

Abstract: The following are the highlights of the conference developed in Latin American Design Congress 2012, whose axes were focused on the problems and opportunities of the digital career, in the use of social media as part of the design process in the interaction with the different types of users, in curriculum development for projects, in the form and update teaching methodology in relation to the dynamism that has, in the discussion between the excesses of systematization of processes during design and development creative, as well as in differentiating approaches by participating teachers in their role as interpreters of reality, trend detectors, motivators and facilitators in the stretch of formal education, taking this as part of continuing education that students transit on their academic and professional considering the rapid evolution that takes place in digital environments, to meet the new demands of the labor market to which the student will face.

Keywords: creativity - virtual education - interactive advertising - hypermedia - feedback - research - globalization - intercultural - identity - transmedia - cyberculture - social media.

Resumo: Apresentam-se a seguir os aspectos mais destacados das conferências desenvolvidas no Congresso Latinoamericano de Design 2012, cujos eixos estiveram centrados nas problemáticas e oportunidades das carreiras digitais; no uso das redes sociais como parte do processo de design; na interação com os diferentes tipos de usuários; no desenvolvimento currículo para projetos; na atualização da forma e metodologia de ensino

no em relação ao dinamismo que possui; na discussão entre o excessos de sistematização de processos das fases de design e o desenvolvimento criativo; como assim mesmo em abordagens diferenciadores por parte dos professores participantes em seu papel de interpretadores da realidade, detectores de novas tendências, motivadores e facilitadores no trecho da educação formal, professores a esta como parte da educação contínua que o aluno transitará em sua vida acadêmica e considerando a rápida evolução profissional que se opera nos meios digitais, para atender às novas demandas do mercado de trabalho aos que deverá ser enfrentado o estudante.

Palavras chave: criatividade - educação virtual - publicidade interativa - redes sociais - hipermedia - feedback - pesquisa - globalização - interculturalidade - identidade - transmedia - cibercultura.

(*) Fernando Luis Rolando Badell: Arquitecto (UB, 1983). Asistente en Diseño (UB, 1981). Profesor de Artes Visuales (IUNA, 1990). Especialización en Planeamiento y Sistemas (UB, 1983). Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento de Multimedia de la Facultad de Diseño y Comunicación.

(*) Antonio Manuel Bressán: Posgrado Internacional en Gestión y Política en Cultura y Comunicación (FLACSO). Actualmente está cursando la carrera de Lic. en Conservación y Restauración de Bienes Culturales (UMSA).

Nuevas formas de producción, tecnologías y materiales.

Claudio Eiriz (*)

Fecha de recepción: julio 2013
Fecha de aceptación: septiembre 2013
Versión final: noviembre 2013

Resumen: En este artículo se exponen brevemente las ponencias de la comisión 3.2 (A) de “Nuevas formas de producción, tecnologías y materiales”, del congreso de enseñanza del diseño desarrolladas en la Universidad de Palermo en Julio de 2012. Se expone brevemente los principales temas expuestos; los debates y una conclusión.

Palabras clave: Packaging - diseño - creatividad - pensamiento divergente - investigación - enseñanza - aprendizaje.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 180]

El martes 31 de julio se realizaron las ponencias en el área “Nuevas formas de producción, tecnologías y materiales”. Coordinado por Lucas Labandeira y Claudio Eiriz.

Durante el horario de la mañana los disertantes fueron: Juan Fernandez Burgos, de la Universidad de Los Andes (Venezuela); Mónica Lima de Faría, de la Universidade de Federal de Pelotas (Brasil); Claudia Rangel y Liliana Ramírez de la Universidad Francisco de Paula (Colombia); Alberto Harari, de la Universidad de Palermo (Argentina) y Ana Gonzáles y Carolina Marchant (Universidad de Santiago de Chile).

Durante el turno de la tarde disertaron: Lucas Laban-

deira, de la Universidad de Palermo (Argentina), Sergio Aristizabal, de la Universidad Eafit (Colombia)

Temas presentados en la Comisión

Fernando Burgos, ha planteado un esfuerzo por desarrollar metodologías más pertinentes para los “procesos de pensamiento divergente” con el objeto de mejorar posicionamiento que los comunicadores visuales en el desarrollo y la difusión de la información en variados campos.

Mónica Lima D´ Faría, también ha abordado un tema referido a la creatividad. En este caso planteó una propuesta de enseñanza del diseño del diseño de *packaging*

a partir del trabajo con los sueños y las emociones. Claudia Rangel y Liliana Dpablo, propusieron y comentaron una experiencia de enseñanza para desarrollar la “Creatividad” en el diseño a partir de la exploración de materiales por medio de “un riguroso proceso de investigación y experimentación” en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Ana Gonzáles y Carolina Marchant, siguiendo esta línea de creatividad en el diseño han propuesto una metodología participativa para el diseño de la ergonomía. Claudio Eiriz, ha narrado una experiencia de enseñanza y aprendizaje en el diseño audiovisual que valoriza el trabajo de en el aula como posible inicio de una investigación de cátedra y posterior investigación disciplinar. En este caso, más allá de contenido puntual, la disertación hizo foco en el aprendizaje participativo y la investigación acerca de las herramientas de creación para el diseño en general.

