



Seminario 1: Mesas de Diálogo

LDI – Área Ciencias Sociales

El aporte que hace es sobre todo, tratar de abordar cierta información, llevarla a un grado o punto que sirva para entender contextos, reflexionar sobre cuestiones históricas referentes y abordar la dimensión cultural y social.

Nos ayuda a entender cómo funciona la sociedad, cultura, diseñamos para las personas en conjunto. El pensamiento crítico nos brinda herramientas para lograr mejores resultados como diseñadores.

Nos brinda herramientas para hacer investigaciones ya que en diseño no se atiende a algo puntual. Debemos ver el volumen de personas, poder tomar datos cuantitativos y cualitativos. Nos debería permitir recolectar datos e información.

Ayuda a saber buscar la información, brinda herramientas para lograr esa búsqueda, saber dónde está esa información para poder consultarla.

Conocimiento integral del contexto, que le pasa a la sociedad hoy, por qué y cómo vivimos y actuamos en la misma, el área social es indispensable para entender eso.

Hay que tener una base desde la cual, ya sea de historia u otras disciplinas, entender los recursos con los que contamos para dar soluciones factibles.

Ejercitar la mirada sensible pero profunda, en relación al contexto o universo referencial, incluyendo a las personas en primer lugar, pero también instituciones, empresas, estado, entre otros actores y por supuesto, al Medio ambiente como espacio de todos.

Identificar parámetros relevantes a partir del análisis disciplinar, estimular la generación de procesos proyectuales. Integrar, una idea de visión integral y simbólica de un conjunto de lo que puede ser pensado o hecho como aspecto primordial de un proyecto resultado de una elaboración subjetiva, de ideas o imágenes producidas socialmente.

Aportan a una comprensión profunda de la interacción humana, la cultura y la sociedad, y que esto sin duda, es esencial para diseñar proyectos que se ajusten a las necesidades y deseos de las personas a quienes estamos dirigiendo el proyecto y ayuda a contextualizar proyectos en el entorno.

Son todas las herramientas que requerimos para poder entender, cómo estamos trabajando estas consideraciones sobre las personas, pero también sobre lo que tiene que ver con su contexto, su cultura y demás.



Ayudan a desarrollar el pensamiento complejo, a pensar el diseño desde diversas perspectivas diferentes a las tradicionales. Creemos que ayudan a desarrollar una mirada crítica sobre la realidad, a generar valores, actitudes, ayuda a integrar las reflexiones sobre diferentes disciplinas. También ayudan a los estudiantes a mirar y a interpretar la realidad del ambiente, la sociedad, lo inmediato, lo lejano desde lugares que involucran no solamente lo material, sino también lo simbólico.

Dan herramientas concretas para pensar la interacción entre lo que sea el resultado de la intervención de diseño ya sean servicios, un producto físico y la sociedad, damos herramientas bastante concretas para pensar tanto esa interacción como el potencial impacto que podría tener una respuesta de diseño.

Es un área donde se debe abordar contenidos históricos, culturales y sociales que permitan comprender el entorno en donde estamos diseñando y para quiénes estamos diseñando.

Entendiendo que debemos tener una mirada en el pasado y en el presente y en el futuro para poder generar respuestas que sean coherentes con este entorno y con el contexto en el que está este usuario. Y a veces son varios usuarios que está bueno entenderlos que no están solos en el entorno, sino que están en sociedad y que a veces diseñamos para entornos desconocidos, usuarios que no tienen nuestra misma realidad y está bueno tener esta mirada social para tratar de generar respeto a lo más acorde posibilidad al entorno y a la sociedad a la que apuntamos.

