

Ministerio de Educación



Universidad Nacional de Misiones-

- Facultad de Artes-

ÁREA

**Proyectual**

CARRERA

**Diseño Industrial**

ASIGNATURA

**TALLER DE DISEÑO 4**

2020

## Contenidos mínimos

Interrelaciones entre análisis varios: funcional-ergonómico, formal, significativo, comercial.

Interacción entre materiales, procesos de manufacturación, perfil del cliente y valor agregado.

Productos que responden al contexto socio-geo-político. Estrategias proyectuales.

Diseño de experiencia.

## Fundamentación:

Entiendo que la incompreensión de los verdaderos docentes y alumnos al uso sin sentido de formas establecidas de solución de problemáticas dadas. Ante esta situación regeneradora del idiolecto (1) propongo basar el programa de diseño en la modelización de los condicionantes de la forma (2) y su jerarquización conforme a un sujeto que se posiciona frente al objeto y compone el problema jerarquizando y reordenando los condicionantes según su propio pensar, desocultando restricciones ficticias, conociendo sus referentes y enriqueciendo al mismo tiempo su capacidad de generar formas. Desarticulando la reificación (3) de la forma sin sentido y sumando al mismo tiempo el uso intensivo de herramientas heurísticas que corren la mirada del alumno desde el objeto hacia su propio pensar -hacer.

En primera instancia para poder trabajar siguiendo esta hipótesis de trabajo en un taller de diseño es necesario que los docentes reconozcan y expliciten los modelos mediante los cuales piensan al diseño industrial y lo evalúan.

Explicitar por anticipado el modelo de los factores condicionantes de la forma y analizar lo producido bajo ese mismo modelo es un inicio para deshacer el idiolecto. Es fundamental entender el modelo operante explicando cada término que lo compone y la relación entre estos para lograr un acuerdo en el diálogo.

El reconocimiento del modelo no indica necesariamente univocidad si no que da un marco en el cual los diferentes docentes de la cátedra se posicionan y componen su pensar - hacer y los estudiantes entienden la diversidad de pensamientos dentro de un marco (modelo) que actúa como acuerdo dentro del taller. Esto es muy importante a la hora de comprender las diferentes posiciones con respecto al modelo y que el estudiante desarrolle con el correr de su carrera su propio posicionamiento y lo reconozca.

## Objetivos:

*“Se atiende al desarrollo en los estudiantes de una actitud reflexiva acerca de los principios de intangibilidad, donde el diseño es entendido como una actividad cultural orientada al desarrollo económico. Desde el punto de vista del desarrollo estratégico, se incorpora el tratamiento de los procesos de gestión de diseño en la empresa desde la concepción del producto hasta su comercialización. (10)”*

Basado en esta premisa original intento lograr un posicionamiento del sujeto diseñador frente a su profesión en relación a su comunidad, desarrollando la capacidad de comprender los diferentes actores que necesariamente están relacionados en función de su producción personal.

De esta manera, no solo parados en la realidad productiva del objeto en sí y sus implicancias espacio temporales, si no también en la necesaria relación de los diferentes sujetos de los cuales dependen estas realidades.

Levantar la vista del objeto y observar y relacionarse con los protagonistas de esta realidad cultural-económico-productiva.

#### Desarrollo:

Es un espacio donde se desarrollan las capacidades de relación (en función de modelos) de los contenidos de la carrera en relación con la historia particular del sujeto diseñador en la composición del problema del tema a resolver.

Diseño industrial IV no es una materia en la que se dicte un contenido determinado que el estudiante deba aprehender. Diseño industrial IV es una materia donde se ponen en relación los contenidos dictados por el resto de las materias de la carrera.

Es un espacio donde se desarrollan las capacidades de relación (en función de modelos) de los contenidos de la carrera en relación con la historia particular del sujeto diseñador en la composición del problema del tema a resolver.

#### Metodología de Enseñanza:

Entre otras herramientas que se utilizan para separar el sujeto del objeto y promover el corrimiento de la mirada desde el objeto hacia el pensar-hacer, incluimos el modelo de Factores Condicionantes de la Forma del Centro de Investigaciones de Heurística del diseño dirigido por el Arq. Gastón Breyer, que permite desagregar a conciencia la prefiguración, dando conclusiones propositivas que estructuran el programa articulado por los condicionantes.