Alberto Harari, planteó la utilización del Blog estudiantil y su virtualidad en el enriquecimiento de las relaciones de comunicación entre los actores involucrados e enseñanza aprendizaje.

Lucas Labandeira, cercano a los planteamientos de Harari, intenta dar cuenta de que los actuales recursos tecnológicos son una oportunidad para un cambio de paradigma educativo. Esto i y aprendizaje implicaría una expansión y cambio en las relaciones de comunicación en los procesos de enseñanza la del diseño, y una mayor circulación de la información entre los actores de la enseñanza.

Sergio Aristizabal planteó el concepto de ciclo de vida de un producto y la necesidad de involucrar distintas disciplinas con el fin de mejorar el diseño de productos.

Tendencias temáticas novedosas

Como se habrá observado a partir del resumen anterior es posible agrupar los contenidos de las ponencias. En principio existe un interés subyacente por el tema de la “creatividad” tanto en la creatividad como contenido procedimental para ser aplicado en las clases, cuanto la indagación acerca de la creatividad misma en tanto objeto de investigación para las distintas ramas del diseño. Por otra parte, las nuevas tecnologías y las inter-disciplinas también serán tomadas como variable pertinente para mejorar la creatividad de los modos de enseñanza y aprendizaje, pudiendo así definir un nuevo paradigma educativo en el diseño.

El aula misma se constituiría como un laboratorio de experimentación o bien un lugar privilegiado para plantear nuevos problemas de investigación en las mismos campos de conocimiento que ellas tratan.

Principales temas de debate

A partir de la exposición acerca del cambio de paradigma, la utilización de los medios tecnológicos y la consecuente vertiginosidad del tiempo y las tareas que se les imponen a los docentes, se ha debatido largamente acerca de la tensión que este hecho produce.

En especial el lugar del profesor en este “nuevo paradigma” en contraposición con los beneficios del “viejo paradigma”. Como suele ocurrir el debate acerca de la lec-

tura frente a la cultura de la imagen, de las diferencias entre las diferentes modalidades de pensamiento entre los profesores y los alumnos (nativos digitales) aun no está cancelada.

Conclusiones y opiniones personales

La complejidad de los temas a tratar y su diversidad no da lugar a hacer conclusiones categóricas. Sin embargo creemos que han quedado en claro los puntos en común antes explicitados y los puntos de debate.

Desde el punto de vista de los contenidos a enseñar, a nuestro entender, existe una necesidad de trabajar acerca de una teoría general del diseño. Dadas las diferencias entre los diferentes campos del diseño se hace necesario plantear cuáles son las dimensiones que atraviesan todos los campos del diseño. El diseñador hace intervenciones profesionales y se sirve de las ciencias auxiliares. Pero en sí mismo, el diseño aún no es una ciencia. Para enseñar diseño es inevitable hacer un texto del saber, convertir lo que es un saber hacer en un objeto de reflexión. La enseñanza del diseño y la investigación acerca del diseño no pueden estar separadas.

Desde el punto de vista de los alumnos se hace insoslayable tener en cuenta cuales son las matrices de aprendizaje que las nuevas generaciones tienen (en virtud de las características del novedoso acceso al conocimiento) para así plantear cambios en los modos de enseñanza. Creemos que esto implica una tensión en la que es inevitable realizar la tarea docente.

El problema de la creatividad no es sólo un problema de recetas o “modelos para inventar”. Para ser creativo es necesario también, ser un sujeto que conoce las tradiciones y la cultura en general. Se observa que en el tratamiento de las aptitudes para la creación se cree “mágicamente” ciertos procedimientos. Quien quiera ser creativo, deberá según nuestro criterio ser educado como un humanista.

El Congreso de enseñanza del diseño es un espacio privilegiado para generar la reflexión acerca de cuál es la agenda de debate en la didáctica del diseño. No queda afuera en este evento el estado actual de cada campo del saber del diseño.

Abstract: This article briefly outlines the papers of the commission 3.2 (A) “New forms of production, technologies and materials”, in the Design Education Congress developed at the University of Palermo in July 2012. It outlines the major topics discussed, the debates and a conclusion.

Keywords: packaging - design - creativity - divergent thinking - research - teaching - learning

Resumo: Neste artigo expõem-se brevemente as conferências da comissão 3.2 (A) de “Novas formas de produção, tecnologias e materiais”. Do congresso de ensino do design desenvolvidas na Universidade de Palermo em Julio de 2012. Expõe-se brevemente os principais temas expostos; os debates e uma conclusão.

