

¿Diseñar diseñadores?

Daniel Wolf

Introducción

Existen tres clases de proyecto: el proyecto profesional, el de investigación y el docente.

El resultado del proyecto profesional es la documentación para una obra, en el de investigación se crea conocimiento y en el proyecto docente obtenemos un profesional.

Esta clasificación me motivó a explorar una simple y posible simetría entre un proyecto profesional de diseño industrial y un proyecto docente de formación de un diseñador industrial. A fin de generar alguna posible reflexión acerca de la práctica docente en nuestra facultad, se procedió a analizar, utilizando una metodología de corte proyectual, las diferentes unidades existentes en un proyecto de diseño de producto y extrapolarlas a la formación de un profesional. Existen tres actores fundamentales en un proceso de diseño: El objeto, la tecnología y el usuario.

El objeto

En el campo del diseño industrial podemos reconocer las tipologías de los objetos, sus aspectos morfológicos, operativos, funcionales y semánticos, sus componentes y configuraciones.

En el campo docente podríamos definir como objeto de diseño a un individuo. En el cual debemos entender sus ilusiones, frustraciones, capacidades, conflictos e ideales.

Sobre estos objetos y sus múltiples aspectos vamos a operar.

Tecnología

¿Cómo lo voy a realizar? Las herramientas disponibles para configurar el objeto de diseño. En el campo profesional identificamos los materiales y procesos de transformación apropiados y que se encuentren disponibles.

En el campo docente ubicamos las estrategias, técnicas y dispositivos de enseñanza. Las nuevas tecnologías y la propia experiencia.

Usuario

En el campo del diseño industrial el usuario, el centro de la preocupación disciplinar, es el hombre. Sus necesidades definen las funciones que debe cumplir el objeto. Los determinantes físicos, su relación e influencias con el entorno. Los usos directos e indirectos del objeto y su relación con las conductas del usuario.

En el proyecto docente podríamos entender al usuario como la sociedad. Una sociedad con demandas, proyectos y necesidades.

Esta visión de la actividad docente intenta ser un disparador de posibles reflexiones acerca de las prácticas que los docentes realizamos en la aulas. Teniendo presente la responsabilidad de estar formando a quienes en un futuro, particularmente en nuestra Facultad de Diseño y Comunicación, estarán construyendo las nuevas realidades.