

Favero, M.; Passaro, A. (2007). Senso e conceito no constructo da disciplina projetual. In: Duarte, Cristiane R.; Rheingantz, Paulo Afonso; Azevedo, Giselle A. N. e Bronstein, Laís (Orgs.). *O Lugar do Projeto: no ensino e na pesquisa em arquitetura e urbanismo*. Rio de Janeiro: Contra Capa, pp. 185-194.

Lawson, B. (2004). Schemata, gambits and precedents: some factors in design expertise. *Design Studies*, v.25, n.5, 443-457.

Torres de Miranda, J. (2007). A relação entre teoria e prática na arquitetura e seu ensino: teoria reflexiva e projeto experimental. In: Rose, Cristiane; Rheingantz, Paulo Afonso; Azevedo, Giselle e Bronstein, Laís (orgs.). *O Lugar do Projeto no ensino e na pesquisa em arquitetura e urbanismo*. Rio de Janeiro: Contracapa, 148-158.

Schön, D. (2000). *Educando o Profissional Reflexivo*. Porto Alegre: ArtMed.

Simon, H. A. (1973). Structure of Ill-Structured Problems. *Artificial Intelligence*, n. 4, 181-201.

**Abstract:** This paper presents a teaching experience developed project with students from the first period of the undergraduate course in Interior Design and addresses the debate over the teaching of introduction to project design, effective use of the creative nature of memory. The theoretical framework, based on the work of Darke, Cross and Schön, discusses the use of the above project and the creative ability of the designer, relating to matters of education. We intend to reinforce the importance of reflection, research and experimentation in the design process as a way to collaborate with the study design methodologies.

**Key words:** Teaching - Project - Memory - Creativity - Interior Design - Conception.

**Resumo:** Este trabalho apresenta uma experiência de ensino de projeto desenvolvida com alunos do primeiro período do curso de graduação em Design de Interiores e aborda o debate sobre o ensino de introdução à concepção de projetos, a partir do uso do caráter criativo da memória. O referencial teórico, a partir dos trabalhos de Darke, Cross e Schön, discute o uso dos precedentes de projeto e da capacidade criativa do designer, relacionando-os às questões do ensino. Pretendemos reforçar a importância da reflexão, investigação e experimentação dentro do processo de projeto como forma de colaborar com o estudo das metodologias de concepção.

**Palavras-chave:** Ensino - Projeto - Memória - Criatividade - Design de interiores - Concepção.

(\*) **Mariane Garcia Unanue.** Doutoranda em Arquitetura (PROARQ/UFRJ, 2012-2016), possui graduação em Arquitetura e Urbanismo (UFJF-1998), mestrado em Memória Social (UNIRIO-2005), MBA em Marketing e Negócios (UFJF-2012). Foi professora no curso de Arquitetura e Urbanismo da UFJF (2002e2006), sócia no Omni Studio Arquitetos (2004-2011) e consultora em Gestão do Visual de Lojas do SEBRAE-MG(2009-2011). Atualmente é professora no curso de Arquitetura e Urbanismo do CES-JF(Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora) e coordenadora do curso de Tecnologia em Design de Interiores da mesma instituição. Ministra palestras e cursos de curta duração sobre Design de Interiores. Tem experiência nas áreas de Arquitetura e Urbanismo e Design de Interiores, com ênfase em Projeto, Teoria e Ensino.

## El diálogo emergente entre diseño y arte desde las joyas

Lucia Gigena (\*)

Actas de Diseño (2016, Julio),  
Vol. 21, pp. 75-78. ISSN 1850-2032  
Fecha de recepción: abril 2013  
Fecha de aceptación: julio 2013  
Versión final: diciembre 2015

**Resumen:** El diseñador debe hacer una abstracción del momento, centrarse en el enfoque emotivo que siempre es el disparador, fuente de toda creación. La concepción del diseño la vemos como una profesión enmarcada en metodologías en contrapunto con la libertad en la que transcurre el arte. En el diseño de joyas es primordial la estética de la forma que se escenifica en la estética de la vida, en la que parece adecuarse muy bien la esencia de la obra de arte. De este rico diálogo entre diseño y artesanía devenida del arte o a la inversa demuestra la necesidad de alimentación entre sí de los componentes.