Para el desarrollo productivo de estas herramientas es necesario el dictado de las clases en el taller y de manera grupal. La comprensión de la necesidad del grupo a la hora del desarrollo personal del sujeto diseñador es fundamental. Y la capacidad de desarrollo está íntimamente relacionada con la calidad de compromiso con el grupo tanto de los docentes como los estudiantes. Teniendo claro cuáles son los objetivos a alcanzar por los sujetos que componen este "grupo taller"

## Herramientas y recursos virtuales

Durante estos años se desarrollo una pagina web donde se alojan los recursos pedagógicos de la materia, desde las guías de trabajos prácticos, teóricas desarrolladas, trabajos prácticos de ejemplos, temas de interés y un espacio de discusión virtual. Además de incorporar el aula virtual dispuesta por la facultad.

[www.javierbalcaza.com.ar](http://www.javierbalcaza.com.ar)

## Evaluación:

Entiendo el periodo de evaluación como una instancia en donde se puede hacer algo mas que recibir maquetas e intercambiarlas por notas, en donde puede estar mas integrada al resto del trabajo y ser parte del proceso que da sentido a la relación alumno docente

Es posible entender la entrega de notas como algo más constructivo y productivo, habiendo tanto material producido es un momento muy interesante para trabajar la teoría pero no solo desde la cátedra sino desde lo que surgió en el taller, desde los emergentes. Dado que los alumnos y los docentes están mucho más incluidos en la teoría, son parte de ella.

Entonces la devolución pasa a ser una cosa publica donde los docentes intentan exponer su posicionamiento con respecto al modelo presentado y su forma de pensar acerca de lo sucedido en la circunstancia taller, basándose en lo producido en el taller.

De esta manera es posible componer un mapa mucho mas rico de las diferentes trayectorias dentro del taller y es posible realizar observaciones tanto objetuales como subjetivas de los procesos. Permite a través de lo producido mostrar una corrección mas transparente y posible de entender por los alumnos y los docentes. La sucesión durante el año de cursada de estas devoluciones van formando la conciencia de grupo de taller y alejan al alumno de la corrección individualista. Formando al mismo tiempo la conciencia de la relevancia del trabajo del grupo taller en la generación de nuevos conocimientos. Estas devoluciones se realizan no solo al finalizar el trabajo si no durante el progreso del mismo durante las preentregas, acelerando la evolución del taller como grupo de trabajo.

### Trabajos Prácticos:

Los trabajos prácticos dados en este contexto se componen a partir de un tema presentado como un programa preliminar a ser analizado por los alumnos. A partir de este programa preliminar los alumnos inician un análisis mediante el cual componen el problema definiendo los condicionantes que permitirán de acuerdo a su posicionamiento particular determinar las formas de los objetos que solucionen el problema.

Durante los últimos años de dictado de la materia se desarrollaron diferentes tipologías de trabajos prácticos a desarrollar en el taller entro de los cuales se destacan:

Trabajos en relación con la Región, con intervención de diferentes agentes: gobiernos, instituciones publicas o privadas, empresas y comunidades locales.

Trabajos en relación con la facultad y la universidad, con relación directa con otras materias, carreras,

## Referencias:

(1) Bibliografía de referencia "Heurística del diseño" Arq. Gastón Breyer Ediciones Fadu / UBAFrigerio, MC, Pescio S, Piattelli, L. (2007)

ACERCA DE LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO. REFLEXIONES SOBRE UNA EXPERIENCIA METODOLÓGICA EN LA FADU-UBA.

Ediciones FADU, Buenos Aires. Cap. Enseñar a diseñar / El problema de la palabra. Pag.34.

\*Llamamos idiolecto a la "jerga FADU" desde la que construimos en las múltiples relaciones académicas el discurso profesional. Así mismo, la etimología de la palabra idiolecto nos habla de un grupo o sector de la sociedad, los idiotas, que se identifican con una forma particular de habla, dentro de un lenguaje común al que mantienen con la sociedad a la que pertenecen. Esta distinción hace de lo particular un peligroso juego auto referencial donde el gueto se alimenta y se avala cristalizando formas e ideas que en muchos casos no han sido profundizadas ni estudiadas lo suficiente.\*

(2) Modelo de factores condicionantes de la forma

Centro de investigaciones heurísticas del diseño

FADU UBA / Director Arq. Gastón Breyer

(3) Berger & Luckmann "La construcción social de la realidad"

Los autores introducen el concepto de reificación para responder a la cuestión de, hasta qué punto, se toma un orden institucional - en todo o en parte- como una facticidad no creada por el hombre. La reificación es, para los autores, "la aprehensión de los fenómenos humanos como si fueran cosas, es decir, en términos no humanos o quizá suprahumanos. Se podría afirmar igualmente que la reificación es la aprehensión de los productos de la actividad humana como si fueran más que productos humanos: hechos de la naturaleza, efectos de unas leyes cósmicas o manifestaciones de la voluntad divina."



