

- O desenvolvimento de projetos que comunicam valores que fazem parte de nossa cultura, mais próximo no mundo contemporâneo e das mudanças comportamentais;
- Apresentam discussões diante das questões mercadológicas e de identidade;
- Considera aspectos sensoriais, psicológicos e sustentáveis, portanto mais coerente com o mundo atual;
- A experiência é tão produtiva que muitos projetos foram apresentados em exposições e concursos da área do design.

#### Referências Bibliográficas

- Almeida, A.; Martins, N. S. M.; Riccetti, T. M.; Pons, I. E. R.; Calvo, A. P.; Stefani, A. M. F. (2011). *Registro de Memória: 40 Anos do Curso de Desenho Industrial Mackenzie. Relatório MackPesquisa*. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie.
- Bordoni, T. C. (2002). *Uma Postura Interdisciplinar*. Fórum Educação. Disponível em: [http://www.forumeducacao.hpg.ig.com.br/textos/textos/didat\\_7.htm](http://www.forumeducacao.hpg.ig.com.br/textos/textos/didat_7.htm)
- Fazenda, I. C. (1993). *Interdisciplinaridade: um projeto em parceria*. São Paulo: Loyola.
- Fazenda, I. C. (1994). *Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa*. Campinas, São Paulo: Papirus.
- Nicolescu, B. (1999). *O manifesto da transdisciplinaridade*. São Paulo: Triom.
- Projeto Pedagógico do Curso de Desenho Industrial da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2008.
- Riccetti, T. M. ; Martins, N. S. M. A experiência do o projeto integrado, uma atividade interdisciplinar do Curso de Design Mackenzie. 64<sup>a</sup> Reunião Anual da SBPC. 2012. Anais/Resumos da 64<sup>a</sup> Reunião Anual da SBPC - ISSN 2176-1221. Disponível em: <http://www.sbpnet.org.br/livro/64ra/>

**Abstract:** The scope of this article is to tell the foundation and experience of the Integrated Project - IP, an activity that was implemented four years ago in the course design Mackenzie Presbyterian University located in the city of São Paulo, Brazil. The integrated nature of the project is interdisciplinary as well as the concept design; activity highlights the integration of the contents in the various disciplines that provide the IP, and that they together help in the process of knowledge and its application by students in the course of product design.

**Key words:** Design - Interdisciplinary Activity - Teaching - Project Product - Higher Education - Methodology.

**Resumo:** O escopo deste artigo é o de relatar a fundamentação e experiência do Projeto Integrado - PI, uma atividade que foi implantada há quatro anos no Curso de Design da Universidade Presbiteriana Mackenzie situado na cidade de São Paulo, Brasil. A natureza do projeto integrado é interdisciplinar, assim como o próprio conceito de design; a atividade destaca a integração dos conteúdos desenvolvidos nas distintas disciplinas que contemplam o PI, e que juntas auxiliam no processo de conhecimento e sua aplicação pelos alunos do curso de design de produto.

**Palavras chave:** Design - Atividade Interdisciplinar - Ensino - Projeto do Produto - Educação Superior - Metodologia.

(\*) **Teresa Maria Riccetti** Designer, Mestre em Arquitetura pela FAUUSP, 1999; Doutora em Ciências pela UNIFESP, 2009 Docente e Pesquisadora Universidade Presbiteriana Mackenzie, Curso Design. **Nara Silvia Marcondes Martins** Mestre e Doutora em Arquitetura pela FAUUSP, Docente e Pesquisadora Universidade Presbiteriana Mackenzie, Curso Design.

## La base epistemológica del Diseño y su organización en una disciplina integral, común para todas las especialidades. Principios básicos multi, inter y transdisciplinares comunes del diseño integral

Liliana Salvo de Mendoza y Federico Mendoza (\*)

Actas de Diseño (2016, Julio),  
Vol. 21, pp. 104-112. ISSN 1850-2032  
Fecha de recepción: abril 2013  
Fecha de aceptación: julio 2013  
Versión final: diciembre 2015

**Resumen:** El tema propuesto surge como ampliación y continuación de la investigación iniciada para el Congreso de Enseñanza del Diseño 2012 respecto ha profundizar: racionalizar, verificar y consolidar la base epistemológica del Diseño como Disciplina Integral.

Al reflexionar sobre la base epistemológica del Diseño Integral común a todas las especialidades, surge la necesidad de ordenar principios y experiencias que pueden ir estructurando dicha disciplina.

**Palabras clave:** Epistemología - Diseño - Disciplina - Especialidad - Encuesta.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 112]

El tema propuesto surge como ampliación y continuación de la investigación iniciada para el Congreso de Enseñanza y Aprendizaje 2012 respecto ha profundizar: racionalizar, verificar y consolidar la base epistemológica del Diseño como Disciplina Integral.

La Escuela de Diseño en el Hábitat de Neuquén (EDH) creada en el 1993 tenía como objetivo,

Desde su proyecto institucional, integrar desde la currícula contenidos comunes del diseño tan fragmentados en especialidades, y así formar futuros profesionales con una visión holística del diseño, con una proyección flexible y amplia de la práctica profesional y una gran responsabilidad social en la región patagónica, la cual adolecía de instituciones educativas dedicadas al diseño<sup>1</sup>.

En la actualidad hemos podido comprobar que en nuestro medio físico y social la propuesta educativa ha sido exitosa, existiendo en la región estudios profesionales integrados de diseño donde se da respuesta a las diferentes necesidades y requerimientos de la comunidad<sup>1</sup>.