**Palabras clave:** Diálogo - Diseño - Joyas - Creación - Estética.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en ps. 77-78]

La exigencia que nos proponemos en el campo teórico tiene una tendencia a ser cada vez más conceptual, tratando de buscar la perfección en el método de estudio. Docentes e instituciones aparecemos siempre enfrascados en una búsqueda continua en la historia, o partimos a la investigación, depuramos la metodología para aplicar en el diseño, al desarrollo de las ciencias que nos dan marco

en los procesos educativos. Nos han cuestionado, si estamos en una ciencia, una técnica, una profesión. Desde afuera ha costado aceptar nuestra postura independiente. Tenemos muchísimos ejemplos de años atrás sobre las discutidas formas de ver y evaluar el diseño.

Según Dorset, K. (1997) alejándonos de las variables de la vida real, tenemos que destacar y abocarnos al Diseño de

la experiencia, el Diseño emotivo y finalmente al Diseño de la usabilidad, donde éste último es el más palpable y visible. No podemos olvidar todo lo que vincula a la emotividad del diseñador y que está íntimamente relacionado con la experiencia de todo el proceso en el análisis de las problemáticas surgidas.

De acuerdo a ello, el diseñador debe hacer una abstracción del momento que está viviendo para no sentirse presionado por el entorno. Pero si enfocarse en todo lo probado positivamente, que nos proporciona un respaldo seguro a la hora de seguir trabajando.

Centrarse en el enfoque emotivo que siempre es el disparador del creador, fuente de toda inspiración. Donde dejamos correr las variables de imágenes que se superponen continuamente a nivel del cerebro. Lo emotivo va a dejar ideas concretas que se necesitan para trabajar y van a ser el punto de partida del estudio que se precisa. A partir de allí es donde aplicamos las técnicas que conocemos para que el producto tenga un sentido usable y desde donde va a surgir el diseño visual.

Analizamos los distintos postulados de las teorías que se exponen desde distintas áreas de otras manifestaciones profesionales. Desde el momento que se ha consolidado el diseño como profesión y a partir de fines del siglo pasado se explora como campo fértil para la investigación en maestría, doctorado y alternativos de estudios superiores. De alguna manera nos hemos convertido en una controversia entre el diseño científico que pasa por ser muy teórico y el diseño en la búsqueda del producto. Sin duda que el fin no puede perderse. Deteniendo la mirada sobre este punto es que a veces encontramos un quiebre, ya que tanta filosofía y teoría no siempre lleva al producto que como docentes precisamos. El diseño científico es la base de la teoría que como investigadores y formadores necesitamos, debe estar equilibrado de tal manera que permita al educando realizar el proceso y llegar al proyecto en forma positiva.

En el diseño de joyas es primordial la estética de la forma, al ser pequeños los objetos, la resultante del diseño tiene que ser un producto que se escenifica en la estética de la vida, contemplando la empatía que provoca su contemplación. De esta manera el autor del diseño debe sentirse inmerso en un lugar determinado en espacio y tiempo, asumiendo su responsabilidad, siendo consciente de su pertenencia a una sociedad, y como tal, de la imposibilidad de escapar a los innumerables mensajes provenientes de ella.

Como referencia citamos un ejemplo sobre una investigación realizada, para comprobar los efectos del tiempo en la memoria visual e histórica sobre dos artefactos realizados en un mismo período, con la diferencia que uno es obra de arte y el otro es una simple herramienta. Ambos, producto del intelecto del hombre. Pasados cien años se encuentra en la memoria visual la obra de arte como tal, pero la herramienta fue mejorada y cambiada varias veces.

Un objeto fruto de una experiencia emocional (que es un medio para identificar una obra de arte) difiere de un objeto tipo herramienta por su extensión significativa más allá del uso. Llevados a un marco de tiempo va a perdurar más la producción artística que la herramienta. Es más fácil reconstruir una época a partir de distintas

manifestaciones del arte en objetos diversos que estudiando otros de manual cotidiano. Hacemos esta reflexión considerando la importancia relevante de la forma desde el punto de vista artístico. Distinguimos que los utilitarios desaparecen mucho más que los objetos estéticamente agradables y significativos.

El artista visual hace una elección que pasa a ser parte de los ámbitos cruciales propios, Kubler, G. (1988) definió como una combinación de dos conceptos para construir un modelo “lo múltiple de Kant (la suma de particulares que ofrecen los sentidos antes de que se unifiquen en el entendimiento)” de allí los ámbitos fundamentales de la forma, el significado y el tiempo. Más el conjunto de culturas humanas con sus respectivos rasgos.