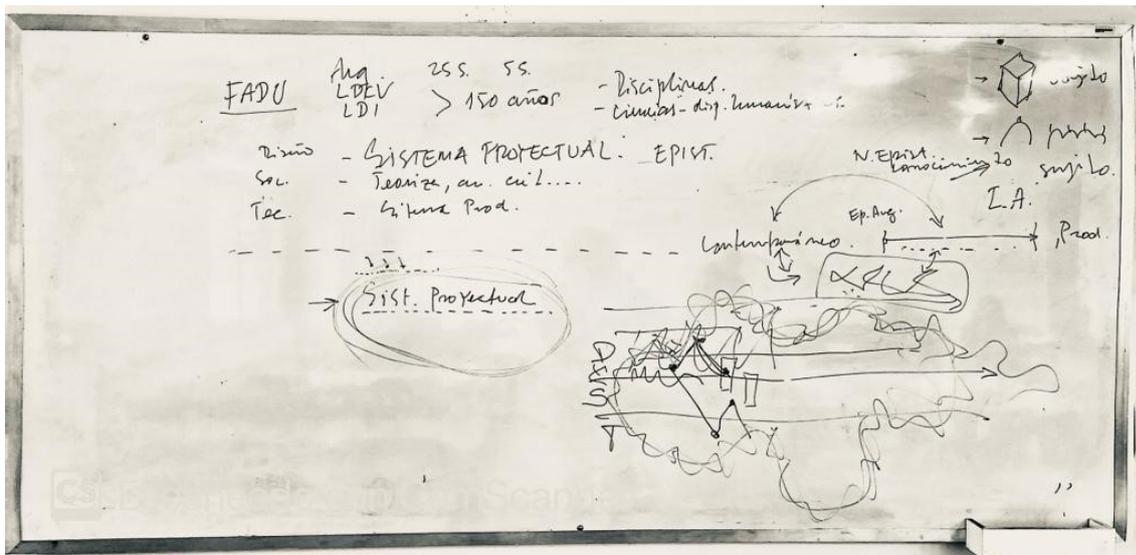
A entender a través del tiempo todos los cambios y todas las problemáticas socioculturales como para el momento de hacer, de plantear un proyecto, tener en cuenta todas estas problemáticas socioculturales en el macro entorno, el micro entorno, conocer la sociedad donde se va a trabajar y poder dar ese tipo de respuesta que satisfagan todas las necesidades y esta idea de interpretar las realidades, pero no solo la realidad contemporánea, sino entender cómo en estos momentos, tratando de entender esa interacción entre el hacer y el pensar en cada uno de los momentos y cómo cada una de sus sociedades respondió a estas necesidades concretas desde distintos. Que simplemente estos conocimientos no solo le ayudan a pensar sobre las cosas de la sociedad en la que está actuando en sociedades en las que puede llegar a interactuar y que hoy por hoy, con las comunicaciones puede ser un diseño virtual, o sea que puede estar respondiendo a otras necesidades, a otras lógicas, a otras sociedades, sino bueno.

Aporta mucho lo que es la comprensión, tanto del contexto, de las personas, como de los objetos, los servicios, lo que sea, que estemos analizando y aporta a que como diseñadores o durante el trayecto de la carrera se pueda lograr la comprensión de ese análisis, el por qué estamos haciendo ese análisis, para poder llegar a entender a qué estamos enfocando nuestro proyecto. Es fundamental conocer tanto el pasado como el presente y como la diversidad del pasado y la diversidad del presente, porque obviamente cada uno hace en base a la cultura o las vivencias que



cada sociedad atraviesa, durante el recorrido de su historia llega a un nivel de entendimiento para el diseño aporta a la mejor visión posible.

Entender de dónde vienen y de dónde viene el diseño y hacia dónde va el diseño. Es esencial el estudio de la persona y en el contexto en el que esa persona vive o se desarrolla. Hacer hincapié en lo que tiene que ver con las teorías de las metodologías, de los procesos de diseño, Tendrían que estar más abortadas por el área de sociales, que por el área de los diseños. Que tengan ellos esa forma de poder elegir y entender por qué eligen una metodología de proceso de diseño y que no sea porque me parece que va bien.



Otros aportes – 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.