

Relación enseñanza-aprendizaje. Dinámica creativa.

Elsa Pesce

En el campo del diseño, el mundo de los sentidos, especialmente la experiencia visual y táctil, es su fuente y espacio natural de trabajo.

Debe ser asimilada por los estudiantes no sólo como emisores sino también como receptores.

Saber ver y saber hacer

El continuo ejercicio de saber mirar para aprender a ver y el conocimiento experimental de técnicas básicas de producción, causante de ideas para otras nuevas formas experimentales. Iniciando al estudiante en la necesidad de verbalizar y textualizar sus ideas y plasmarlas dentro de sus posibilidades.

Saber que toda idea es realizable, no buscando la perfección, ni la representación exacta, sino dentro de la línea de lo posible e imposible, ordenar los elementos de tal forma que ese punto medio fluctúe hacia la realización.

Aprendizaje, darse cuenta

... de las actividades de aplicación de las nuevas ideas y de la conciencia de disponer de nuevas capacidades.

Orientación:

Analizar ideas y organizar secuencias.

Evaluación. Reflexión del alumno acerca de su proceso de aprendizaje y el trabajo sistemático de procedimientos perceptivos y expresivos.

Relación: Entendiéndolo como dinámica, desde un proceso indagatorio-intuitivo (observación-reflexión / intuir-imaginar-fantasear), desde el saber registrado en nuestra memoria (pasado) hasta el saber no registrado (intuición-futuro) dando lugar a la decisión y realización en el Presente.

Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de la historia de la humanidad.

Asimilar el cambio en la condición del creador como inventor de un lenguaje nuevo en su contexto histórico.

Expresarse con actitud creativa, utilizando códigos y terminologías que enriquezcan sus posibilidades de comunicación. Respetar y apreciar otros modos de expresión superando estereotipos y convencionalismos y elaborar juicios y criterios personales (evaluación).

Aprendizaje. Búsqueda e investigación teórico-práctica de los elementos y significaciones de los lenguajes artísticos (entendiendo como tales el campo de la creación en cualquier nivel, ya sea literario, plástico, música, gráfico, moda, etc.)

En la utilización y análisis de técnicas y procedimientos expresivos desde su propia realidad. Donde el aporte verdaderamente creador consiste en la originalidad de su mirada.

Orientación: Conocer y comprender el contexto histórico en la creación de lenguajes nuevos, entendidos como correlatos sociales y personales donde cada nueva imagen es una dimensión simbólica desconocida.

Evaluación: Buscar distintos significados a una realización propia o ajena, e insertarla en otro contexto.

Disfrutar buscando formas de expresión y creación personal. Despertar la curiosidad y el deseo de comprensión.

La creación se realiza a partir de un diálogo interno entre el protagonista y su producción. Esto quiere decir que a través de un saber hacer (transformar la materia) es posible crear un objeto nuevo. Nuevo porque el protagonista propone en ella una combinación que no existiría sin él, esto constituye su estilo, una originalidad que hace la diferencia.

Diseño industrial y tecnología.

Victor Peterle

Sentado frente a una hoja en blanco, desafío si los hay, y pensando de qué forma poder relatar mi primer año de trabajo en esta universidad, se me ocurrió que el mejor modo de hacerlo era a través de la típica conformación de una narración: introducción, nudo y desenlace.

La finalidad es ordenar los pensamientos y las ideas para brindar una visión personal de cómo acercar a los alumnos a una materia tecnológica, que muchas veces puede ser aburrida y monótona.

Introducción

Convocado para formar parte del grupo docente en la carrera de Diseño Industrial, una de las preguntas que me plantearon buscaba saber en que área consideraba que era capaz de desempeñar dicha actividad. Sobre la base de los conocimientos adquiridos en mi etapa de formación y actualmente, en el ámbito profesional, no dudé en contestar que me sentiría cómodo en áreas en las cuales se relacionara al diseño con la tecnología.

