

Seminario 1: Mesas de Diálogo

LDCV - Área Tecnología

Registro de la Mesa:

Permite conocer y dimensionar posibilidades en cuanto a los medios, soportes, herramientas o instrumentos con los cuales los objetos diseñados se producen, reproducen y entran en circulación en la vida cotidiana. Requiere una especial atención por la irrupción de la tecnología digital y la dinámica de cambio y ruptura con modelos anteriores.

El área Tecnología aporta las herramientas con las que se concretan los proyectos y al mismo tiempo nos ubica en un contexto de constante actualización, lo que amplía las potencialidades del proyecto al combinarse con el área Social y Diseño.

(Oficio) Proveer herramientas técnicas y tecnológicas. Alentar a la actualización tecnológica permanente.

El Área de Tecnología desempeña un papel fundamental en la concreción de proyectos; la oferta de una amplia gama de **herramientas** para aprovechar las variables disponibles no solo facilita la concepción y el desarrollo de proyectos, sino también hace posible su **representación** a través de diversos **lenguajes** audiovisuales. La **mediación tecnológica** permite la realización de piezas originalmente concebidas en un plano ideológico; su **potencial actual** para traducirlas en soluciones concretas es invaluable e ineludible su abordaje por nuestro Plan de estudios.

Aporta dinamismo y desafíos en diálogo con los cambios tecnológicos y los medios. La tecnología media las posibilidades del diseño.

El área de Tecnología se constituye como uno de los matices que hacen a la complejidad del pensamiento proyectual: aquel que señala las cuestiones materiales. Si proyectar es idear de manera anticipada a la materialización, esto no significa que ese componente no sea tenido en cuenta en la instancia anticipatoria. Todo lo contrario: el proyectista atiende a ese futuro de incertidumbre en el cual la tecnología (como soporte y como medio) ordena las posibilidades de realización.



—

Aporta conocimientos técnicos específicos esenciales, que sirven como insumos y proporciona un conjunto de herramientas disponibles para el profesional en su práctica; así mismo, facilita la incorporación de las nuevas tecnologías como herramientas para mejorar el conocimiento y el desempeño en el campo de estudio.

—

El área de tecnología aporta al pensamiento proyectual de diversas formas. (a) Le proporciona, a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs), instrumentos para asistir los procesos de proyectación y para representar y modelar los objetos proyectados. (b) Asimismo, le proporciona conocimientos sobre materiales y procesos que posibilitan la concreción o instanciación de los objetos proyectados, así como criterios para juzgar las diferentes alternativas tecnológicas y evaluar posibles impactos o riesgos. (c) En un sentido inverso, el pensamiento proyectual está en la base del desarrollo tecnológico, entendido como acción técnica de los seres humanos sobre el mundo, como creación y recreación del mundo artificial.

—

Aporta los saberes de la técnica para ejecutar eficaz y eficientemente una pieza de diseño. El dominio de las tecnologías actuales y el desarrollo de la capacidad de incorporar las tecnologías futuras a mediano y largo plazo, que permitan ejecutar con solvencia las comunicaciones e interacciones del diseño, tanto dentro como fuera del campo disciplinar.

—

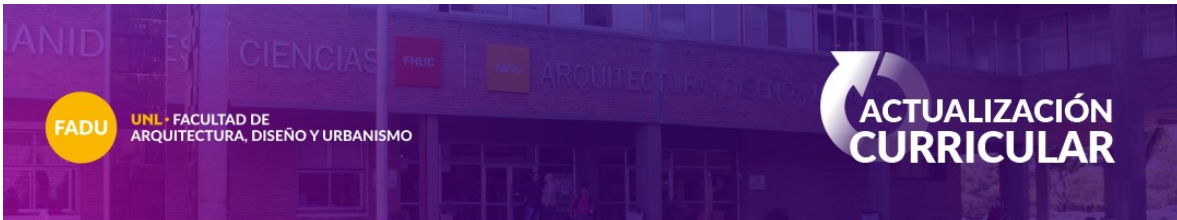
El área de la Tecnología ofrece el sustento material que posibilita la práctica del diseño. Es decir, todo el conjunto de técnicas, herramientas, materiales que van a permitir hacer tangible ese proceso cognitivo e inmaterial hasta este momento.

