



APRENDER A GESTIONAR PROYECTOS CON IMPACTO TANGIBLE CON UNA ENSEÑANZA INTERDISCIPLINAR DEL DISEÑO

LOPEZ, Cristina Amalia

Asociación Latinoamericana de Diseño - ALADI

CONPANAC - MODELBA - AGENDA BOOK 21

Facultad de Diseño y Comunicación de la

UNIVERSIDAD DE PALERMO

e-mail: cristinaamalialopez_capacitacion@yahoo.com.ar

Eje temático: Nuevas perspectivas y experiencias.

Propuestas innovadoras didácticas en la enseñanza del
diseño.

PALABRAS CLAVE

ENSEÑANZA - APRENDIZAJE - DISEÑO -
INTERDISCIPLINA - INNOVACIÓN

RESUMEN

Desde la Asociación Latinoamericana de Diseño (ALADI) entendemos que no podemos seguir educando a la humanidad del futuro con metodologías del pasado, sabemos del valor de la enseñanza-aprendizaje enriquecida por la inter disciplina, y en esta cosmovisión, consideramos al diseñador un desarrollador de ideas innovadoras y un actor cultural del cambio que pone en juego sus capacidades, habilidades blandas y mente creativa, para proyectar sus diseños de manera sostenible con responsabilidad ética profesional y jerarquización del oficio. La educación dejó de ser proveedora de respuestas para ser generadora de interrogantes. El análisis de la concepción de productos, su materialidad y funcionalidad, la producción limpia, la economía naranja y la visión del diseño circular, conducen a la gestión de proyectos con impacto intangible, pensando en el desarrollo sostenible.

En la Universidad de Palermo, donde desempeño mi tarea docente, el estilo pedagógico de la Facultad de Diseño y Comunicación concibe la enseñanza como comunidades de aprendizaje, escenarios dinámicos e innovadores, participativos e interactivos, creativos y reflexivos, donde el docente es líder del grupo y guía a los estudiantes en sus proyectos integradores observando, identificando, y resolviendo eventuales dificultades con motivación, orientación vocacional para impactar en la continuidad y calidad de los aprendizajes. A partir de estas dos visiones, es significativo enfocar el análisis hacia una didáctica de la enseñanza, que tiene como centro de interés el aprendizaje colaborativo, la praxis y la reflexión, viendo al diseñador como eslabón indiscutido e indispensable del desarrollo productivo.



En un escenario virgen y agresivo para los más de 600 mil jóvenes profesionales, la premisa que “sin diseño no hay industria y sin industria no hay país”, nos compromete, a la incorporación del diseñador en las empresas y sectores de decisión para hacer la diferencia sustancial en resultados visibles de competitividad y respuesta del mercado, pensando formas de crecer y evolucionar en el campo del diseño de equipamiento e interiorismo, el impacto de una formación integral que considere nuevos nichos de negocio, pos pandemia, requiere pensar el escenario del día siguiente, promocionando el diseño latinoamericano.

Desde la Asociación Latinoamericana de Diseño (ALADI) conformada por organizaciones de profesionales de las diversas ramas del diseño y la innovación como del sector educativo y de la producción, entendemos que el valor de la enseñanza-aprendizaje se ve enriquecido por la interdisciplina, tomando en cuenta las habilidades blandas de nuestros estudiantes, para motivarlos en el entendimiento de la sostenibilidad, el cuidado del ambiente con aplicación de los objetivos del milenio enfocados a la producción limpia, la economía naranja y la visión del diseño circular para aprender a gestionar proyectos con impacto intangible (imagen 1 y 2). Los activos intangibles son bienes de naturaleza inmaterial característicos de la economía del conocimiento. La inversión en ellos se relaciona con un aumento de la productividad y de la calidad de vida. Por eso mismo una formación profesional con metodología científica aplicada en los procesos de Diseño desafía el esquema tradicional de los proyectos, en esta construcción de conocimiento en la era del 4.0 nos enfocamos en la ALADI hacia un nuevo paradigma (imagen 3).

