



Seminario 1: Mesas de Diálogo

LDI – Área Diseño

Debe singular la práctica proyectual, tiene que aportar a poder trabajar de manera contextualizada, donde estamos parados, como sociedad o sistema. Nos debe permitir detectar las variables que están en juego, ya que es un trabajo que implica complejidades.

Desde el punto de vista del diseño, debe aportar a la creatividad de resolver problemas, a la necesidad de resolverlos, aplicar el diseño a nivel proyecto cumpliendo objetivos con el enfoque de solucionar problemáticas, aportar mejoras y soluciones eficientes y eficaces a esas necesidades. Problemas reales y actuales.

Trabajar sobre problemas, problematizar sobre cuestiones, indagar, investigar, cómo se opera, y que eso sea un ejercicio reflexivo para el estudiante. Que las temáticas sean actuales.

Un espacio donde convergen todas las materias, y ese espacio nos permite poder desarrollar nuestros conocimientos, pero también nos debería proponer problemáticas del presente y futuro ya que diseñamos para un largo plazo.

Lo más importante es cómo nos ayuda a encontrar formas de resolver lo que analizamos. Nos enseña metodologías para resolver la problemática. Y que se practique de la idea a la realidad.

Se integran los conocimientos y también se debe tener en cuenta la comunicación. Permitir la organización de pensamientos, se debe proyectar y saber comunicar una idea, dentro de ese pensamiento proyectual debe estar la comunicación que cuesta muchísimo.

La rigurosidad de la metodología, del planteamiento del problema y cómo se va a abarcar ese problema. En consecuencia, los procesos metodológicos tienen que ser muy claros. Incorporados lógicamente a toda la trama del planteamiento problemático, y las pautas de resolución.

La instancia donde se complementa el resto de los conocimientos, la metodología y un planteamiento de problema donde haya sí o sí herramientas de investigación para poder dar una respuesta certera en ese punto. Estableciendo las pautas metodológicas para el estudio del problema.

La posibilidad de pensar la interdisciplina, la posibilidad de integrar contenidos provenientes de distintas áreas y también la posibilidad no solamente de consolidar el oficio, el saber hacer, sino también en la posibilidad de reflexionar sobre el saber hacer que no sea un hacer vacío de reflexión o de contenido, sino que sea un hacer crítico y reflexivo.



Se debe concentrar todo el resto de los contenidos curriculares, a veces un lugar donde se da síntesis y que esté relacionado con resolver problemáticas, resolver problemáticas futuras y que trabaje en una metodología de aprendizaje basado en proyecto o trabajar en conjunto. El diseño debe tener como una visión general de la carrera y debe pensar, hacer foco en generar síntesis y trabajo colaborativo relacionado con las tres áreas de conocimiento.

El área reúne todas las patas del diseño, y es el andamiaje conceptual que reúne todos los conocimientos, que permita pensar las lógicas de resolución de problemas. Entonces cuando uno está pensando en lógicas que implican todo este conocimiento de otras áreas este saber de distintos puntos de vista debe generar la posibilidad también de creación desde lo lúdico, pero siempre respaldado por ese saber que se construye desde las otras áreas. No es solamente la simple idea de volar y dejar hacer, acompañar con todos saberes que se van construyendo desde estas otras áreas.

Reúne todos los conocimientos de las otras áreas y apunta un poco a fomentar esa interdisciplinariedad, que entendemos que es fundamental, para poder generar el pensamiento proyectual, para nutrirse de otros conocimientos, no solamente lo de su área, su disciplina en particular, y también fomentar mucho la colaboración y el trabajo en grupo entendiendo eso como un foco importante también para poder trabajar en un futuro en el que uno nunca va a estar pensando en un proyecto a futuro, por sí solo, sino que se va a ir nutriendo, así como dentro de la carrera, también a futuro como profesional.

Aporta pensamiento crítico y reflexivo para fundamentar la toma de decisiones en el proceso de diseño. Distinción, observación y comprensión de todas las variables que atraviesan ese proceso, centrado en la relación de persona, objeto, contexto, incluyendo sí o sí, el medio ambiente, la complejidad que de ello deriva, condicionantes y requerimientos, a partir de los cuales se deben actuar, la integración y aplicación de los saberes de todas las áreas en el ejercicio de la práctica.

La introducción y la profundización de los estudiantes en la conciencia del trabajo colectivo y en el manejo de las distintas metodologías para llevar a cabo cualquiera de los procesos de diseño, entendiendo como necesaria la sistematización, pero insistiendo en que se habla de un proceso no lineal y siempre retroalimentándolo.

Aporta introducción y profundización a la comunicación de ideas propuestas, y procesos a partir de las distintas formas de representación y comunicación. Y desarrollo de los procesos de diseño a partir de la aplicación de conceptos de usabilidad, eficiencia, eficacia, sostenibilidad, seguridad.

La comunicación de las ideas, propuestas y procesos de los estudiantes a partir de la aplicación de los distintos tipos de representación.

Desarrollo de los procesos de diseño a partir de la aplicación de los conceptos de usabilidad, eficiencia, eficacia, sostenibilidad, seguridad y satisfacción.

Afianza en los conocimientos necesarios para dominar la planificación, gestión y formulación de proyectos de DI.



Fomenta el desarrollo de aptitudes para contextualizar, de forma regional, nacional e internacionalmente, propiciando la vinculación con el medio, el dominio de variables tecnológicas disponibles y pertinentes al diseño industrial.