—

Teniendo en cuenta que el pensamiento proyectual parte de la relación intrínseca entre arte, ciencia y técnica, el área de Tecnología contribuye a la conformación de un enfoque integral en las carreras proyectuales en general y en la LDCV en particular.

Desde esta área se incentiva a la exploración de diferentes medios y técnicas para transmitir un mensaje, ya sea analógico como digital. Aprender a planificar y ejecutar un proyecto de manera eficiente y efectiva, mediante el uso de herramientas, técnicas y metodologías específicas es de suma importancia para llevar a cabo el diseño y la implementación. Desde la cátedra de Medios Expresivos Audiovisuales, trabajamos también, desde un enfoque crítico, en cómo se piensa la cultura alrededor de esta tecnologías vinculando la teoría con la praxis en diferentes proyectos.

Apelamos a que la tecnología facilita la combinación de diferentes medios (como texto, imágenes, sonido y video) para crear experiencias interactivas y envolventes, tanto sea en el campo del arte digital como en la creación de contenido multimedia. La tecnología brinda oportunidades para experimentar con nuevas formas de expresión y técnicas innovadoras. Desde nuestra cátedra, pensamos que el área de tecnología puede facilitar la creación de piezas digitales, como



animaciones, videos y experiencias interactivas. Con la proliferación de distintos dispositivos y pantallas, los diseñadores podemos crear contenido que se adapte de manera efectiva a distintos formatos generando nuevas experiencias con elementos interactivos para mejorar la UX/UI.

En tal sentido, el diseño transmedia mediado por tecnologías emergentes y convergentes tanto analógicas como digitales significa una actualización constante de herramientas tecnológicas multimodales.

Las posibilidades de las realidades mixtas y expandidas, AR/VR por nombrar algunas, ofrecen oportunidades emocionantes para el diseño de la comunicación visual. Permite la creación de experiencias inmersivas y la superposición de elementos digitales en el mundo real.

—

La tecnología desempeña un papel fundamental en el desarrollo del pensamiento proyectual. Su influencia no se limita únicamente a un nivel instrumental, sino que se manifiesta en diversas dimensiones. Desde un enfoque teórico, nos brinda la oportunidad de estimular el pensamiento crítico, promover la reflexión constante y acceder a fundamentos conceptuales que nos permiten analizar de qué manera los avances tecnológicos reconfiguran el entorno social y cultural, ejerciendo un impacto directo en las prácticas, los conocimientos, los procesos y las estrategias utilizados por los diseñadores para la creación de sentido y la resolución de problemas.

La estrecha interconexión entre el diseño y la tecnología, sumada a la constante irrupción de nuevas tecnologías y medios de producción y consumo, plantea un panorama en constante evolución. En este escenario se vuelve esencial el desarrollo de saberes, habilidades y competencias que requieren una formación continua y una adaptación constante. Este contexto ofrece la oportunidad de cultivar una serie de capacidades que nos habilitarán a responder a nuevas demandas con una visión prospectiva, lo cual es esencial para los futuros diseñadores de la comunicación visual. Estas capacidades desempeñan un papel distintivo en nuestra disciplina y propician condiciones óptimas tanto para la especialización, como así también para la colaboración/cocreación a través de la interdisciplina.

Desde una perspectiva metodológica, la tecnología pone a nuestra disposición herramientas y recursos que permiten llevar a cabo de manera profesional y específica los procesos de diseño, abarcando su producción, gestión, supervisión y dirección. De este modo, se posibilita la intervención y supervisión cooperativa en las diferentes etapas del diseño, desde la ideación/concepción hasta su finalización/materialización.