Al reflexionar sobre la base epistemológica del Diseño Integral y sus fundamentos como disciplina, común a todas las especialidades, surge la necesidad de ordenar algunos principios y experiencias que pueden ir estructurando dicha disciplina:

**1. Cultura del Diseño.** Como planteamiento transdisciplinar que pretende reflexionar en torno al diseño de manera poliédrica y compleja.

**2. Principios universales del diseño,** comunes a todas las especialidades del Diseño.

**3. Principio básico primordial para estructurar la disciplina** Diseño Integral. Lectura, comprensión e interpretación de los espacios arquitectónicos y urbanos.

Cotejando la integración y complementariedad de los diferentes productos de diseño en el espacio urbano y arquitectónico.

Concepto de Entorno, Contexto y Ambiente.

Anexo Z: Al final del documento se adjunta consulta realizada a alumnos de primer año respecto a la observación y análisis de la ciudad.

**4. La Experiencia Académica de la Escuela de Diseño en el Hábitat (EDH)** cuyo proyecto institucional tiene como objetivo integrar contenidos y métodos comunes del diseño tan fragmentados en especialidades y formar así profesionales con una visión integral del diseño. La experiencia ha sido muy positiva a lo largo de sus 20 años de existencia.

Necesidad de la institución de verificar y confirmar como disciplina el Diseño integral.

**5. Encuesta al personal docente de la Institución,** sobre el tema: “La base epistemológica del Diseño y su organización en una disciplina integral, común a todas las

especialidades.” y su relación con el Proyecto Institucional de la Escuela.

## Desarrollo

### 1. Cultura del Diseño como disciplina

Hasta ahora, el estudio y la reflexión en torno al diseño se ha elaborado desde disciplinas tradicionales como la Historia del Diseño –típicamente centrada en el estudio de objetos, creadores y estilos–, o desde disciplinas más jóvenes, como la Cultura Material –que ha virado el enfoque hacia el uso, los consumidores y los significados de los objetos–, o la Cultura Visual –que ha cuestionado y ampliado el campo de investigación tradicionalmente asociado a la Historia del Arte–. Pero ninguna de estas aproximaciones parece brindar al diseño el papel preponderante que juega en nuestra sociedad ni considera que el cruce de disciplinas sea fundamental para abordar el estudio del diseño<sup>2</sup>.

Frente a ellas, Guy Julier reivindica y establece la Cultura del Diseño como:

Una disciplina propia (...). Un planteamiento transdisciplinario que no sólo pretende elevar el diseño a objeto de estudio en sí mismo, sino que pretende reflexionar en torno a él de manera poliédrica y compleja, de acuerdo con el papel que juega en nuestra sociedad<sup>2</sup>.

La Cultura del Diseño se refiere a la densa y nutrida coexistencia entre productores, consumidores y diseñadores que generan beneficios locales, económicos, sociales y culturales.

Se genera así un triángulo de actividades que constituyen un sistema analítico dinámico con interacciones e intersecciones entre el objeto diseñado y las actividades. El producto diseñado puede ser tanto un objeto, como una imagen, como un espacio, hacia el confluyen las actividades que intervienen desde los tres vértices del triángulo: las acciones del diseñador (A), el proceso de producción (B) y el consumo del diseño (C):

**A. Las acciones del diseñador,** cuya personalidad está definida por:

- Su formación y educación
- Los factores ideológicos
- Influencias históricas
- Estatus profesional y organización profesional
- Percepción de mercado

**B. La producción,** ¿como se produce, y posiciona el objeto?:

- Materiales y tecnología
- Sistemas de manufactura
- Marketing
- Publicidad

- Posicionamiento del producto
- Canales de distribución

C. Consumo, ¿características destinatarios del objeto?:

- Demografía
- Relaciones sociales
- Gusto
- Geografía cultural
- Etnografía
- Respuesta psicológica.

A su vez, las actividades del diseñador, del proceso de producción y del consumo del diseño se interaccionan entre sí.

Margolín describió esta forma de pensamiento contextualizado con el sintagma “entorno de producto”: conjunto de objetos, actividades, servicios y ambientes que pueblan el ámbito vital.

## 2. Principios universales comunes a todas las especialidades del Diseño Integral

El acceso a conocimientos interdisciplinarios y transdisciplinarios en diseño es algo totalmente nuevo. Un diseñador interesado en conocer otras áreas de especialización tendría que estudiar muchas disciplinas de diseño diferentes.

El primer desafío consiste en determinar, que textos de cada disciplina deben ser estudiados, el segundo descifrar la terminología y el tercero, mantener la profundidad de los detalles.

El esfuerzo sería considerable y rara vez se conseguirían poco más que breves incursiones en terrenos desconocidos para la investigación de problemas concretos. El objetivo del libro *Principios universales del diseño*<sup>3</sup> consiste en ayudar a los diseñadores a llevar a cabo estos retos y reducir el esfuerzo necesario para aprender los principios básicos del diseño interdisciplinar.

En el libro *Principios universales del diseño* se enuncian 100 principios universales (pueden ser muchos más) abarcando desde el diseño gráfico hasta la arquitectura, urbanismo y están ordenados de la siguiente manera:

**2.a.** ¿Como influir en la percepción de un diseño?

Ejemplo: La ley de Prágnanz - Color - Fondo y figura.

**2.b.** ¿Como instruir a través de un diseño?

Ejemplo: El condicionamiento operante - La jerarquía - La legibilidad.