Por ejemplo, en la Universidad de Palermo, donde desempeño mi tarea docente, el estilo pedagógico de la Facultad de Diseño y Comunicación concibe la enseñanza como comunidades de aprendizaje, más allá de sus aulas físicas y virtuales. Escenarios dinámicos e innovadores, participativos e interactivos, creativos y reflexivos, donde el docente es líder del grupo y guía a los estudiantes en sus proyectos integradores observando, identificando y resolviendo eventuales dificultades con motivación, orientación vocacional para impactar en la continuidad y calidad de los aprendizajes (imagen 4).

A partir de estas dos visiones es significativo enfocar el análisis hacia estas propuestas innovadoras con una didáctica de la enseñanza que tiene como centro de interés el aprendizaje continuo mediante la praxis profesional y la reflexión. Promover el desarrollo de una faz humana del diseñador que capitaliza la experiencia de campo, desbordando el aspecto académico, nos obliga a replantear el modo en que educamos a nuestros profesionales.

En esta cosmovisión, consideramos al diseñador un desarrollador de ideas innovadoras aplicables al contexto en el cual son sostenibles los proyectos.

Es absolutamente necesario el análisis de la concepción de productos, su materialidad y funcionalidad, para desarrollar capacidades, habilidades blandas puestas en el escenario del aula como parte fundamental de otra forma de enseñar, cuando la interdisciplina favorece los proyectos innovadores, cuando se piensa en conjunto buscando información, construyendo contenido y en la praxis profesional solucionando problemas reales de la comunidad.

Como docentes líderes de un aula creativa, tenemos que instalar la necesidad de tener espíritu crítico en la elaboración



de proyectos, el pensar táctica y estratégicamente, teniendo lecturas sensibles a realidades que sintetizan necesidades simples y claras, que desde la creatividad e inteligencia se ponen a disposición de la comunidad (imagen 5).

El diseñador debe aprender y saber cosas distintas para satisfacer al cliente, siendo de alguna forma intérprete del fabricante, del productor, del consumidor, del usuario, del cliente, e incluso elaborar un plan tangible y comunicación transversal, por lo cual existe una relación cooperante entre el profesional vs comitente en el trasiego de la información y el ajetreo de la producción. La inteligencia aplicada en la selección cultural del elemento para dar identidad a aquello que el cliente nos solicita, es entender al cliente, captar su mensaje, hablar en su mismo lenguaje, y asesorarlo. Es por ello que sostenemos que el diseñador es un actor cultural del cambio con responsabilidad por su oficio. Por esta razón, en esta forma de entender la formación académica, los roles diseñador - proyecto - usuario y ambiente, tienen una columna vertebral, *la responsabilidad ético profesional*.

En este concepto, la filosofía de trabajo que llevamos adelante interinstitucionalmente, ha promovido a través del tiempo, una cantidad de iniciativas que nos permiten confirmar lo expuesto. La ALADI tiene su propio programa de radio, AGENDA BOOK 21 *el primero programa de radio online de DISEÑO que la ALADI ha implementado como canal de comunicación*, y que tengo el honor de producir y co conducir junto a Paolo Bergomi y miembros de nuestra organización, es nuestro medio para difundir las acciones de cooperación con las asociaciones de diseñadores, colegios profesionales, organizaciones educativas y centros de promoción del diseño, difundiendo el diseño latinoamericano con la intención de profundizar la jerarquización profesional y el valor estratégico

del diseño (imagen 7/8). Entendemos al diseñador como eslabón indiscutido e indispensable del desarrollo productivo. Porque como bien dice Paolo Bergomi (presidente de ALADI) “*Sin diseño no hay industria y sin industria no hay país*”, el claro efecto que provoca la incorporación del diseñador en las empresas constituye la diferencia sustancial en los resultados visibles en la respuesta del mercado.

La visión del negocio conceptualizado desde el diseño, permite hacer proyecciones innovadoras cambiando el punto de vista, si se entiende la esencia de la compañía, las variables en los actores, la capacidad de pensar lateralmente y que la función final es, el éxito del proyecto.

Todos coincidimos en que un diseñador es un individuo capaz de resolver problemas, extraer conclusiones y aprender de manera consciente de los hechos, a partir de acciones concretas. Las experiencias áulicas nos dan la oportunidad de trabajar en proyectos de diseño, materiales sustentables y consultoría con la cooperación de ONG vinculadas al sector que enriquecen la visión de nuestros estudiantes (imagen 6).

