

la instancia de la significación, la crítica, la autocrítica y la interpretación. Es reconocer que toda práctica proyectual supone o más aún, requiere ubicaciones contextuales, expresiones diferenciadas, posturas estructuradas en torno a una de las diferentes posibilidades de significados³. Esta etapa justifica, más que ninguna otra, la no arbitrariedad de la práctica.

El planteo de estas instancias no significa que se trate de un proceso lineal, no existe una secuencia lógica que garantice de antemano un buen resultado de la práctica. La evaluación de este proceso deviene en juicio del profesor, crítica de los pares y sobre todo, autocrítica. El alumno deberá distinguir entre esfuerzo en el proceso y congruencia entre el objeto resultante y las intenciones u objetivos planteados.

El dotar de bases epistemológicas la práctica en los talleres de diseño y comunicación, tratar de comprender sus procesos y su manera de explicarlos, fomentar prácticas pedagógicas fuertemente orientadas implica construir conocimientos.

Para finalizar este escrito citaré una frase del pedagogo Paulo Freire: «Nunca un acontecimiento, un acto, un gesto de rabia o de amor, un poema, un cuadro, una canción, un libro tienen tras de sí una única razón. Un acontecimiento, un acto, un gesto, un poema, un libro se hallan siempre envueltos en densas tramas, tocados por múltiples razones de ser. Por eso es que a mí siempre me interesó tanto la comprensión del proceso en que las cosas se dan, los cómo y los por qué, como el producto en sí.»

Referencias

¹Perkins, David (1995). La escuela inteligente. Madrid: Gedisa.

²Schön, Donald. (1992). La formación de profesionales reflexivos. Barcelona: Paidós.

³Doberti, Roberto (s/f). Teoría del habitat. Laboratorio de Morfología. Buenos Aires: FADU.UBA.

Alumnos de primer año participan en concurso de Diseño Industrial.

Isidro Carbonero

Este trabajo intenta transmitir una experiencia llevada a cabo en un concurso de diseño realizado por alumnos de la Carrera de Diseño Industrial de la Universidad de Palermo.

En él he tratado de articular los conceptos aprendidos en Introducción a la Didáctica, materia que integra el Programa de Capacitación Docente que ofrece la Facultad a todos sus docentes.

El marco fue el programa «Trabajos reales para clientes reales», cuyo objetivo clave es el de consolidar el vínculo de los estudiantes de la Facultad con la sociedad a través de dar respuestas múltiples a empresas e instituciones.

Esta modalidad, en mi opinión, es una excelente respuesta de la Universidad a las empresas, por la buena predisposición a abrir sus puertas a las visitas de los estudiantes, realizadas frecuentemente en las materias del área de materiales y procesos de la carrera de Diseño Industrial.

Durante el segundo cuatrimestre del año 2003, dentro de la materia Materiales y Procesos I, dictada en el primer año de la carrera de Diseño Industrial, se realizó un concurso propiciado por la empresa Rivon, conocido fabricante de estanterías, mostradores, y entrepisos metálicos; de tipo modular, destinados a oficinas y depósitos.

La propuesta específica del concurso fue que los alumnos trabajen sobre propuestas innovadoras de diseño de estanterías metálicas.

La primera reflexión que me planteaba esta experiencia, fue que dado lo avanzado del cuatrimestre, modificaba la planificación de los trabajos prácticos finales, que ya habían sido comunicados a los alumnos. Pero analizando las características de la propuesta, pensé que sería absolutamente pertinente y bien podría tomarse como trabajo práctico final, y que esta flexibilidad no cambiaba los objetivos de la materia.

El ofrecimiento me llevó a preguntarme si sería un desafío razonable, en el sentido de no ofrecer un objetivo difícil que resultara paralizante para alumnos de primer año, especialmente por el poco tiempo para investigar el mercado de estos productos y generar alternativas innovadoras.