**2.c.** ¿Cómo realzar la utilidad de un diseño?

Ejemplo: Las instrucciones - La representación icónica.

**2.d.** ¿Cómo incrementar el atractivo de un diseño?

Ejemplo: Los arquetipos - El panorama-refugio.

**2.e.** ¿Cómo mejorar el modo de diseñar?

Ejemplo: La accesibilidad - El factor de seguridad - La modularidad.

Estos principios se pueden ejemplificar e ilustrar con productos de diseño de todas las especialidades.

## 3. Principio básico primordial para estructurar la disciplina Diseño Integral. Lectura e interpretación de los espacios arquitectónicos y urbanos

- Ya sea como valor formativo de observación y análisis en el proceso de enseñanza- aprendizaje,
- Como entorno, contexto o ambiente de nuevos diseños de productos a incorporar en el espacio,
- O para realizar una intervención de diseño, ya sea por cambio de destino, refacción, remodelación en un espacio determinado con el objeto de valorizarlo.

El valor formativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en todas las carreras de diseño se refiere a la lectura e interpretación del espacio arquitectónico y urbano donde se contextualizan los productos de diseño (cultura material) y si estos responden a las necesidades funcionales del hombre individual o en sociedad. En ese caso si completan, definen e identifican el espacio arquitectónico conforman “la marca institucional” y en el espacio urbano “la marca ciudad”.

De no estar lograda esa integración en el espacio es fundamental el desarrollo de un rediseño que pueda reforzar la identidad, o realizar una nueva intervención holística basada en nuevas actividades que promuevan la vida social, cultural y generen beneficios económicos.

En éste último caso contamos con ejemplos de la participación de los alumnos y docentes de la Escuela de Diseño de Neuquén en la observación y análisis del espacio urbano neuquino y de propuestas de intervención y promoción de éste para nuevas actividades.

### Ejemplo de consulta realizada a alumnos y docentes de la EDH sobre el espacio, equipamiento, mobiliario urbano y los servicios públicos urbanos de Neuquén

Marco

La Escuela ha sido convocada a participar de las actividades de revisión del Plan Urbano Ambiental –PUA– y del Código de Planeamiento que regulan el crecimiento de la ciudad con criterio sustentable, desde lo demográfico, lo construido, los servicios y la producción.

La Escuela está colaborando en esta primera etapa para la realización de un pre diagnóstico, donde se recogen datos de las necesidades y demandas de la comunidad en general y de las instituciones, en sus actividades cotidianas, con el objeto de que el equipo técnico defina un plan conceptual, un diagnóstico, un plan de prioridades para avanzar en la ejecución e implementación del Plan.

La EDH puede aportar desde varias formas participativas:

**3.1.** Con los trabajos realizados por los alumnos en el transcurso de las carreras de diseño, respecto al espacio urbano, con problemáticas reales de la comunidad (que generan identidad). Ejemplos existen en todas las carreras que se dictan.

**3.2.** Colaborar con ejemplos y el registro de los “trabajos de vinculación productiva”, (último trabajo de las carreras) en el espacio urbano que tienen por objeto satisfacer las necesidades reales de un comitente determinado,

fundamentalmente personas físicas o instituciones de bien público.

Los ejemplos son registrados desde 1997, momento en que los primeros egresados iniciaron la práctica de los trabajos de vinculación productiva.

Es conveniente ilustrar con los últimos trabajos considerando obsoletas algunas de las necesidades que ya fueron satisfechas, algunas de ellas con las propuestas de los mismos alumnos de la Escuela.

**3.3.** Trabajos para instituciones oficiales realizados por el equipo interdisciplinario del Departamento de Extensión de la EDH, conformado por profesores, profesionales externos y alumnos avanzados.

Por ejemplo: Los realizados respecto al diseño y mobiliario urbano para el Municipio de San Patricio del Chañar, algunos construidos.

**3.4.** Consulta para todos los integrantes de la EDH: responder la consulta a conciencia, sea como estudiantes de diseño, profesionales o como simples ciudadanos. ¿Cuáles son aquellos factores físicos de la ciudad y de su barrio que Ud. cree que no benefician la calidad de vida de la población?, objetivo fundamental de un plan de ordenamiento. Por ejemplo:

3.4a. Uso del suelo: Residencial. Espacios verdes etc.

3.4b. Estructura vial. Transporte.

3.4c. Equipamiento urbano: Escuela, Edificios para la salud, etc.

3.4d. Mobiliario urbano:

- Elementos de seguridad: vallas, bolardos, rejas, garitas de vigilancia, semáforos.
- Información: señalización, carteles indicadores con anuncios e información turística, social y cultural, postes y placas de nomenclatura.
- Comunicación: cabinas telefónicas y buzones de correo.
- Descanso: bancos, refugios y sillas.
- Necesidades fisiológicas: sanitarios públicos y bebedores.
- Comercios callejeros: quioscos para venta de periódicos, flores etc.
- Servicios: luminarias, parquímetros, soportes para bicicletas.
- Jardinería: protectores para árboles, jardineras y macetas.
- Esparcimiento: juegos de niños, de gimnasia, de entretenimiento para ancianos.
- Ferias fijas y móviles.
- Publicidad privada.
- Obras de arte: esculturas, fuentes, murales.
- Residuos (sistema y elementos).

3.4e. ¿Que propondría?, aún cuando crea que sus propuestas no son viables.