El intercambio en el ágora del conocimiento que todos construimos hace que los alumnos reflexionen a partir de la praxis. Un diseñador inmerso en situaciones reales logra resultantes sustantivos por lo tanto nada mejor que la realidad como escuela de formación. De ahí que cuando pensamos en diseño - proyecto - usuario - ambiente, el valor del contenido y metodología que implementamos grafica estos ejes en el marco de la permanente evolución y a través de casos vivenciales implementados y experiencias de campo, nos llevan a afirmar que un diseñador inmerso en situaciones reales, puede lograr resultantes sustantivos, por lo tanto nada mejor que la realidad como escuela de formación. Si bien el complejo tecnológico diseña los espacios de “con=vivencia”,



la relación entre pares de un equipo interdisciplinario debe conducirse con los principios de convivencia, donde la formación humanística del diseñador, lo convierte en el actor articulador de las vinculaciones del equipo. También lo convierte en el promotor del afecto societatis que tan necesario es, al resultado del proyecto.

La affectio societatis es invocada allí donde se observa colaboración voluntaria, activa, interesada y a menudo entre iguales, pares y en los equipos interdisciplinarios. El carácter voluntario y activo de la colaboración la distingue de las agrupaciones involuntarias, por lo que se busca, el acuerdo de conocimiento a partir del aporte individual a los proyectos desde todo el conjunto. Por eso entendemos fundamental la cooperación. Por otra parte, es inminente darnos cuenta de que tanto la realidad aumentada como la realidad virtual son factores que están provocando el cuarto movimiento de la revolución industrial. Las industrias 4.0 están transformando el escenario laboral, el productivo, los mercados y la educación no está ajena a este cambio sustancial. La inteligencia artificial es señalada como elemento central de esta transformación. Por lo tanto, la educación, recuperando tiempos perdidos, debe posicionarse en estos desbordantes escenarios. Posicionarse, no desde la “locus académica”, sino desde una nueva praxis metodológica que convoque a la innovación, con el ingreso exponencial a las nuevas formas de acceso al conocimiento que afectan de forma significativa el limitado territorio áulico. A este espacio llegan nuestros alumnos en la búsqueda de respuestas, de soporte de vida a futuro, en una realidad que ellos desconocen y que dan por supuesto, que los docentes dominamos. Y, claramente, esta industria de las capacitaciones genera un enorme potencial de aldea de

diálogo en el universo de los diseñadores: Por un lado, la tecnología está revolucionando la producción y por el otro, la innovación, es la que marca el rumbo y es entonces la academia, quien tiene la obligatoriedad de reflexionar sobre estos temas. Las TIC ofrecen posibilidades de experiencias laborales diferentes, con sistemas productivos eficaces y diferenciados de los métodos tradicionales. La tecnología pone a disposición la posibilidad de optimizar los procesos de producción, interviniendo en cada uno de sus etapas, obligando a proyectistas y operadores a una renovada gimnasia de adaptación al cambio y, por ende, a nuevos procesos creativos y de mejora en la oferta productiva. Es la puesta en marcha de fábricas inteligentes capaces de una mayor adaptabilidad a las necesidades y a los procesos de producción, como a la asignación eficiente de recursos para evitar generar emisiones, basura innecesaria, polución (imágenes 9/10/11). Se abren caminos a una nueva revolución industrial en la que se encuentra Internet, los sistemas ciberfísicos, la cultura del hágalo usted mismo, la Fábrica 4.0. Al enfatizar y acentuar la idea de una creciente y adecuada digitalización y coordinación de cooperativa en todas las unidades productivas de la economía, recibe otras denominaciones como: Usina Digital, Industria Digital, Fabricación Avanzada, Sistema de manufacturación Inteligente etc., consolidando un nuevo hito en el desarrollo industrial que marca importantes cambios para la década en curso. En este contexto al que nos estamos adaptando, capacitaremos desde la educación formal e informal a nuevos profesionales, para gestionar proyectos de impacto tangible en una sociedad ávida, aún sin saberlo, de sustentabilidad, ya que en ellos les va el futuro de supervivencia. Por consecuencia, decimos que los objetivos de sostenibilidad,



