

Diseño Digital: estudio exploratorio de caso.

Cristina Argumedo, Ana Paganini

Centro CAO – Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo – Universidad de Buenos Aires - Argentina

After the passage of the mechanical era to the digital era, the design must respond with increasing complexity of the technique, together with the plurality of expectations. Design education is sustained in conceptual instrumentation; it implies to recognize problematics that surpass the possibilities of an isolated or self-sufficient discipline; transdiscipline becomes essential for the understanding of the subjects. The purpose is to generate new instruments for perception of space, combined with new visualization technologies. Anyway we must speak of all the design areas. The use of computer science has a specificity applications that are proper to each area. New technologies and the role of the new graphs in the design process, generate a new aesthetic.

Propuesta de técnica mixta Presencial-Virtual con Publicación on-line www.dgpcfadu.com.ar

Se propone una reflexión crítica y de evaluación pedagógica en el trabajo de cátedra durante el desarrollo del cuatrimestre.

Las distintas etapas de crecimiento del hombre están marcadas por momentos clave de cambio llamadas revoluciones tecnológicas. Hoy vivimos una etapa donde la globalización política, económica y cultural vuelve a plantear un cambio en la visión del mundo. La técnica es una reflexión global y el desarrollo del hombre está directamente involucrado con su desarrollo y su concepción filosófica; es su modo de apropiación del mundo. "...En el mundo antiguo, el discurso filosófico y la investigación científica aparecen estrechamente unidos. La doctrina ética que nace de esa conexión ve el bien en el conocimiento, que es el objeto de la investigación desinteresada." (Bertrand Russell)

La **enseñanza del diseño** se sustenta en la instrumentación conceptual, lo que implica plantear problemáticas que superan las posibilidades de una disciplina aislada o autosuficiente; la **transdisciplina** se hace imprescindible para la comprensión de las temáticas.

Después del pasaje de la era mecánica a la era **digital**, el diseño debe responder con la lógica y la creciente complejidad de la técnica junto a las expectativas de pluralidad.

Las decisiones estratégicas en un proceso generativo se fundan en los criterios de selección de alternativas, en la interacción de las partes y en la expansión, transformación como posibilidad en el crecimiento y desarrollo. Los sistemas gráficos son base conceptual de las nuevas tecnologías.

El tratamiento de la imagen y el movimiento con las nuevas tecnologías nos remite a la fotografía y la cinematografía como medios expresivos, sin dejar de considerar el fantástico cambio producido por las nuevas tecnologías en los medios. **El impacto de las nuevas tecnologías y el rol de las nuevas gráficas en el proceso de diseño, generan una nueva estética.** Se trata de generar nuevos instrumentos para la percepción del espacio, en combinación con las nuevas tecnologías de visualización.

Transferencia. Innovación curricular.

Si bien en principio, **la educación** es adecuación, la experiencia se convierte en educación. Es necesario poner énfasis en los contenidos, ya que **la problemática reside en la significación y el manejo del conocimiento, más que en la información.**

Diseño digital: La visualización que posibilitan los ordenadores estimula la adquisición y el enriquecimiento de una memoria-creativa.

A partir del conocimiento de esta problemática, se reconoce la necesidad de formular un conjunto de experiencias y contenidos que contribuyen a formar una capacidad de inducción y desarrollos, subyacentes a una serie de fenómenos y sistemas complejos.

Se hace evidente que la educación debe adecuarse en una lógica de proyectos que establezcan límites y posibilidades, delimitando lo tecnológico, y abrir espacios más allá de los medios, recursos y técnicas que implementan los cambios.

Las dificultades para estas transformaciones surgen en su mayoría de las propuestas teóricas y de su acción práctica; es en lo fundamental un cambio de actitud frente a lo educativo.

Hasta ahora los cambios se centran en el modelo normativo. En este caso, el "puede ser", se contextualiza y la investigación se convierte en acción, como evaluación investigadora que corrige, orienta y dinamiza la toma de decisiones con información y actualización permanente.

"...Los cambios que se pueden introducir en un sistema dado de conocimientos (de creencias) son sólo aquellos que resultan compatibles con la conservación del sistema en su totalidad..." (Samaja,1993)

La Universidad es una unidad de cambio, donde la investigación teórica y la investigación de la práctica son sus agentes. Es en este ámbito donde se propone producir la sistematización y ordenamiento de los factores que rigen estos cambios dentro del dominio del conocimiento.

Propuesta de la Cátedra:

El curso está basado en el manejo, aplicación y actualización de las nuevas tecnologías, teniendo en cuenta la formación y nivel del alumno, sus conocimientos previos en las cátedras de Diseño, Morfología, Tipografía, etc. El desarrollo de los temas es de orden conceptual y metodológico. Se enfatiza la importancia y calidad del Diseño, el uso del lenguaje de la forma y del texto.

Innovación de la metodología de trabajo. Propuesta de técnica mixta Presencial-Virtual

Metodología: Taller con asistencia docente:

El curso (297 alumnos) se divide en 2 cursadas de 5 horas cada una, con grupos de 4, máximo 5 estudiantes como unidades de diseño colaborativo.

Primeras clases: dictado de teoría sobre los programas a utilizar para comenzar el trabajo; las clases prácticas son sobre problemas de manejo del software; primeras ideas sobre el tema elegido para desarrollar (ver hoja de práctico).

A partir de la octava semana: la corrección de los criterios gráficos y la propuesta son presenciales. Se comienza a volcar la propuesta on line, dado que ya tienen los conocimientos para comenzar. La corrección de los trabajos cuenta con la presencia de los integrantes.

En el marco del **Convenio de la Sec. de Extensión, FADU, UBA** desde el comienzo del cuatrimestre, (abril 2002), se desarrolló como participación y colaboración, un **sitio web para la Fundación Los Carasucias**, ONG de ayuda a grupos de extrema pobreza de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y su conurbano. En el segundo cuatrimestre se trabaja con el **Servicio de Terapia Ocupacional N°48 del Hospital José T. Borda** y con el **Sistema Autogestivo Alternativo "LAS OYITAS"**.

Conclusiones

Publicación on-line www.dgpcfadu.com.ar

El proceso está publicado y funcionando; el trabajo es compartido, recibe críticas y se genera un aprendizaje horizontal; el producto estará publicado y funcionando al final del curso; el conocimiento, por parte del curso, del avance de los trabajos, incentiva y motiva generando competitividad entre los equipos; control de la producción y de los integrantes de los grupos (cambios, abandono). Se soluciona, en parte, el problema de reunir un equipo numeroso con el trabajo on-line (distancias, horarios obligaciones).

Participantes: Díaz Martín Cortéz; A. Ocampo; G. Hölzel; G. Díaz Colodrero; A. Caffaro Rossi; J. Villalba; C. Sessin; A. Ortega; J. Miller; C. Tajtelbaum.