En esta definición de Kubler podemos encontrar también la artesanía propia de las diversas culturas, desde la antigüedad hasta nuestros días.

Para el historiador lo importante es capturar las formas del tiempo, para el diseñador de joyas, el arte asociado a las metodologías que trabajamos nos permite capturar el espíritu de la forma que buscamos.

Es factible que las radicales innovaciones artísticas no continúen apareciendo con la misma frecuencia que se sucedieron en el siglo pasado. Hay investigadores y artistas que dicen que las posibilidades de la forma y el significado en la sociedad humana ya se han trazado en su totalidad en un determinado lugar y tiempo o en otro de modo más o menos completo.

Por tanto el hecho es que donde el diseño de una joya que es producto de un estudio valorable linda con el arte en su forma, posiblemente perdure más en la memoria que aquello que solo ha sido un agradable adorno.

En la noción misma de lo estético se encuentra supuesta la tendencia hacia una conciliación de los opuestos por tanto, si la concepción del diseño la vemos como una profesión enmarcada en normativas y metodologías, en contrapunto con la libertad en la que transcurre el arte, hay un momento en que cruzan la frontera que las separa y pueden lograr un diálogo positivo.

En el concepto de la forma se encuentra implícita la referencia a algo objetivo y estable que parece adecuarse muy bien a la esencia de la obra de arte. De esta manera ante el continuo e imparable transcurrir del tiempo, la llamada a la forma, manifiesta la pulsión de superar el carácter caduco, efímero y perecedero de la vida.

La currícula formal nos ha mantenido en un programa bien estudiado y completo que corresponde a nuestras exigencias institucionales. Dentro de ellas siempre se ha contemplado además el aspecto de la ecología en todas las actividades. Lo de hoy no es suficiente para mañana, por lo tanto recurrimos a la investigación, los intercambios. Observamos en todo momento el resultado final de los estudiantes viendo si el producto que obtienen está de acuerdo con las exigencias del mercado.

En la búsqueda permanente de signos interesantes en la historia de Europa y Asia en lo que tiene que ver con las joyas y sus diseños, hemos logrado establecer como regla general para la enseñanza la fuerte vinculación diseño-arte. Realizando ese camino de investigación, observamos en la enseñanza de diferentes escuelas de Europa la gran apuesta a los artistas contemporáneos. Nos referimos a grandes diseñadores.

La vivencia de meses compartiendo el aula con determinado artista, generalmente conceptual y luego con otro y así sucesivamente aporta un plus al aula de enseñanza, difícil de igualar en otras circunstancias. Compartimos esta experiencia en una Escuela en Italia, ya sabiendo de la misma en otros países. Si bien nuestra búsqueda es dentro del diseño de joyas también encontramos esta práctica común a otras disciplinas del diseño. Es una apuesta a los estudiantes que han finalizado y ya manejan todas las herramientas del diseño. Así tienen la oportunidad de continuar haciendo esta vivencia en el aula. Los resultados son magníficos.

Observando los productos finales de los estudiantes con esas experiencias, encontramos diferencias importantes, en su culminación con los productos logrados en casi toda América Latina. Si en todas las escuelas hacemos uso de las mismas herramientas educativas y sabemos de la excelencia que se ofrece en nuestro continente, la diferencia obviamente está en la intensa vinculación con el arte.

El público también se acostumbra a ese vínculo y exige productos de diseño con el toque del arte. En la joyería es muy notorio, se espera prácticamente piezas de exposición y únicas.

Aquí encontramos un vínculo muy fuerte entre diseño y arte, el primero se enriquece al máximo con la libertad del arte y ofrece resultados inesperados luego de todas las metodologías aplicadas. Y el arte, que se encuentra en un lugar no determinado como un limbo aparece como algo mágico en ayuda también de la artesanía.

De hecho toda obra realizada por las manos del hombre cobra un cierto grado de genialidad al poder ser realizada. La palabra artesanía trae implícito que hay arte, en mayor o menor medida.