**3.5.** Consulta simplificada para alumnos del Ciclo Preparatorio Nivelador (1<sup>a</sup> Año) .Anexo Z. (al final del Documento)

#### 4. La Experiencia Académica

La experiencia académica de la Escuela de Diseño en el Hábitat, cuyo proyecto institucional tiene como objetivo integrar contenidos y métodos comunes del Diseño tan

fragmentados en especialidades y formar así profesionales con una visión integral del diseño. La experiencia ha sido muy positiva<sup>4</sup>.

##### 4.1. Concepto de Diseño integral.

4.1a. Definiciones: Consideraciones prioritarias desde la institución sobre concepto de diseño integral:

- El producto de Diseño, sea urbano, arquitectónico, de interiores, industrial, gráfico etc. es expresión de la cultura material de un país, de una región, en un momento determinado, siendo una actividad inherente al hombre transformar el hábitat para mejorar su calidad de vida.
- ...“Richard Buchanan llama la tercera era del Diseño. Es decir, una disciplina que toma el diseño como centro de acción el cual se ve afectado, por igual, de los procesos de manufactura, de los asuntos estéticos, de la comunidad de uso, pero sobre todo, toma como centro al ser humano y su relación adecuada con el entorno”<sup>5</sup>.
- El Diseño tiene como ejes fundamentales la presencia del ser humano y del espacio.
- El Diseño es una actividad de servicio a la comunidad, pero además con la impronta creativa del diseñador.
- El Diseño responsabiliza al diseñador desde el análisis de las necesidades y deseos hasta el proceso productivo y más allá hasta la concreción de la vida útil del producto prefijada en las premisas de diseño de diseño y su impacto ambiental.

4.1b. Metodologías básicas de enseñanza- aprendizaje:

- Análisis de objeto o producto,
- Resolución de problema,
- Proceso de Diseño integral.
- Detección de una necesidad, demanda o deseo de la población.
- Análisis y verificación en el entorno, contexto o ambiente.
- Análisis, identificación y delimitación del problema.
- Formulación del problema proyectual.
- Reconocimiento de la subjetividad del diseñador.
- Análisis y características del usuario.
- Análisis de situaciones contextuales similares.
- Análisis de objetos análogos.
- Interpretación del análisis (premisas de diseño).
- Formulación del programa.
- Búsqueda de alternativas de solución.
- Evaluación y selección de la solución óptima.
- Desarrollo, simulación, verificación, fabricación y comercialización.
- Fijar en todas las etapas del proceso, la vida útil e impacto ambiental del producto

**4.2.** Malla curricular de las carreras en tres ciclos (ídem en todas las carreras).

4.2a. Ciclo Preparatorio Nivelador y Orientativo común.

4.2b. Ciclo formativo y de especialización: Asignaturas comunes del diseño en las diferentes carreras (transdisciplinarias) y específicas de las diferentes especialidades.

4.2.c. Ciclo profesional y de integración: Integración de asignaturas y Trabajo Integral de Vinculación Productiva (integración de especialidades).

**4.3. Modalidad Taller y prácticas profesionalizantes.**

**4.4. Exposiciones permanentes de todas las carreras de Diseño, en el mismo espacio.**

**4.5. Jornadas Patagónicas de Diseño: Conferencias de temas de diseño con personalidades destacadas en diferentes especialidades de Diseño, pero con la presencia de todos los alumnos en las conferencias y workshop donde participan equipos conformados con alumnos de las distintas carreras (interdisciplinar y transdisciplinar).**

**4.6. Participación en los trabajos para la comunidad del Departamento de Extensión de la Escuela - Grupo Confluencia - equipo interdisciplinario, conformado por profesores, profesionales externos y alumnos avanzados que realiza trabajos para instituciones oficiales.**

Ejemplo: "Puesta en Valor Parque Victoria".

"Intervención del Espacio Público de la Localidad de Vista Alegre, Provincia de Neuquén".

Comitentes: CFI- Ministerio de Desarrollo territorial y Municipalidad de Vista Alegre

**5. Encuesta**

Encuesta al personal docente de la Institución, sobre el tema: "La base epistemológica del Diseño y su organización en una disciplina integral, común a todas las especialidades". Su relación con el Proyecto Institucional de la Escuela.

Objetivo: evaluar el nivel de comprensión de los docentes sobre el tema, tanto en lo conceptual como su implementación en la Escuela de Diseño en el Hábitat.

La encuesta incluye sólo, por ahora, a los docentes de un cuatrimestre, siendo los encuestados 21 personas.

**Encuesta**

**1. ¿Por que considera Ud. que la palabra diseño, define las diferentes especialidades tales como "diseño urbano", "diseño arquitectónico", "diseño industrial", "diseño gráfico", "diseño de interiores", "diseño de parques y jardines", "diseño en el hábitat", "diseño de indumentaria", "diseño del paisaje", "diseño de equipamiento", "diseño de imagen y sonido", "diseño sustentable" etc..?**

- a. Por el proceso de diseño, desde la necesidad, demanda o deseo del ser humano hasta la concreción del producto resultante y este hasta el término de su vida útil.
- b. Porque los productos resultantes del proceso conforman la cultura material de los pueblos.
- c. Porque hay una instancia previa de prefiguración en la mente del diseñador antes que se materialice el objeto.
- d. Otro (especifique).

Respuesta:

a=2 (9.52%), b=1 (4.76%), d=2 (9.52%), a+d=1(4.76%), a+c+d=1 (4.76%), a+b+c+d=1 (4.76%), a+c= 5 (23, 80 %), a+b+c= 8 (38,09%) - Total docentes: 21 (100%)

Las respuestas destacadas son la a+c (23,80%) y la a+b+c (38.09%). Representan el 62% de los docentes encuestados.