ODS son un eje central a discutir, debatir y aplicar (Documento “Acuerdo PNUD - Asociación Latinoamericana de Diseño/ALADI/Producción Limpia”, signado en el Congreso ALADI 2000 Santiago de Chile), un tremendo desafío para la industria en su conjunto y en particular para las pequeñas y medias empresas, que conforman el noventa por ciento del sistema productivo latinoamericano (imagen 12)

Se trata de un escenario virgen y agresivo para los más de 600 mil jóvenes profesionales en formación en las especialidades del diseño en el continente. Y en este encuentro donde estamos pensando juntos las formas de crecer y evolucionar en el área del diseño de equipamiento y en el interiorismo no debemos dejar de considerar cómo incide en la calidad de vida como individuos y en el impacto que tiene en las industrias como el turismo y la hospitalidad, la salud, y los espectáculos preparados en un tiempo tan diferente para pensar el escenario del día siguiente, pos pandemia y con nuestros protocolos para interactuar unos con otros (imagen 13). Entendemos el valor agregado que representa para la sostenibilidad, “el diseñador”, que obra con ética profesional y conocimiento de causa y efecto. En tal sentido, promover el desarrollo de una faz humana del diseñador, capitaliza la experiencia de campo desbordando el aspecto académico, en su rol de desarrollador de ideas innovadoras aplicables al contexto en el cual son sostenibles los proyectos, que se piensan táctica y estratégicamente, teniendo lecturas sensibles a realidades que sintetizan necesidades simples. Es necesario adaptar nuestra concepción de la enseñanza para estar a la altura del cambio y por ello necesitamos innovar para aprender, y preparar a nuestros estudiantes para un mundo que se está rediseñando, con información que se produce en tiempo real y

que modifica sustancialmente las estructuras educativas en las cuales hemos aprendido los docentes. La educación dejó de ser proveedora de respuestas para ser generadora de interrogantes. No podemos seguir educando a la humanidad del futuro con metodologías del pasado. El foco de la educación evolucionó hacia el aprendizaje, la educación dejó de ser pasiva para convertirse en activa y el alumno se siente protagonista porque lo que lo convoca es la tarea, el acto de reflexión y acción que diseña realidades. Debemos preparar a nuestros alumnos para un mundo que requiere pensar sueños y propósitos desafiando salir del territorio del confort, de lo repetido, porque cuando las clases se tornan monótonas, el alumno pierde interés, está repitiendo acciones continuas y deja de concentrarse, no se enfrenta al descubrimiento ni al desafío. La efectividad, eficiencia y satisfacción que se alcance integrando el saber técnico a la praxis profesional, incorporando innovación, herramientas digitales, con una tarea que convoque al alumno a entender los contenidos, necesita un lenguaje interactivo, requiere creatividad en el aula). Es preciso como dice la UNESCO atender seis distintos sectores en los que se desarrolla la economía Creativa.: 1. Herencia cultural: Patrimonio natural y cultural: Los museos, paisajes culturales, sitios arqueológicos e históricos y gastronomía, 2. Creatividad y medios: Artes visuales y artesanía: pintura, escultura, artesanía y fotografía. Libros y prensa: materiales impresos, ferias de libros y bibliotecas. Medios audiovisuales y creativos: filmes y videos, radio y televisión, podcasting, juegos de video y animación. Presentaciones artísticas y celebraciones: artes escénicas, música, festivales, festividades y ferias. 3. Creaciones funcionales: Moda, diseño gráfico, diseño interior, paisajismo, servicios de arquitectura y publicidad.