La relación de la artesanía con el arte parte del comienzo ya que todo objeto hecho por el hombre puede haber sido una obra de arte en su momento y luego se recopiló como una parte en el tiempo de lo que hoy es artesanía. Feuer Lewis S. (1974) definió como un "isomorfema" (un paradigma) que es idea matriz, modelo, representación del mundo, imágenes, visiones de la naturaleza, ideas teóricas o unitarias de las cosas hechas por el hombre, ya que estas correspondían a un tiempo distinto de la materia, los animales o el hombre. Esta forma de mirar los objetos se aproxima a la idea de Alfred Kroeber (1963) para quien las obras de arte evolucionaban de manera independiente aunque constituían configuraciones de interrelaciones que, en su totalidad nos acercaban a la realidad histórica. Ambos coinciden que el artista del momento puede ser un indicador esencial de los impulsos no racionales de cambio que guían el curso de la historia. Los objetos con una secuencia determinada están involucrados en el tiempo, la cultura y el arte, la mayoría de ellos nos hablan de una forma artesanal de realizarlos, de donde vienen antiguas costumbres culturales denominadas artesanías.

En esa relación está vinculado el diseño de joyas con la artesanía, sin caer en el error que cualquier cosa artesanal tiene diseño.

Encontramos que en regiones donde es muy fuerte el artesanato no siempre se cumplen normas de respeto en cuanto a la copia infame de la verdadera artesanía.

No desmerecemos los objetos artesanales que realizan comunidades indígenas. Pero justamente donde aún hay piezas realizadas en forma artesanal por estos grupos humanos, también encontramos las réplicas, y muchas veces de objetos antiguos. La reproducción es casi ofensiva.

Si realmente se pudiera investigar el hilo conductor en las series de objetos artesanales puros (genuinos) con toda seguridad que encontramos la huella dejada por el arte y también conocer mejor el pasado en el registro.

Cada copia tiene en sí propiedades adheridas que unen el pasado y el presente. En el universo hay formas parecidas perpetuadas entre sí a través de las cuales el universo mantiene su forma. La variación sin límites es igual a caos. Sería interesante si se aplica en la metodología del diseño trabajando en forma artística, que en cierta forma es el resultado artístico logrado por las escuelas que mencionamos anteriormente, y a su vez el diseño aplicado a la artesanía. De este rico diálogo entre diseño y artesanía devenida del arte o a la inversa los resultados también se enriquecen y demuestran la necesidad de alimentación entre sí de los componentes.

#### Bibliografía

- Bauman, Z. (2007). *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. Grafinor S. A.
- Dorst, K. (1997). *Describing Design. A Comparison of Paradigms*. Rotterdam: Grafisch Ontwerp en druk.
- Feuer Lewis, S. (1974). *Einstein and the Generations of Science*. Nueva York: Basic Books.
- Kroeber, A. I. (1963). *An Anthropologist Looks at History*. Ed. Theodora Kroeber.- Berkeley. Los Ángeles, University of California Press.
- Kubler, G. (1988). *La Configuración del Tiempo*. Madrid: Nerea.
- Perniola, M. (2001). *La estética del siglo XX*. Madrid: Machado Libros.

**Abstract:** The designer must make an abstraction of time; focus on the emotional approach is always the trigger source of all creation. The concept of design as a profession is seen framed in methodologies in counterpoint to freedom in art lag. In jewelry design aesthetic is paramount in the way that is staged in the aesthetics of life, which seems to fit very well the essence of the artwork. This rich dialogue between design and art-turned or conversely craft demonstrates the need to feed each other of the components.

**Key words:** Dialogue - Design - Jewelry - Creation - Aesthetics.

**Resumo:** O desenhador deve fazer uma abstração do momento, centrar no enfoque emotivo que sempre é o disparador, fonte de toda criação. A concepção do design vemo-la como uma profissão enquadrada em metodologias em contraponto com a liberdade na que decorre a arte. No design de jóias é primordial a estética da forma que se escenifica na estética da vida, na que parece se adequar muito bem a essência da obra de arte. Deste rico diálogo entre design e artesanato devindo da arte ou ao inverso demonstra a necessidade de alimentação entre si dos componentes.

**Palavras chave:** Diálogo - Design - Jóias - Criação - Estética.

(\*) **Lucia Gigena.** Diseño de joyas - Escuela Prof. Joao dos Santos- San Pablo - Brasil. Certificación en Orfebrería - Escuela Pedro Figari. U.T.U. Montevideo - Uruguay. Investigación en Diseño - Eduardo Paolozzi,

Martin Kunne. Autora de Teoría del Diseño de joyas. Docente de diseño de joyas y orfebrería. Conferencista 2º Encuentro de Diseñadores - Santiago de Chile. Conferencista 2º Congreso Latinoamericano de Enseñanza en el Diseño - Universidad de Palermo Bs.As. Argentina.