Palavras chave: packaging - design - criatividade - pensamento divergente - pesquisa - ensino - aprendizagem.

(*) **Claudio Eiriz:** Lic. en Ciencias de la Educación, además de psicopedagogo (UNLZ) Postgraduado en Semiología de la Música (UBA).

Tecné docente, una reflexión conjunta.

Lucas Labandeira (*)

Fecha de recepción: julio 2013

Fecha de aceptación: septiembre 2013

Versión final: noviembre 2013

Resumen: Esta reseña busca transmitir al lector una idea general sobre la experiencia como coordinador en una comisión del Congreso Latinoamericano de Enseñanza en Diseño. Es una reflexión sobre un encuentro entre docentes y el efecto transformador del mismo, como también el impacto sobre los participantes. De aquí surgirá una idea común del alumno y de las dificultades compartidas a lo largo de Latinoamérica. Se hace énfasis en como abordar al alumno y como aprovechar las nuevas estrategias tecnológicas para abordar la enseñanza en diseño de una forma novedosa, que acerque al docente a su alumnado permitiéndole realizar mejor su labor.

Palabras clave: tecnología - enseñanza - creatividad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 182]

Un encuentro de docentes para los docentes, el congreso Latinoamericano de enseñanza en diseño representa tal vez un excelente ejemplo de la continuada dedicación del docente para mejorar el procesos de enseñanza. Una vocación que se extiende más allá de los límites del espacio áulico. El ser de la docencia universitaria requiere y se nutre de una búsqueda constante de mejorar la "Técne" de la enseñanza. Si se parte del concepto de fin último Aristotélico, la felicidad. Esta felicidad de alcanzar la excelencia de la tarea, de la técnica. Entonces no cabe duda que la felicidad del docente está en encontrar el método para alcanzar a su alumnado, para así transmitir una enseñanza que no solo se limita a los conocimientos teóricos formales, sino también un modo de vivir la profesión. El buen docente será entonces el que pueda transmitir aquellos conocimientos fundamentales para la formación universitaria, pero también, el poder compartir parte de su pasión y amor por la profesión. Si la tarea es exitosa; el transitar del alumno por las diferentes aulas de la universidad lo transformara en un verdadero profesional.

Para lograr este progreso en la técnica docente, es que existen espacios como el Congreso Latinoamericano de enseñanza en diseño. Este espacio busca reunir docentes de las diferentes universidades que ofrecen carreras vinculadas a la creatividad y el diseño con el fin de que puedan intercambiar ideas, estrategias, métodos y formas de realizar la labor docente.

En la comisión encargada de abordar las nuevas formas de producción, tecnología y materiales y su relación con la docencia, se abordaron una gama de temáticas interesantes. En su gran mayoría las presentaciones realizadas por los docentes participantes tuvieron como eje central el encuentro del docente con el alumno. El como mejorar ese vínculo, para luego poder mejorar el aprendizaje de los alumnos en las aulas. Por esta razón a lo largo de la jornada se observaron diferentes estrategias para

abordar al alumnado desde un enfoque enriquecedor y novedoso, tanto para el alumno como para el docente. Desde disciplinas y perspectivas muy diferentes, que oscilaron desde las artes plásticas hasta el proceso de producción industrial y desde la retórica del diseño hasta las nuevas tecnologías y redes sociales, el común denominador fue la pasión docente expresadas en horas de reflexión al respecto del trabajo de aquellos que forman a futuros profesionales realizan. Durante la jornada se pudieron disfrutar presentaciones que daban cuenta de los esfuerzos por encontrar maneras originales de despertar la creatividad y pensamiento divergente en los estudiantes, estimulando a estos a generar interfaces de usuarios funcionales y estéticamente bien desarrolladas como también a diseñar conceptos de *packaging* que permitieran a los estudiantes poner en juego su capacidad de abstracción y síntesis. Otro emergente interesante de las presentaciones fue el incitar a los alumnos a producir productos concretos, ya sea instalaciones de artes plásticas o productos pensados desde la ergonomía y el diseño industrial, donde la clave para vincular al alumno con el trabajo profesional es que pudiera lograr un producto acabado y así poder apreciar el fruto del proceso de aprendizaje. Aunque existió un gran énfasis en estrategias pragmáticas para el acercamiento a la enseñanza, también hubieron presentaciones más enfocadas en reflexiones teóricas que abordaban temáticas muy interesantes sobre el proceso de producción y la lógica del diseño inteligente como también la reflexión sobre el lenguaje visual. Finalmente no podían quedar fuera de este encuentro las nuevas tendencias y tecnologías. Algunos docentes presentaron usos de nuevas estrategias en el aprovechamiento de las tecnologías disponibles volcadas a la enseñanza, como son los contenidos generados por el usuario en la Web, las redes sociales y las telecomunicaciones.

Como utilizar todos los recursos para acceder al alum-