Al aceptar el desafío de guiar a los alumnos en la incorporación de conocimientos en cuanto a materiales y procesos productivos utilizados en la industria, realicé una revisión crítica de mi formación en este sentido.

Así es que vinieron a mi mente, distintas etapas de mi vida, que abarcaron mi formación como técnico electromecánico, como diseñador industrial y, además, las circunstancias vividas en lo laboral. Sé que los conceptos que más quedaron arraigados en mí fueron aquellos que pude experimentar en la práctica.

Basándonos en lo antes expuesto y teniendo muy claro que el diseño industrial se vehiculiza en los productos y que por lo tanto, si no hay producción, no podemos hablar de diseño, se decidió trabajar en forma conjunta con el alumno, en la relación enseñanza-aprendizaje, haciendo un fuerte hincapié en la experimentación práctica, por parte del mismo.

Para poder entender la metodología utilizada, cabe aclarar cuál es la finalidad de las materias a las cuales haremos referencia.

En Materiales y Procesos I, se realizó un fuerte hincapié para introducir al alumno en el conocimiento de los procesos de conformación habitualmente utilizados en la industria metalmeccánica.

En Materiales y Procesos II, la temática giró en torno a la incorporación de todos aquellos métodos y procesos que se encuentran vinculados al aluminio y al termoformado de plásticos.

Para lograr dichos objetivos, se articularon las materias de forma tal, que se permita al alumno, tener un primer acercamiento con el campo profesional. Para ello se planteó una simulación de estudio de diseño industrial, donde el docente como jefe de proyecto, guía a los estudiantes, hacia la

concreción de un producto, el cual debe ser presentado a un comitente virtual, definido por el docente.

Nudo

Experiencia Materiales y Procesos I:

Dadas las condiciones para que las pymes de nuestro país apuesten a la industria nacional, se simuló (como comitente), una pyme metalmecánica, cuya característica principal se basaba en poseer un plantel de máquinas-herramientas, formado por cada una de las relevadas durante la cursada. Esta forma de trabajo planteó al alumno, la necesidad de diseñar en función de limitantes tecnológicas específicas. Principalmente, debía adaptarse a los procesos productivos relevados, pudiendo tener cierta libertad en la elección del material, siempre que este fuera posible de mecanizar, bajo los procesos seleccionados.

El objetivo, fue incentivar al estudiante a investigar y conocer en forma práctica, cuáles son las ventajas y desventajas de cada proceso, qué materiales son aptos para ser mecanizados, qué productos se pueden obtener a partir de cada máquina-herramienta, cuáles son las terminaciones que se pueden obtener, qué herramientas se van a utilizar, analizar las posibilidades de interrelacionar cada proceso, etc.

Para eso y a través de los trabajos prácticos que se realizan durante la cursada, la comisión en forma conjunta y a partir del aporte individual de cada alumno, arma un fichaje de cada uno de estos procedimientos. Luego, esta información es organizada y seleccionada por el docente para armar un informe, el cual se ofreció al Centro de Recursos de la Facultad, para que todos los alumnos puedan consultarlo. En función de esto y sabiendo de la importancia de corroborar en la práctica aquellos conocimientos que se incorporan en forma teórica, el "jefe de proyecto" organiza visitas a este "cliente" y a su "competencia". En las mismas, el alumno vive en forma directa la experiencia de conocer, encuestar y relevar todos aquellos datos que crean convenientes, para poder volcarlos al diseño del producto, que no es otra cosa que el trabajo final que plantea la comisión.

Experiencia Materiales y Procesos II:

La metodología utilizada, en esta materia es similar a la desarrollada en el caso al que hicimos referencia anteriormente. Por la cantidad de alumnos que conforman esta comisión, se decidió que el trabajo de relevamiento e investigación debía ser desarrollado por grupos, simulando distintos departamentos dentro de este estudio de diseño. Cada uno de estos departamentos, tiene una tarea asignada por el docente, la cual luego debe ser expuesta a todos los otros integrantes. Sumado a esto, cada alumno en particular debía reconocer y aplicar en forma individual, los temas relevados por él y por el resto de sus compañeros, en el análisis de un producto.