Invitada por la Escuela de Joyería de Bassano del Grappa, Italia - intercambio en enseñanza del Diseño. Miembro del Directorio del Observatorio Latinoamericano de investigación del Diseño. Directora de Círculo.Diorf. - Círculo de Diseñadores Orfebres del Uruguay.

## Trabajo colaborativo en ambientes PLM (Product Lifecycle Management)

Actas de Diseño (2016, Julio),  
Vol. 21, pp. 78-81. ISSN 1850-2032  
Fecha de recepción: abril 2013  
Fecha de aceptación: julio 2013  
Versión final: diciembre 2015

Javier M. Martínez Gómez, Joel Sauza Bedolla y Miguel E. Higuera Marín (\*)

**Resumen:** Product Lifecycle Management (PLM) es una estrategia clave para la gestión de información durante el desarrollo de producto. Los nuevos diseñadores deben estar familiarizados con herramientas PLM para introducirse eficazmente en entornos de trabajo colaborativo empresarial. Por el momento este perfil profesional no es común en el mercado laboral y por lo tanto hay una insuficiencia educativa. Con el fin de llenar este vacío, se presenta una estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades de gestión del diseño durante el ciclo de vida del producto. La estrategia fue implementada en cursos de diseño automotriz.

**Palabras clave:** Trabajo colaborativo - Pedagogía - Gestión - Diseño automotriz - Producto.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en ps. 80-81]

Actualmente, debido a las condiciones de la economía global, las empresas trabajan y comparten información en diferentes continentes: un diseñador en un país define un producto que será fabricado en otro estado y que probablemente será ensamblado en otro. Además, la cantidad de información que pasa de un proceso a otro se ha incrementado notoriamente. La globalización de los mercados y la sofisticación de los clientes han ocasionado que exista un aumento en la cantidad de variantes de diseño de un producto y como consecuencia han aumentado también las variantes de producto en las líneas de manufactura (Swaminathan & Nitsch, 2007). Por si fuera poco, los clientes exigen que los productos presenten funciones excepcionales a un bajo precio. El ciclo de vida del producto es el recorrido que transita un producto a lo largo de su desarrollo desde las fases de ideación, definición y realización, hasta cuando es usado y finaliza su vida útil (Stark, 2006). Durante este trayecto se genera una gran cantidad de información tal como: requerimientos, bocetos, planos técnicos, modelos, prototipos, resultados de pruebas, indicadores de sostenibilidad, etc. Tener control sobre los documentos de diseño, administrar esta información, e integrarla con otros procesos organizacionales es una tarea compleja. Hoy en día las empresas utilizan los sistemas PLM como estrategia para el almacenamiento, gestión y compartición eficiente de los datos técnicos del producto (Grieves, 2003). El uso de un ambiente PLM como estrategia organizacional trae algunas ventajas tales como la reducción del tiempo de lanzamiento al mercado del producto, la

optimización de los tiempos de desarrollo, reducción de errores, eliminación de reprocesos, optimización en la utilización de recursos, aumento de la productividad, mejora de la calidad del producto, disminución de los costos de introducción al mercado, además del cumplimiento de normativas y el aumento de la rentabilidad (Saaksvuori & Immonen, 2008). Como vemos, no son pocas las razones que tienen las empresas para implementar este tipo de estrategias.

Es difícil definir con exactitud el momento en el cual se formó el concepto de PLM. De lo que hay evidencia es que el PLM se originó en los sectores automotriz y aeroespacial. Estos dos sectores han sido los pioneros en el uso de software CAD y de Product Data Management (PDM). Estas mismas empresas fueron las primeras en experimentar los sistemas PLM y de extender su uso más allá de la mera gestión de la información de diseño. Como consecuencia, el desarrollo y la definición de los primeros conceptos se formalizaron al interior de las empresas automotrices, aeronáuticas y de las de desarrollo de software.

El éxito e interés que generó el PLM en la industria ha llevado a las universidades a diseñar nuevos métodos educativos para facilitar el trabajo colaborativo. En otras palabras, la industria ha comenzado a requerir un nuevo perfil de ingenieros con la capacidad de entender y utilizar los principios y herramientas que se utilizan en el PLM.

El propósito de la enseñanza en ingeniería es el de formar profesionales con alto nivel técnico, atentos a las