

ficie bidimensional? O lo mismo ¿Cómo traducir el espacio interior, materia prima de la actividad proyectual en el Diseño de Interiores a una superficie de papel? ¿Cómo propiciar que el alumno descubra su capacidad de percepción y de expresión e iniciarlo en una técnica que potencie su poca o mucha habilidad para representar? Y por sobre todo: ¿cómo evitarle la frustración inicial en el camino de plasmar el espacio en el plano? Digo esto porque he comprobado, a lo largo de mi trayectoria docente, que es importante que sientan cierto placer al dibujar, sobre todo al principio: la predisposición inicial para con el dibujo depende de ciertos preconceptos que tienen acerca de sus capacidades, y si los primeros intentos son frustrantes, la situación por lo general los inhibe y paraliza, lo que hace más difícil el desarrollo de la habilidad.

La habilidad de saber dibujar no es privativa de quien la posee naturalmente, pero un buen inicio, garantiza un buen desarrollo del recurso durante el resto de la carrera. Uno de los problemas puntuales del alumno ingresante es la representación del espacio interior, pues él también está inserto en tal espacio. La poca distancia entre el observador y lo observado hace más compleja esa "recodificación" de lo tri a lo bidimensional.

Acotar la visión, seleccionando el sector de imagen a representar es una de las estrategias posibles. Es útil porque ayuda a ver el espacio "como desde una ventana o cuadro", incluso el elemento al que generalmente se recurría para llevar a cabo el método era un marco de cartón vacío. Aprovechando la accesibilidad de los alumnos a la fotografía digital (sean cámaras fotográficas o telefonía digital) mi propuesta éste año fue utilizar éstos medios en reemplazo del "marco vacío".

Primero eligieron el espacio a representar dentro de la misma facultad, luego seleccionaron el sector o cuadro de la imagen a ojo y recién allí comenzaron a dibujar lo que estaban observando. Ya en esa instancia, se presentaron los primeros inconvenientes con las líneas convergentes y paralelas (les recuerdo que la gran mayoría no conoce la perspectiva). Aquí comienza una etapa de confusión y cierto desasosiego, por ejemplo: "- No sé, me queda así... No quedó bien, pero no sé como hacer." Antes de propiciar la frustración a la que me refería anteriormente, sobreviene una etapa donde los guío en pequeños grupos en sus observaciones del espacio, ej.: "Esa línea del cielorraso, la ves como una recta oblicua, ¿no? Bien... ahora mirala de nuevo en el espacio... la recta ¿va para arriba o para abajo?"

Acto seguido, entra en juego la fotografía digital: Tomaron la foto del sector que estaban intentando croquizar, quedando éste en pantalla traducido rápidamente a dos dimensiones. Esta imagen los ayudó notablemente a rever el espacio, a verificar rápidamente mis observaciones durante la corrección, y a comparar instantáneamente lo representado en su hoja con lo plasmado en la pantalla de su cámara o teléfono celular. Los resultados fueron satisfactorios, quizá no como producto final, pero si como abordaje de una habilidad compleja para desarrollar, que pone en juego variables conceptuales, perceptuales y expresivas, y que requiere mucha horas de práctica para arribar a una imagen con buen nivel de representación.

Conclusión

A través de ciertas consignas y recomendaciones, en forma secuencial y ordenada, todos lo ingresantes serán capaces de representar sobre el papel distintos tipos de espacios y lugares, en un proceso que se enriquecerá en los años sucesivos con los contenidos y la práctica de Taller de Interiores, y por sobre todo enriquecerá el proceso de diseño de cada alumno y por ende el resultado final de los trabajos.

La expresión personal del alumno hará el resto, y no me sorprendería que el estilo que va gestando cada uno a lo largo de su carrera para representar, se nutra y dialogue con la búsqueda de un lenguaje que lo identifique en el diseño, conformando ambos un todo original y único de retroalimentación permanente.

