diseño 3, pudimos ratificar la hipótesis de que es posible tomar un caso concreto de responsabilidad social y hacerlo funcionar como argumento para actualizar el dictado de contenidos curriculares regulares del Taller de un modo particular, sin obstaculizar el proceso de aprendizaje sino más bien todo lo contrario, fomentándolo, gracias a la generación en el alumno de una actitud receptiva con el proyecto y comprometida con el comitente, haciéndolo sentir partícipe en la generación de una acción transformadora. En segundo lugar, como profesores universitarios pudimos no sólo satisfacer los objetivos del programa de extensión sino también explotar la coyuntura que nos ofrece la universidad, a los fines de una mejor internalización de los contenidos de nuestra materia en particular y la puesta en valor de la disciplina en lo general, en cuanto herramienta de cambio social.

Por último, y simplemente en calidad de personas ciudadanas, pertenecientes a la comunidad de Santa Fe, pudimos participar entre todos y desde diferentes funciones, en la resolución de un caso de responsabilidad social que atañe a los derechos civiles (el derecho de expresión) de una minoría, en una dimensión operativa. El manual de pautas obtenido y el diseño y la impresión del ejemplar N° 1 de la revista Malabares actúan en este sentido como herramientas nodales para la comunicación institucional de la Asociación Juanito Laguna, respondiendo de modo pertinente y efectivo a la necesidad originalmente detectada y, en consecuencia, contribuyendo al desarrollo sostenible de la Asociación. Como corolario, todos los integrantes del proyecto realizamos nuestro aporte para colaborar en el mejoramiento de la calidad de vida y las expectativas de un sector de la sociedad, niños y jóvenes en situación de calle.

Bibliografía

- Gerstner, K. (1979). *Diseñar programas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gredinger, P. (1979). Introducción pro-programática a la Introducción. En: Gerstner, Karl (ed.): *Diseñar programas* (p. 9). Barcelona: Gustavo Gili.
- Ledesma, M. (2010). *El diseño gráfico una voz pública (de la comunicación visual en la era del individualismo)*. Buenos Aires: Wolkowicz editores.

Abstract: During the 2011 course of Taller de Diseño 3, cátedra Gorodischer, a subject of the Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual from Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional del Litoral, the teaching staff,

along with the students taking that subject, followed the regular curriculum but applying it to a real issue of social responsibility. This was a double challenge: first, meeting the regular learning process, responding to the contents and goals set in the curriculum; second, addressing the specifics of the case, in order to meet the real expectations and needs of the client. The process of the project and its scope showed that the challenge can be achieved.

Key words: Pedagogy - Social responsibility - Journal - Program - System.

Resumo: Durante a frequência do ano de 2011 da cadeira Taller de Diseño 3, cátedra Gorodischer da Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual, da Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo da Universidad Nacional del Litoral, o corpo docente, juntamente com os alunos que frequentaram essa cadeira, trabalharam os conteúdos curriculares regulares da cadeira aplicando-os a uma situação real e concreta de responsabilidade social. O desafio apresentado era duplo: primeiro, poder desenvolver o processo de aprendizagem habitual, respondendo aos conteúdos e objetivos estabelecidos no programa de ensino da cadeira e, por outro, atender às especificidades do caso, com o objetivo de satisfazer as expectativas e necessidades reais do comitente. A forma como o projeto foi desenvolvido e dimensão atingida demonstraram que alcançar esse desafio era possível.

Palabras clave: Pedagogía - Responsabilidad social - Magazine - Programa - Sistema.

(*) **Martín M. Bomrad.** Licenciado en Diseño de la Comunicación Visual. Docente Investigador y Jefe de Trabajos Prácticos del Taller de Diseño Gráfico 2, 3 y 4, cátedra Gorodischer, de la FADU - UNL. Profesor Adjunto de las materias Diseño Gráfico I y Planificación y Gestión de Proyectos de Diseño de las carreras LCS y LDCV de la Universidad Católica de Santiago del Estero. Depto. Académico

Rafaela. Docente becado por la Secretaría de Extensión de la UNL, año 2011. Codirector del Proyecto de Extensión de Cátedra. «Una revista para la reinserción social de niños y jóvenes en situación de calle». FADU, UNL, año 2011. **Horacio F. Gorodischer.** Arquitecto, diseñador gráfico e investigador categoría III, profesor titular de grado y posgrado de Diseño, Diseño Editorial y Ortotipografía en la Universidad Nacional del Litoral. Profesor invitado en universidades de Argentina, España, México y Uruguay. Becario de los gobiernos de Canadá y España, evaluador externo del Ministerio de Educación de Uruguay, conferencista invitado en congresos y encuentros de diseño tanto nacionales como internacionales, organiza en 2010 la I Conferencia Internacional de Tipografía y Diseño Editorial, en Santa Fe, Argentina. Publica artículos sobre diseño y tipografía en revistas de la Argentina y España, es fundador de la revista de diseño y tipografía Box, diseño y subcultura, y autor del libro Curiosidades tipográficas. **Mariana Luz Oliva.** Diseñadora Gráfica en Comunicación Visual de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral, año 1997. Docente de grado de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual en FADU- UNL, cátedras Medios Expresivos I y II (años 1997 - 2003) y Taller de Diseño Gráfico II, III y IV, año 2001 hasta la actualidad. Docente Investigadora, categoría V. Participa en diferentes proyectos de investigación (CAI+D) y de extensión (PEC Y PEIS), en el área del Diseño y la Imagen Audiovisual. Codirige OH!design, estudio de Comunicación Visual. **Silvia Torres Luyo.** Diseñadora gráfica. Diseñadora de juegos y juguetes y Ludotecaria. Profesora adjunta Talleres de Diseño Gorodischer, Lic. Diseño en Comunicación Visual, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, UNL. Investigadora categorizada CAI+D, Becaria, Directora y Codirectora extensionista PEIS - PEC. Directora y jurado de Tesinas de Graduación Diseño. Presentación de ponencias referentes diseño y juegos en particular, en congreso nacionales e internacionales. Publicaciones. Dictado de charlas, conferencias, cursos de posgrado y talleres. Organización de jornadas lúdicas para eventos públicos y privados.

La idea primaria, realidad en la enseñanza del diseño arquitectónico

Actas de Diseño (2018, julio),
Vol. 25, pp. 207-217. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: abril 2014
Fecha de aceptación: agosto 2014
Versión final: agosto 2017

Zulma Buendía de Viana (*)

Resumen: En este artículo, se hablará sobre el afianzamiento y pertenencia de la herramienta didáctica para la enseñanza del diseño arquitectónico en el Programa de Arquitectura de la Universidad Autónoma del Caribe, titulada *La Idea Primaria*. Esta herramienta, es la resultante de un proyecto de aula experimentada por más de veinte años en el taller de diseño arquitectónico. En esta ocasión se hará el análisis teórico referencial introductorio de la herramienta didáctica así como la presentación metodológica del Colectivo “Los Noctámbulos”, profesores de diseño que han puesto en práctica esta herramienta didáctica.

Palabras clave: Didáctica - Creatividad - Morfología - Diseño - Arquitectura.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 217]