- 2. En la pregunta (1) reconoce la palabra diseño como...**
  - a. Sustantivo.
  - b. Verbo.

Respuesta:

a=8 (38.09%), b=8 (38.09%), a+b=5(23.81%). Total docentes: 21 (100%). Respuestas heterogéneas.

- 3. En el enunciado: "peinados con diseño". Considera al diseño, como...**
  - a. Valor intrínseca.
  - b. Valor agregado.
  - c. No agrega, ni quita valor.

Respuesta

a=1 (4.76 %), b= 9 (42.85%), c=11 (52,38). Total de docentes 21 (100%). Respuestas heterogéneas

- 4. ¿Debe aplicarse la palabra diseño a otras actividades, como sinónimo de proyecto, planificación, plan? Por ejemplo: diseño de las organizaciones, diseño de sistemas, etc.**

- a. Si
- b. No

Respuesta

a=14 (66.66), b= 7 (33.33%). Total de docentes 21 (100%). La mayoría opina que debe aplicarse a otras actividades

- 5. ¿Qué contenidos incorporaría en una disciplina común para todas las especialidades de diseño?**
  - a. Cultura material del entorno, contexto o ambiente, en las distintas épocas de la historia.
  - b. Metodología de análisis.
  - c. Metodología de investigación holística.
  - d. Otro.

Respuesta:

a=1 (4.76 %), b=5 (23.80%), c= 2 (9.52%), d= 2 (9.52%), a+b=2(9.52%), a+d=1 (4.76%), b+c=2(9.52%), a+c=1(4.76), a+b+c=1 (4.76 %), a+b+d=2 (9.56%), a+b+c+d= 2 (9.52%). Total de docentes 21. Si bien hay una heterogeneidad en las respuestas, todas ellas incluyen el contenido "Metodología de Análisis".

- 6. ¿Cómo denominaría (lúdicamente), a una disciplina común en las carreras de diseño?**
  - a. Metodología del Diseño.
  - b. Historia y Análisis de la cultura material.
  - c. Cultura de Diseño Integral.
  - d. Holística del Diseño.
  - e. Otro.

Respuesta:

a=4 (19,04%), b=2 (9.52%), c=8 (38,09%), d=3 (14.29 %), e= 3 (14.29 %), d+e=1(4.76 %). Total de docentes: 21. Si bien hay una heterogeneidad en las respuestas. La mas botada es la alternativa © "Cultura del Diseño Integral".

- 7. ¿Tiene conocimiento sobre el Diseño Holístico?**
  - a. Si, profesionalmente.

- b. No en profundidad, pero estaría interesado en conocer el tema.  
 c. Sí, pero no comparto sus lineamientos.  
 d. Sí solo a nivel informativo.

Respuesta:

b=14 (66,66%), d= 7 (33.33 %). Sobre un total de docentes de 21. La mayoría tiene interés o conoce del tema.

**8.** Indique si tiene información de carrera de grado y/o postgrado de:

- a. Maestría en Diseño Holístico.  
 b. Licenciatura en Diseño Holístico.  
 c. Diseño Holístico.  
 d. En que institución.

Respuesta:

a=18 (85 %), 3= No responde (14.3 %). Sobre un total de 21 docentes, la mayoría tiene conocimiento de la Maestría

**9.** Encuentra algunas similitudes en la enseñanza del Diseño Holístico o Integral con el proyecto institucional de la EDH:

- a. No poseo suficiente información.  
 b. No veo influencia del Diseño Holístico o Integral.  
 c. Es notoria la influencia del Diseño Holístico o Integral.  
 d. Es explícita la formación en el Diseño Holístico o Integral.

Respuesta:

a=1 (4.76%), b= 13(61.90 %), d=7(33.33%). Sobre un total de docentes 21 (100%), la mayoría considera, notoria y explícita las similitudes entre el Diseño Integral y el proyecto institucional de la Escuela

**10.** Consolidar una base epistemológica común integral a todas las especialidades del diseño es interés de la institución EDH:

- a. Poco lograda.  
 b. No explicitada.  
 c. En crecimiento.  
 d. Explicitada sólo en su implementación.  
 e. Bien orientada.  
 f. No lograda.

Respuesta:

c=15 (71.41%), d= 4 (19.04%), no responde 2(9.52%). Sobre un total de docentes 21 (100%). La mayoría considera que consolidar una base epistemológica de diseño integral es de un interés que esta en crecimiento en la Escuela.

Las opiniones vertidas por los docentes en la Encuesta, algunas heterogéneas, han dado lugar a Jornadas Docentes de discusión y capacitación sobre la "Base Epistemológica del Diseño Integral" como disciplina y su aplicación en el Proyecto Institucional de la Escuela de Diseño en el Hábitat, considerando que un 20 % de los docentes del cuatrimestre encuestado se ha integrado en el 2012.

## Anexo Z

### 3.5. Consulta simplificada para alumnos del Ciclo Preparatorio Nivelador. (Primer año)

Marco

La Escuela ha sido convocada a participar de las actividades de revisión del Plan Urbano Ambiental -PUA- y del Código de Edificación que regulan el crecimiento de la ciudad con criterio sustentable, desde lo demográfico, lo construido, los servicios y la producción. La Escuela está colaborando en esta primera etapa para la realización de un pre diagnóstico, donde se recogen datos de las necesidades y demandas de la comunidad en general y de las instituciones, en sus actividades cotidianas, con el objeto de que el equipo técnico defina un plan conceptual, un diagnóstico, un plan de prioridades para avanzar en la ejecución e implementación del Plan.