El objetivo principal en esta asignatura, es acercar al alumno al conocimiento de uno de los materiales de mayor difusión, como es el aluminio, y conocer un proceso de conformación de láminas de materiales termoplásticos. Para ello se comienza analizando desde su obtención hasta los métodos de terminaciones superficiales que se le puedan aplicar, orientándolos siempre a casos de utilización práctica.

Al igual que en la experiencia Materiales y Procesos I, todo el trabajo realizado durante la cursada, será volcado a un informe, en el cual se podrá consultar los distintos procesos, tipos de uniones, presentaciones comerciales, etc. En cuanto al trabajo final por parte de los alumnos, y teniendo en cuenta

que siempre se vio al diseño desde el punto de vista de la tecnología, se planteó la realización de un producto, designado por el docente, en donde a diferencia del caso anterior, las limitaciones tecnológicas pasaban por el material.

En esta oportunidad, el producto a diseñar, debía ser materializado solamente a través de la utilización del aluminio y de termoformado de plásticos. El alumno tiene la libertad de utilizar perfilaría estándar o cualquier proceso de conformación, pero para ello debería tener bien claro, qué tipo de piezas se pueden obtener, qué cantidades justificaban la utilización de cada proceso, cuáles son las terminaciones que se pueden alcanzar, qué formas se pueden obtener por termoformado, etc.

Decenlace

Después de mi primer año como docente de esta universidad y en especial en una carrera en la cual hay espacio para poder hacer (cosas), debido al poco tiempo transcurrido desde su creación, ciertas veces me he planteado cuál debía ser el perfil del diseñador industrial que egresara de la Universidad de Palermo. En lo personal, estoy convencido de que el diseñador industrial UP deberá ser: práctico, ágil y concreto tanto en su formación, como en su futuro trabajo profesional.

Tal vez a diferencia de las generaciones que los antecedieron, ellos se encontrarán con un panorama más propicio y más asentado para desarrollar su profesión, pero quizás también se encontrarán con la desventaja de una mayor competencia. Por eso creo que, además de incorporar conceptos teóricos, deberán buscar siempre la posibilidad de experimentarlos en la práctica, sobre todo en un área tan importante como la tecnología, la cual estoy seguro, es una de las materias troncales de nuestra profesión.

Diseño mi colección de indumentaria.

Mariana Pizarro

Teniendo en cuenta las dos materias dictadas por mí durante el ciclo lectivo 2003 en la Universidad, que son Taller de Moda I, para la carrera de Diseño Textil y de Indumentaria, y Taller de Reflexión Artística I, para la carrera de Diseño Gráfico, surgió la idea de realizar un proyecto a través del cual los alumnos de la carrera de moda puedan comenzar a perfilar su estilo teniendo en cuenta, además de su impronta personal, los factores sociales, culturales, económicos y artísticos que influyen en la moda.

El mismo apunta a la creación de una colección prendas teniendo en cuenta lo antes mencionado.

En Taller de Moda se trabajarán los contenidos de: forma, color y figura humana, que son básicos para que el alumno pueda emprender esta tarea.

Desde Taller de Reflexión Artística podrán comprender la influencia de: los hechos históricos, los cambios sociales, las variantes en los pensamientos filosóficos, las distintas culturas (orientales, occidentales, etc.), las problemáticas económicas, etc., en las artes y en la moda. Teniendo así una visión globalizada de la estética y sus mutaciones de acuerdo a las variables antes mencionadas que ayudan a construir una espiral dialéctica que no distingue causas y consecuencias entre las mismas.

Siempre se ha considerado que la moda es un placer frívolo y egoísta que reafirma la vanidad del ser humano y divide