Analizando el tema junto con el coordinador de la carrera, DI. Daniel Wolf, consideramos que era importante aprovechar la oportunidad, que existía la motivación de premios para los mejores diseños, y que, con su ayuda aumentaríamos las correcciones en cantidad y calidad, de manera de brindar «el andamiaje» necesario a los alumnos en las primeras etapas de este proceso de diseño.

Por otra parte existían los conocimientos previos adquiridos en esta materia, puntualmente acerca de la tecnología utilizada: corte y punzonado de chapas de acero, es decir los contenidos que permitirían resolver el problema planteado. Aquí se presentó la primera incógnita, que era resolver si los trabajos deberían ser o no individuales.

La actividad grupal podría facilitar la tarea, propiciando la interacción, la búsqueda compartida, la diversidad de ideas, y permitir una división de las tareas.

Se formaron grupos de tres personas como máximo y dos como mínimo, propuestos libremente por los alumnos.

Comenzamos la actividad con un repaso de la tecnología involucrada, seguida de una visita a la fábrica Rivon, en la que fuimos recibidos por el director de la empresa y la arquitecta responsable de diseño.

Recorrimos la fábrica, reconociendo cada una de las máquinas para el procesamiento de chapas: guillotinas, plegadoras, balancines, soldadoras, etc.

Seguidamente fuimos informados del tipo de materiales utilizados, de las dimensiones comerciales de las diferentes materias primas, y de los productos fabricados por la empresa.

Al final de la visita cada grupo recibió una carpeta con todos los productos Rivon e información sobre materiales.

La tarea inicial propuesta a los alumnos era que investiguen a través de visitas a negocios del rubro, consultando guías industriales, buscando en Internet, etc.; proponiendo dos alternativas diferentes de diseño presentadas en dibujos o esquicios.

Estos bocetos fueron expuestos por cada grupo frente a la clase, incentivando la participación grupal respecto de las bondades y debilidades de cada proyecto, y proponiendo evitar la comparación entre los diferentes trabajos, centrando la evaluación y elección de la alternativa más factible en el propio grupo.

El paso siguiente fue la construcción de una maqueta a escala para evaluar la alternativa elegida, que permitió ver detalles constructivos, forma de vinculación entre piezas, asociación de módulos en el caso de sistemas, etc.

Este trabajo práctico fue evaluado individualmente en el examen final de la materia. Si bien el trabajo fue realizado por un grupo, el aprendizaje es siempre individual y así consideré que debía evaluarse. Como pudo leerse en el periódico D&C del mes de julio, que publicó una nota mencionando a mis alumnos de los 2 cursos de Materiales y Procesos I (2003- Mañana y Tarde), que han ganado todos los premios y menciones del concurso de diseño de estanterías de chapa convocado por la firma Rivon, compitiendo con alumnos de otros cursos.

Los alumnos, que con un esfuerzo enorme, llegaron a hacer muy buenos trabajos, con el magnífico resultado mencionado son: primer premio: Ezequiel Rozanski, Francisco Beltrame, Pablo Tokatlian; segundo premio: Victoria Gonzalez Balcarce, Hernán Lucchesi, Delfina Paolucci; tercer premio: Lucila Cerviño, Sofia Cordova; menciones: Luis Díaz, Juan Andrés Giannitti, Natalia Tulio.

Para ellos vaya mi felicitación, y quisiera reiterarles que me llenó de orgullo el haberlos acompañado en este trabajo.

Visión catastrófica de las prestaciones: Una herramienta que minimiza la posibilidad de fallas en la ejecución de un evento.

Dan Colter

¿Cuál es el tipo de contenidos que los alumnos de organización de eventos más valoran? La organización de eventos es una disciplina más práctica y técnica que teórica y como tal, el alumno anhela incorporar las herramientas que le permitan dominarla.

La estandarización de procesos de gestión, es decir, la aplicación de los mismos recursos eficaces en las mismas etapas de todo evento tiende a minimizar las posibles fallas del producto final.

En la etapa de producción, que es la inmediatamente anterior al evento en sí, el organizador de eventos contrata proveedores y coordina esas prestaciones.