La EDH puede colaborar desde diferentes formas, una de ellas es a través de una consulta a todos los integrantes de la EDH, alumnos y docentes.

Esta debe ser realizada con seriedad y conciencia, sea como estudiantes de diseño, profesionales o como simples ciudadanos considerando la importancia del tema del espacio urbano.

Teniendo en cuenta los siguientes ítems:

- Calles (iluminación, semáforos, señalización vial, información turística y cultural/social).
- Espacios verdes (juegos para niños, bancos, iluminación, forestación, sanitarios).
- Transporte público (refugio, señalización, recorrido y frecuencia).
- Ferias fijas y móviles.
- Residuos (sistema de recolección y elementos contenedores).
- Otros.

**3.5.1.** ¿Cuales son aquellos factores físicos de la ciudad y de su barrio que Ud. cree que no benefician la calidad de vida de la población?

Síntesis de las respuestas de Ciclo Preparatorio Nivelador. Factores físicos que no benefician la calidad de vida de la población:

3.5.1. ¿Cuales son aquellos factores físicos de la ciudad y de su barrio que Ud. cree que no benefician la calidad de vida de la población?

Veredas

- Con muchos desniveles, no permiten una buena circulación, con muchos problemas para la gente con dificultades motoras.
- Levantadas por efecto de las raíces.
- Hacен arreglos y después los tapan con tierra generando discontinuidad.
- Distintos niveles, distintas superficies, difíciles de transitar.

Calles

- En muy mal estado.

- Baches, pozos, pueden generar accidentes.
- Calles sin asfalto y en mal estado.
- Badenes muy pronunciados o lomos de burro sin señalizar.
- Dificultades en iluminación.
- Falta señalización de calles.
- Falta limpieza con máquinas, o barrenderos.
- Se inunda apenas llueve por falta de desagües o de limpieza de las mismas.
- Faltan carteles identificatorios de calles.
- Falta información cultural.
- Mala información turística.
- Poca visibilidad de señales de tránsito.
- Hay muchos carteles que distraen e interrumpen la visual del automovilista.
- Mala señalización, confusa.
- Congestión en microcentro.
- Falta iluminación.
- Hay mucha contaminación visual.

#### Semáforos

- Falta sincronización sobre todo en los cruces con la Ruta Nacional 22.

#### Tránsito y Estacionamiento

- Caótico. Zona microcentro en horas pico: colectivos, autos, camiones de reparto.
- Sistema de estacionamiento medido, falta de información.
- Estacionamiento medido, no beneficia a los usuarios, ni por el sistema, ni en servicios y perjudica a los comercios de la zona.

#### Espacios verdes/ Plazas

- Descuidadas, abandonados.
- Sin iluminación.
- Falta de árboles.
- Sin riego.
- Faltan bancos y juegos de niños.
- Faltan espacios verdes para la familia, para los jóvenes.
- Plazas en barrio; sin iluminación, sin riego, descuidado, escasa forestación.
- Faltan espacios para actividades al aire libre; rollers, bicis, skates.

#### Transporte Público

- Mal organizado y gestionado.
- Caro.
- Mala calidad, mucho calor y falta de ventilación en verano.
- Pocos colectivos.
- Problemas en la frecuencia.
- Falta información de los servicios (recorridos, horarios) en las paradas de colectivos.

#### Refugios

- Faltan o están en malas condiciones.
- Casi no existen en los barrios.
- Sin sombra.

#### Limpieza

- Zona de balnearios; mucha basura y olor.

- Pérdida constante de agua en vía pública.
- Desechos cloacales generan mucho olor.

#### Residuos

- Faltan contenedores/ cestos, en los barrios no existen.
- Escombros.
- No hay planificación seria sobre residuos de construcción y otros, la gente los tira en espacios baldíos generando suciedad, falta de higiene.

#### Otros

- Contaminación visual en toda la ciudad (cartelería y propaganda política).
- Contaminación sonora.
- Falta diseño unificado de señalización de toda la ciudad (transporte, vialidad, turismo, etc.).
- Muchos perros en la calle.
- Todas las remodelaciones se realizan siempre en el centro de la ciudad.

#### 3.5.2. ¿Que propondría para modificar estos factores?

Explicítelas aunque sus propuestas no las considere viables.

Síntesis de las respuestas de Ciclo Preparatorio Nivelador. Factores físicos que beneficiarían la calidad de vida de la población:

#### Veredas

- Obligar a las empresas o particulares que rompen las calles que las dejen en forma correcta.
- Rampas con buena inclinación para discapacitados.
- Implementar algún tipo de cartelería y señalización para personas ciegas.

#### Calles

- Realizar asfalto de buena calidad, no tapar baches.

#### Transporte público

- Necesidad de un cambio grande en el servicio deL transporte público: mas unidades, mas frecuencia, mas información, etc.
- Que no haya monopolio en el transporte público para que se autorregule.
- Otra empresa de transporte público que dé mejor servicio para la gente y sea más económico el viaje.
- En las paradas que haya paneles de información de recorrido y tarifas y horarios.
- Paradas y refugios en todos los barrios, con protección de lluvia y viento
- Colectivos y paradas con colores de identificación.

#### Limpieza

- Obligar a los dueños de terrenos baldíos que limpien (por Ej. hacer efectivas multas).