Criterio de implementación

Dada la importancia del Croquis como recurso en la comunicación gráfica y como herramienta en el proceso de diseño, se hace necesario implementar nuevas estrategias para su incorporación progresiva desde los primeros cuatrimestres de Taller de Interiores hasta Taller de Interiores III donde es tema medular.

El objetivo es que incorporen éste recurso, aunque rudimentariamente, en sus primeros procesos de diseño, que se afiance gradualmente entre las competencias adquiridas y sea utilizado con confianza y soltura durante la carrera, en primera instancia, y luego en su actividad profesional.

Introducción al modelo educativo basado en competencias laborales en diseño

Sebastián Zajelenczyc

El presente trabajo tiene como objetivo introducir al concepto de modelo de formación, basado en competencias laborales en Diseño. Podemos comentar, que la "competencia laboral" es una habilidad a adquirir por el individuo, en este caso el alumno, la cual será validada en el mundo del trabajo.

Para situarlas estas, en el contexto académico de la universidad, podremos dividir las en dos grandes grupos.

- Competencias duras: Aquellas relacionadas con la profesión específicamente.
- Competencias blandas: Orientadas a la formación del alumno en diversos temas transversales.

Dentro de las llamadas competencias duras, podemos citar situaciones relacionadas al quehacer del profesional en el futuro trabajo. Para esto, puntualmente en el tema diseño, tendremos la necesidad de definir el nombre de la competencia a desarrollar.

Proceso de definición de competencias

Antes de esto, podemos definir dos modelos principales en formación profesional, uno clásico, academicista, y otro más acorde con estos tiempos, relacionado con las necesidades del mundo del trabajo.

Partiendo de la premisa de formar personas con sólidos conocimientos en materia de diseño, primeramente

necesitaremos comprender la realidad necesitada por las empresas y entorno, donde posiblemente trabajarán los futuros egresados.

Es necesario coordinar algún tipo de situación (encuentro, entrevista, etc.) a fin de reunir profesionales y personas vinculadas a estas áreas. En estos encuentros se busca desarrollar gran cantidad de material que permite definir cada competencia necesaria a adquirir en los futuros profesionales.

De lo anterior se define el nombre de la competencia laboral. En el caso de diseño podemos citar una que fuese: "Capacidad para documentar los requerimientos del Proyecto (Brief de Producto)"

Cuya definición más detallada es: "Es la capacidad de conocer, manejar y aplicar las técnicas de documentación y formulación de los requerimientos de un proyecto."

A su vez, una de las variables es determinar en cada caso es el nivel de complejidad a alcanzar por el alumno, pudiendo variar este en valores de 1 a 4, siendo la este último el nivel más complejo.

Estos niveles podrán ser abordados por varias asignaturas a lo largo de todo el proceso de formación del alumno. Entonces una vez definidas las competencias, cuya cantidad variará de acuerdo a cada disciplina, tendremos un paquete de estas. Es necesario distribuir las competencias en una serie de asignaturas, de la curricula de cada disciplina.

De ahí que el modelo basado en competencias laborales, esta totalmente vinculado con el diseño curricular de cada disciplina o carrera.

Justamente el diseño curricular, abarcará la organización del plan de estudios, la cantidad de asignaturas, la duración de la carrera, así como los requisitos de cada asignatura.

Aquí también aparecen las competencias blandas, o transversales, ya que son definidas por cada institución como elementos básicos para la formación de los futuros profesionales. Ya sea relevadas de los procesos anteriores, o bien definidas institucionalmente, estas complementan la formación del alumno.

Las competencias blandas, podremos ubicarlos como temas relacionados con la formación básica, temas como inglés, Expresión Oral y escrita, Formación religiosa, Matemáticas, etc.

La idea es que la institución pueda suplir todas las falencias de formación del alumno, o aquellas que no fueron adquiridas en estudios previos.

Al final del proceso de formación de cada individuo, se podrá asegurar que el alumno se ha visto expuesto a una serie de competencias, las cuales propician un desenvolvimiento óptimo en el mundo laboral del egresado.