Por consiguiente, un organizador de eventos debe ser un buen «comprador», esto es, debe obligar por escrito al proveedor al cumplimiento de una serie de pautas, condiciones, restricciones, características, etc. que garanticen el resultado esperado (prestación).

¿Cuáles serán esas pautas y condiciones? ¿Cómo sabe el organizador de eventos a qué obligar al proveedor?

Para responder a estas preguntas existe una útil herramienta: la visión catastrófica de las prestaciones (VCP).

La VCP es la habilidad desarrollada por el profesional de los eventos que le permite visualizar posibles fallas, errores, defectos en los servicios a brindar por sus proveedores, antes de que ellos ocurran. Vayamos sin demoras a los ejemplos. Un servicio de catering se obliga a proveer gaseosas dentro de su menú. Apliquemos la VCP a este solo ítem individual, o sea veamos catástrofes: la marca de gaseosas no es de primera línea; el proveedor no tiene variedad de sabores; no cuenta con ninguna opción light; las cantidades son escasas; la temperatura de la gaseosa no es la adecuada; al pasarlo a jarras la gaseosa pierde el gas.

Otro ejemplo. Contratamos ahora, un servicio de auxiliares bilingües y uniformadas para un congreso internacional:

no comparecen (no vienen); llegan tarde; no tienen buena presencia, nivel cultural, perfil requerido; el uniforme no es adecuado; tienen un nivel de inglés muy elemental; desconocen la tarea; no se subordinan a las autoridades del evento; no muestran colaboración y disponibilidad.

La VCP también debe pensarse en relación a las intersecciones que existen entre las diferentes prestaciones. Por ejemplo, contratamos a un escenógrafo que construirá integralmente un escenario y su escenografía para un determinado evento.

Para el mismo evento, una serie de artistas desarrollará diferentes espectáculos sobre el mencionado escenario.

Al ser un escenario desconocido, los artistas requieren ensayos previos.

Una VCP de la coordinación entre ambos prestadores es que no se cumpla la precedencia necesaria como para llevar adelante los ensayos.

Ahora que ya detectamos estas probables fallas que prefiguramos durante la etapa de producción del evento, ¿qué podemos hacer para evitarlas?

El proceso de aplicación de la VCP como recurso, tiene dos etapas: 1. La enumeración de las posibles fallas en la prestación del servicio, como ya vimos y, 2. La inclusión de la cláusula contractual que tienda a evitar esa falla.

Enumeraremos algunas visiones catastróficas (A) que tenemos sobre la prestación de un servicio de decoración y ambientación (la obra) y las cláusulas de protección (B) que podrían incluirse en el contrato a los fines de desarticular la catástrofe:

A. El decorador, por imprevisión, pretende cobrarnos extras una vez que se topa con ciertos problemas durante el montaje.

B. El precio acordado incluye la totalidad de los gastos y erogaciones que fueren necesarios para la realización de la totalidad de las tareas encomendadas a lo largo del presente, cualquiera fuere la causa de los mismos.

A. El decorador incluye imágenes cuya reproducción no está permitida sin autorización de su autor.

B. El decorador declara que la realización de la obra no perjudica o afecta legítimos derechos de terceros.

A. Una vez iniciado el evento, alguna de las estructuras montadas por el decorador sufre daños o está a punto de caer.

B. A los efectos del mantenimiento en buen estado de la escenografía y sus anexos, el decorador se obliga a mantener una guardia permanente dentro de las instalaciones del lugar del evento dentro de determinado horario que contará con los recursos necesarios y suficientes para efectuar las reparaciones que eventualmente hubiera que aplicar sobre la misma.

A. El decorador no realiza la obra en forma segura y produce algún daño sobre algún participante del evento.

B. El decorador manifiesta que las actividades desarrolladas, como así también los materiales, montajes y otros recursos empleados, son aptos y seguros, no implicando riesgo alguno para los participantes del evento.

A. Se publican fotografías del evento en las cuales se ve parte de la escenografía y el decorador reclama el pago de regalías.

B. El organizador del evento se reserva el derecho de filmación, fotografía o cualquier otro tipo de registración