#### Ferías

- Las ferías fijas y móviles son muy interesantes en la ciudad, deberían recibir más ayuda y organización para mejorar la estética y el orden.
- Que haya control de gestión para que queden limpias después de realizadas
- Son de atractivo turístico.

- Brindar estructuras para los puestos con algún tipo de protección para lluvia y viento, de fácil armado y desarmado. Unidad formal.
- Generar espacios de feria (trueque o artesanos) donde se puedan vender producciones independientes. Que se realicen inscripciones y pago de una mensualidad.

#### Residuos

- Mejorar el sistema de recolección de residuos y tratamiento de reciclaje de basura.
- Concientizar en la organización de los residuos y eliminación de bolsas en los supermercados.
- Sistema que separe la basura en plásticos, metales, orgánicos, otros.

#### Espacios verdes y recreativos

- Capacitar gente para el mantenimiento de plazas.
- Preservar plantas autóctonas como jarilla y zampa.
- Zonas de esparcimiento que contengan juegos de niños, deportes (futbol, básquet, handball) libre y gratuito.

#### Otros

- Hacer un relevamiento serio de los problemas de la ciudad, poner objetivos y fechas límites.
- Legislación más restrictiva para publicidad en la vía pública de cualquier índole que no entorpezcan las visuales, ni lo saturen visualmente.
- Concientización de la gente en el cuidado de la ciudad
- Escuchar las necesidades y propuestas de la gente y realizar inversiones y mejorar la administración de las mismas.
- Recurrir a profesionales para el ordenamiento de todos los aspectos.
- Mas exigencia para dar carnet de conductor, concientizar, multar.
- Mas inversión en ampliación de redes de agua y cloacas, control de tratamiento de potabilización y de líquidos cloacales.
- Hacer baños públicos en zona centro.
- Hacer puentes para peatones en la Ruta Nacional 22.
- Hacer ciclo-vías o sendas para caminar y correr.
- No sólo hacer obras nuevas sino también mantenerlas.
- Planificar, reparar, mantener, invertir.
- Campaña de concientización en la población para cuidado de lo construido y de los elementos urbanos.
- Reutilización de elementos (caucho) para la construcción de juegos de niños y bancos.
- Mejorar la información turística.
- Contratar profesionales o idóneos que conozcan la ciudad, vivan el ella, no traer gente de Buenos Aires.

#### Notas

1. La Base Epistemológica del Diseño y su organización en una disciplina integral, común para todas las especialidades". Principios Básicos multi, inter y transdisciplinarios comunes del Diseño Integral. Arq. Liliana Salvo de Mendoza. Presentación Primera Parte en el III Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2012.
2. "La cultura de diseño", Guy Julier. Guy Julier es profesor de Diseño en la Facultad de Arquitectura, Paisajismo y Diseño de la Leeds Metropolitan University. Ha colaborado en el comisariado

- de distintas exposiciones en el Victoria and Albert Museum y el Design Museum de Londres y es miembro del consejo editorial del Journal of Visual Culture.
3. "Principios universales del diseño". Lidwell- Holden-Butler. William Lidwell es jefe de investigaciones y responsable de desarrollo de Applied Management Sciences Institute. Kristina Holden trabaja como ingeniera en Lockheed Martín.Space Operations. Jim Buttler es presidente del Stuff Creators Design Studio Houston Texas.
  4. "Construyendo la Identidad Patagónica. "Un enfoque integral en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el hábitat patagónico". "Reflexión Conceptual para Modelo Disciplinar de Diseño Integral". Actas de Diseño (5-8). Universidad de Palermo- Liliana Salvo de Mendoza.
  5. "Richard Buchanan llama la tercera era del Diseño. Es decir, una disciplina que toma el diseño como centro de acción el cual se ve afectado, por igual, de los procesos de manufactura, de los asuntos estéticos, de la comunidad de uso, pero sobre todo, toma como centro al ser humano y su relación adecuada con el entorno". Dignidad y derechos humanos. Reflexiones sobre los principios del diseño centrado en lo humano. Encuadre, revista, vol. 2, núm. 3. (Abril 2004).

#### Bibliografía

- Lidwell, Holden, Butler. (2005). *Principios Universales del Diseño*. Barcelona, España: Naturart SA. Editado por Blume.
- Guy, J. (2010). *La Cultura del Diseño*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Bunge, M. (1997). *La ciencia. Su método y su filosofía*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Sudamericana.
- Bunge, M. (2002). *Epistemología*. Barcelona, España: Ediciones Ariel.
- Saldivia Maldonado, Z. y Silva, C. (2004). *Epistemología y diseño. Un maridaje necesario*. Chile: Revista Crítica Cultural. Revista de Ensayos Latinoamericanos.
- Augé, M. (1987). *Símbolo, función e historia*. México: Editorial Grijalbo.
- Moles, A. y Van Lier, H. (1971). "Los Objetos". *Capítulo "Objeto y Estética"*. Buenos Aires, Argentina: Colección Comunicaciones. Editorial Tiempo Contemporáneo S.A.
- Salvo de Mendoza, L. (2008). *Construyendo la Identidad Patagónica... "Un enfoque integral en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el hábitat patagónico"*. Buenos Aires: Actas de Diseño 5. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.
- Salvo de Mendoza, L. (2010). *Reflexión Conceptual para Modelo Disciplinar de Diseño Integral*. Buenos Aires: Actas de Diseño 8. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.
- Salvo de Mendoza, L. (2013). *El mobiliario y equipamiento integrado al espacio arquitectónico y/o urbano*. Buenos Aires: Actas de Diseño 14. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Fragoso Susunaga, O. y López Pérez, B. (2011). *Experimentación creativa en torno a las representaciones de la imagen visual de los entornos urbanos de la ciudad de México*. Buenos Aires: Acta de Diseño Nº 11. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.
- Doldan, J. (2012). *Formación del estudiante respecto de diseño del "No Lugar"*. Buenos Aires: Acta de Diseño Nº 12. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Doldan, J. (2009). *El espacio interior como comunicación y significación. Una lectura semiológica del espacio de trabajo*. Buenos Aires: Reflexión Académica en Diseño y Comunicación NºXII. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.