Vincula e introduce a estudiantes con el medio profesional, a partir del desarrollo de proyectos demandados regionalmente.

Capacidad de problematizar: Buscar oportunidades, descubrir y definir problemas (entendidos como oportunidades de intervención desde el diseño)

El ÁREA DE DISEÑO aporta al conocimiento disciplinar del Diseño Industrial: Definiciones, conceptualizaciones, capacidad operativa, programas, herramientas, sistemas y metodologías; que estructuran, ordenan y construyen capacidades operativas y creativas al SISTEMA PROYECTUAL de los objetos y sujetos relacionados a la cultura.

Las acciones y retroalimentaciones didácticas de este CONOCIMIENTO, definen un campo epistemológico donde el estudiante aborda el saber y progresa en su aprendizaje -en parte guiado y en parte autogestionado. Y donde las diferentes dimensiones científicas y humanísticas, colaborativas del Proceso de Diseño, abonan, enlazan y relacionan aspectos distantes; dando coherencia y entidad al PENSAMIENTO PROYECTUAL. Este, no solamente produce, sino: construye, re-construye y de-construye el territorio del espectro disciplinar del diseño.

Aportes Finales – Reflexiones Generales

Poder brindar una visión integral de este pensamiento, apuntando a ejercitar la mirada sensible, profunda del estudiante en relación con el contexto, incluyendo a personas, instituciones, estado, empresas y al medio ambiente como espacio de todos, apuntando también a identificar parámetros relevantes a partir del análisis disciplinar y estimulando la generación de procesos proyectuales con creatividad, innovación, responsabilidad, rigurosidad y por supuesto, destreza, comunicación.

no se construye un proyecto exitoso, si lo que dichas áreas aportan al pensamiento proyectual no están, o están truncas

La tecnología hoy nos está exigiendo un montón de cambios y esos cambios atraviesan los comportamientos y los cambios sociales a los que nosotros vamos a tener que responder a posteriori y desde el diseño. La tecnología, tiene muchísimas cuestiones que hoy están siendo inmanejables y por eso están tratando a nivel global respecto a un montón de cuestiones de seguridad, alcances y demás, creo que también nos da las posibilidades

pensar las lógicas y pensar los criterios y apuntalar la formación del estudiante desde el punto de vista que pueda tomar decisiones adecuadas. Las Ciencias Sociales contribuyen, hacen su aporte y a los docentes nos plantea, un gran desafío que es repensar los contenidos con bloques estancos y empezar a pensar en tratar de crear capacidades, habilidades o procesos reflexivos o tratar de enseñar procedimientos que no son materiales, sino que son conceptuales y mentales, con lo cual implica repensar también nuestras planificaciones, nuestra tarea.



Un perfil conformado por tres áreas nos da un rol laboral con un perfil estratégico y debemos poder potenciarlo porque hay pocas carreras que aúnan tantos perfiles.

La tecnología es un área que puede hacer un cambio sustancial en el currículum, donde se puede ampliar el contenido, por ejemplo, para trabajar en forma interdisciplinar con otras carreras de la UNL, por ejemplo, una carrera de inteligencia artificial con programación. Podemos incorporar contenidos que sean útiles para las carreras del futuro. Se pueden formar a los diseñadores con más competencias digitales y tecnológicas acorde a los oficios del futuro. Es un área que permite esta flexibilidad que se está buscando en el currículum, también para que los diseñadores sean flexibles a la hora de encontrar puestos de trabajo en que tengan contenidos de todas las disciplinas, pero en cuanto a tecnología, desde las tradicionales hasta las más nuevas para que se puedan insertar fácilmente en el campo laboral y no tener miedo a los cambios futuros.

El área de diseño no existiría sin el conocimiento de la sociedad y la cronología, que sin sociedad y sin tecnología no habría diseño. ¿Cómo entraría el pensamiento proyectual? O como si detecta si es un área aparte del área de diseño.

Sociología, aquellas materias que vienen del área social son lo que ayuda a reflexionar entre el hacer y el pensar, entonces lo que tenemos que pensar es un estudiante que esté tan capacitado para evolucionar en las cuestiones tecnológicas como para reflexionar sobre las cuestiones sensibles de la sociedad, de hacia dónde vamos como humanidad, hacia dónde vamos con los materiales sustentables, si hay que pensar que esa naturaleza que nos brindó tanta materialidad. Ya no es posible pensarlas desde los mismos lugares, etc. Entonces me parece que generar esto, la capacidad de un estudiante que pueda resolver desde esos lugares.

Es fundamental la flexibilidad y poder plantear también el tema de los contenidos que sean de alguna manera flexible como para poder actualizarlos constantemente, no terminar la carrera, con todo un conocimiento que quizás ya está en un poco obsoleto, en base a lo que vive la sociedad hoy en día en base a las tecnologías. Es fundamental buscar la manera de que los contenidos, si bien hay ciertas bases que son fundamentales, la estructura de lo que es el conocimiento puro que no se puede dejar atrás y todo lo que se viene acelerando cada vez más, de pensar en eso.

¿cuáles son los contenidos mínimos indispensables que debe tener el egresado? ¿Tienen que ser especialistas en todo cuando salen de la carrera? o debemos abocarnos en que sepan planificar y gestionar un proyecto de diseño industrial y que tengan las herramientas para buscar los actores de interdisciplina.