Proceso de evaluación de competencias

La evaluación de las competencias laborales es relativamente simple, ya que el alumno en el mundo laboral, sabe o no sabe realizar la tarea asignada. Claramente en una entrevista de trabajo esto es decisivo para poder calificar para el puesto solicitado.

Suponiendo una competencia "Capacidad para desarrollar Modelos digitales", el alumno deberá demostrar

su capacidad, posiblemente a través de un examen.

Dentro del proceso de formación, la evaluación puede tener algunas contradicciones.

Ya que no se esta introducido en el mundo laboral, sino en la sala de clases, quedará a criterio del profesor y del trabajo desarrollado por el alumno, verificar la adquisición o no de la determinada competencia.

Finalizando el curso, el profesor deberá evaluar, si el alumno sabe o no sabe la competencia a adquirir en su asignatura.

En el caso de las asignaturas proyectuales, y aquellas competencias relacionadas con etapas creativas, el problema es como medir la creatividad de cada proyecto. Es necesario para esto formar a los distintos profesores en este modelo, involucrarlos en el desarrollo del programa de cada asignatura, así como en los métodos de evaluación.

Diseño del programa de la asignatura basado en competencias

El programa de cada asignatura deberá tener una serie de información, tendiente a acotar los temas a desarrollar en el curso, y focalizar aquellos vinculados con la competencia a desarrollar en cada asignatura.

La información primeramente es aquella que define la competencia a desarrollar en el curso. Posteriormente el nivel de complejidad a alcanzar y la forma de evaluar a ese curso.

Dentro de los subprocesos a desarrollar en la asignatura, existe una serie de Conocimiento, y habilidades por cada alumno, esto guiará a cada profesor en los temas a desarrollar y donde poner el foco de la clase.

Otra área a definir es la relacionada con las habilidades conductuales del alumno, que podrán marcar cuan profundamente éste va adquiriendo el conocimiento.

Todo esto, define un rol del profesor, que ya no es el clásico, con amplia libertad de cátedra, y que toma el control de los contenidos (o parte de estos), para pasar a ser un facilitador que acompaña al alumno en la formación, en aquellos temas detallados por las competencias a abordar.

Apreciaciones finales

Actualmente el formato de formación basado en competencias laborales, esta altamente distribuido a lo largo del mundo, y es tendiente a ser destacado como lo más moderno en lo relativo a procesos de formación.

Existen dos opciones por parte de las instituciones, una es continuar con un proceso clásico o bien enmarcarse en estas nuevas metodologías.

Aquellos que defienden el proceso clásico, hacen especial hincapié en formar profesionales con visión y carácter de gestión y dirección, frente a las instituciones tendientes a utilizar el proceso basado en competencias, que definen la formación de gente para el mundo del trabajo.

Actualmente el proceso clásico sufre de algunas falencias, especialmente aquellas que no entregan herramientas suficientes para formar "directivos".

Toda la educación, queda a cargo de los procesos continuos, y con estos la acentuación del modelo de Posgrados, Maestrías y Doctorados.

Si bien es casi imposible formar un profesional totalmente capacitado, en base a competencias laborales (principalmente por la gran cantidad de estas) la aproximación de los programas de estudios llevan a definir perfiles, los cuales luego podrán continuar adquiriendo más habilidades en posteriores procesos de formación. Es la visión y decisión de cada institución, el poder acompañar en este proceso y solventar la demanda de los futuros egresados en materia de ampliar sus conocimientos.

Creativo ¿Ser o hacerse?

Silvana Zamborlini

¿Todos poseemos un pensamiento creativo? ¿O analítico? ¿O crítico?

¿Sabemos cuando usar uno u otro en función del tipo de resultado que estamos buscando?

En la compleja práctica de diseñar se manifiesta la necesidad de aplicarlos a todos, según en que etapa del proceso nos encontramos.

¿Se puede entrenar y controlar los diferentes tipos de pensamiento?