**Abstract:** The proposed issue arises as an extension and continuation of the investigation for Teaching Design Congress 2012 has further respect: rationalizing, verify and consolidate the epistemological basis as Integral Design Discipline.

Reflecting on the epistemological basis of common Integral Design for all specialties the need of ordering principles and experiences that can structure that discipline comes.

**Key words:** Epistemology - Design - Discipline - Specialty - Survey.

**Resumo:** O tema proposto surge como ampliação e continuação da pesquisa iniciada para o Congresso de Ensino do Design 2012 respeito tem aprofundar: racionalizar, verificar e consolidar a base epistemológica do Design como Disciplina Integral. Ao reflexionar sobre a base epistemológica do Design Integral comum a todas as especialidades, surge a necessidade de ordenar princípios e experiências que podem ir estruturando dita disciplina.

**Palavras chave:** Epistemologia - Design - Disciplina - Especialidade - Questionário.

(\*) **Liliana Salvo de Mendoza.** Arquitecta (FAU-Universidad Nacional de La Plata). Fundadora de la Escuela de Diseño en el Hábitat de Neuquén-EDH-(1994) y autora de su Proyecto Institucional. Directora de dicha Escuela (1994 a 1999 y desde 2008 a 2010). Coordinadora Institucional de la EDH desde 1999 hasta la fecha. Más de 38 años de experiencia docente en educación superior universitaria, grado y postgrado, en FAUD-Universidad de Mendoza, FAU-Universidad de Belgrano, FADU-Universidad Nacional de Buenos Aires y terciaria en EDH en el área de arquitectura y diseño. Socia fundadora y Presidenta de la Fundación Hábitat Patagónico (1999- 2011). **Federico Mendoza.** Diseñador Industrial, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Pos Grado Master en Diseño, Gestión y Desarrollo de Nuevos Productos. Universidad Politécnica de Valencia. Presidente y Miembro Fundador de Fundación Hábitat Patagónico. Director Académico, Escuela de Diseño en el Hábitat y socio gerente de StudioZ Estudio de Diseño (Diseño de Productos. Diseño y Animación. Diseño Web). Coordinador de la Carrera de Diseño Industrial. Escuela de Diseño en el Hábitat. Profesor de Diseño y de Trabajo Vinculación Productiva.

## Quadrinhos: estratégia para capacitação e conhecimentos

Gemicrê do Nascimento Silva (\*)

Actas de Diseño (2016, Julio),  
Vol. 21, pp. 112-118. ISSN 1850-2032  
Fecha de recepción: mayo 2013  
Fecha de aceptación: julio 2013  
Versión final: diciembre 2015

**Resumen:** Este estudio revela como las Historias de cómics en el ámbito educacional, pueden ser aplicadas valiéndose de la riqueza de los recursos existentes en los medio. Usamos al personaje Piteco, protagonista creado por Mauricio de Sousa, sugiriendo aspectos del “hombre primitivo brasileño”. Exponemos sus estructuras básicas, en que defendemos su utilización como recurso didáctico-pedagógico. Entendemos que los cómics son cuentos de varios géneros y estilos que envuelven diversos grupos sociales, cuyos argumentos, en su mayoría, son bien humorados. Se constituye en un método narrativo sugiriendo la fantasía, facilitando el aprendizaje. Ese enfoque servirá para promover la comprensión de los cómics, sus conceptos y de ese instrumento gráfico creado por tantos artistas.

**Palabras clave:** Historia - Cómic - Estructura - Educación - Capacitación.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en ps. 117-118]

### Introdução. A arte sequencial

Os Quadrinhos - (HQs) definidos como imagens pictóricas (Referente à pintura) e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador McCloud (2005), nos processos educativos é as vezes uma escolha complexa, pois esse tipo de literatura ainda enfrenta preconceitos, por ser elaborada sem atender às exigências para a um trabalho científico. Uma das principais razões encontra-se no fato de que devido à liberdade artística é comum encontrar situações fantasiosas como a convivência próxima entre humanos e animais ferozes e primitivos, quando não a convivência entre seres que não existiram na mesma época, isto acontece no caso específico das HQs

de Piteco®. Não obstante tais implicações, entendemos que essa linguagem da ficção, sem compromisso com o real, tem a seu favor o despertar do interesse pela leitura. Destacamos que a utilização de HQ é algo empregado há muito tempo com enfoques históricos. Dentre outros destacamos o personagem Asterix, criado pelos franceses Albert Uderzo e René Goscinny em 1959. Abreviando o comentário de Honaiser (2008), o gaulês destemido e seus amigos inseparáveis combinando o hilário e a história de uma pequena aldeia gaulesa de habitantes rebeldes e bonachões infernizando e ridicularizando o grande Império Romano de Júlio César. Além disso, aborda inúmeras referências a personagens reais da política e do showbiz como algum personagem da História.