Todo proceso de diseño se inicia con una etapa de "investigación", que va a determinar el marco del proyecto, en donde el diseñador se maneja con un "pensamiento crítico y analítico". Dicha investigación desemboca en la elaboración del programa, que es el listado de objetivos a cumplir en el proyecto, aquí el pensamiento es lógico, selectivo y valorativo.

Ahora es preciso valerse de "otro pensamiento, el lateral", complemento del anterior, para la elaboración del "programa reformulado", pues es aquí donde las decisiones del programa se van sistematizando y creando modelos, aun en abstracto, esto es necesario para generar "nuevas maneras de ver las cosas".

Y mas aun, en la "Generación de Propuestas", aplicar un pensamiento lateral nos asegura la elaboración "de líneas de pensamiento menos obvias". Este es un momento clave. Es el momento en que todas las decisiones tomadas en el Programa comienzan a relacionarse, es la forma en que el diseñador enlaza los datos y depende de su cuota de creatividad para que resulten "relaciones originales y diversas".

A menudo, a los alumnos les cuesta generar varias propuestas, y ser innovadores en las mismas, no pueden "generar diferentes caminos" para resolver un problema. Creo que les "faltan herramientas" para provocar este tipo de pensamiento. Y como docente siento la responsabilidad de mostrarlas.

Pero, el manejo del pensamiento es difícil, no se aprende de una vez y para siempre, hace falta conocerlo y practicarlo frecuentemente para familiarizarse y utilizarlo a favor.

Según Edward de Bono, reservar un período para la enseñanza del pensamiento lateral es más eficaz que introducir sus principios entre otros temas.

Lo cierto es que la etapa de generación de propuestas es fundamental para el diseñador, ser flexibles para poder "encarar el problema desde múltiples enfoques", es lo

que determina un profesional que sabe como pensar el diseño.

También es cierto que a veces no se animan a pensar diferente, y a manifestarlo, temen la descalificación del docente y el grupo.

"Un diseñador debe tener seguridad" para proponer, para generar ideas novedosas que trasciendan un pensamiento común y estereotipado.

Para esto, debemos valorar profundamente "la singularidad", los saberes previos, experiencias personales, nuestras propias emociones y sentires, debemos propiciar la diversidad, que es lo mas rico que puede acontecer en el taller, mas aun con estudiantes de diferentes lugares, que es un rasgo característico de nuestra universidad.

Este año para trabajar este punto propuse un esquiocio, liberador. En el marco de un cuento de Julio Cortazar, *Propiedades de un sillón*, nos apartamos del trabajo práctico, de los requisitos y condicionantes de las tecnologías determinadas y determinables. Y muy livianos de pensamiento nos "entregamos a la literatura", leí en voz alta el cuento, corto y desopilante, luego el taller trabajo en el diseño del sillón que relataba el cuento.

Los estudiantes se entregaron los trabajos entusiasmados y alegres, pues lo consideraron un juego.

Luego, enchinchamos en las paredes los dibujos, mas allá de las "elaboraciones interesantísimas llenas de poesía y fantasía", que fueron capaces de generar lo que me intereso destacar fue "la diversidad la singularidad del pensamiento", lo valido de todas las propuestas pues cada una tenia la impronta diferenciadora de una mirada realmente personal y esto lo hacia un diseño muy original. Cuanto mas interesante se vuelve un proyecto si quien lo elabora lo vive con decisión y seguridad, como un desafio, pero con la certeza de que pueden hacerlo.

Creo que es "fundamental y necesario" que en las carreras de diseño desde los primeros años se aporten y trabajen herramientas para "estimular un pensamiento divergente creativo", para entrenar tempranamente al estudiante en un recurso fundamental para las disciplinas de proyecto, y para la vida misma.

Deberíamos plantearnos seriamente la "creación de una materia" fundamental, "Teoría y Práctica del pensamiento creativo".

Es necesario considerar al pensamiento lateral complemento fundamental del pensamiento lógico, y "un diseñador requiere habilidad para manejar adecuadamente ambos pensamientos, pues ambos, son necesarios para enfrentar la practica proyectual."