En conclusión; Pensado en exportar conocimiento, desde la Asociación Latinoamericana de Diseño entendemos que el valor de la Ciencia y la Tecnología asociado al Diseño en el proceso productivo, desafía la planificación de los proyectos y su alcance a largo plazo, cambiando esquemas mentales, para pensar en un futuro con inserción laboral en un mundo competitivo con personas que desarrollen habilidades blandas para trabajar en equipo donde la interdisciplina genere conexiones positivas. Para alcanzar este objetivo es preciso repensar la educación. Hoy el rol del docente no es transmitir la información sino acercarla al alumno dándole significado. La información está disponible y cada vez más lo estará porque la tecnología nos asegura el acceso a nuevo conocimiento a través de la vinculación en red. La creación de conocimiento es un hecho colectivo, entonces es preciso comunicarlo, el cerebro aprende cuando algo nos inspira, nos motiva y cuando encontramos en nuestros mentores un ejemplo a seguir. Para hacer una síntesis de lo expuesto es significativo citar la frase del mejor maestro del mundo Peter Tabichi, (Premio Global Teacher Prize Peter Tabichi, fraile franciscano que dona el 80% de su sueldo es profesor de matemáticas y física en Kenia, su testimonio es inspirador, sus estudiantes provienen de familias pobres, y han participado en competencias de ciencia nacionales e internacionales), sostiene que; Cuando ellos se transforman en personas creativas y productivas es nuestra mayor satisfacción, construir sociedad es pensar en que se apueste al conocimiento como camino para el desarrollo (imagen 14). Atravesar desafíos implica consolidar un trabajo en equipo, cuyos proyectos tienen sostenibilidad porque la credibilidad está basada no solo en sueños sino en realidades tangibles y son parte del potencial humano que conforma la comunidad.

Documento fotográfico

Incluimos en el siguiente apartado fotos representativas que suman al texto la ejemplificación del trabajo colectivo en el pensamiento de conjunto



Imagen 1 Encuentro ALADI junto con el Foro de Ciencia y Tecnología para la Producción en lo que dimos en llamar reunión latinoamericana “UNIDOS POR EL DISEÑO” año 2019 en BUENOS AIRES.



Imagen 2 Históricamente ALADI realiza reuniones intersectoriales para discutir estos temas



Imagen 3 Encuentro en Buenos Aires “Los territorios del Diseño” año 2016 en la sede de la Confederación General Económica.

Como guías de nuestros alumnos el invitarlos a generar un espacio de reflexión sobre sus trabajos y compartirlos con sus compañeros, establece una significativa experiencia de partes en la construcción de saberes.



Imagen 4 Diseño del aula a la hora de trabajar sobre proyectos



La creatividad nos permite reconocer oportunidades. El compromiso social también es muy importante cuando el alumno toma contacto con la realidad social y se siente ciudadano participando en el campo de las relaciones institucionales.



Imagen 5 Aulas creativas e innovadoras que se diseñan para que el interiorismo facilite la comunicación



Imagen 6 Experiencia de aprendizaje significativo: el aula, espacio de intercambio y praxis pre profesional



AGENDA BOOK 21 EL PROGRAMA ONLINE DE DISEÑO

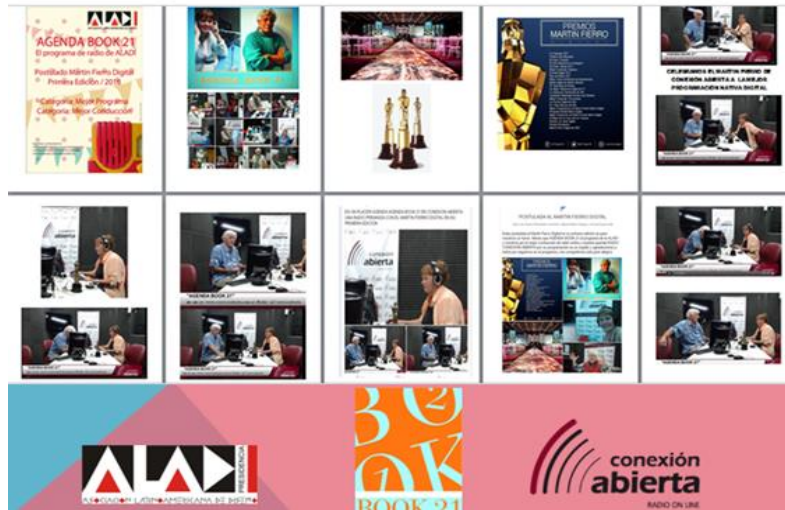


Imagen 7 Programa de radio online de diseño de la ALADI



Imagen 8 Entrevistas Unidos por el Diseño



Imagen 9 Desafío de la toma de conciencia de la emisión de dióxido de carbono a la atmósfera. ALADI es signataria del programa de producción limpia de la ONU desde el año 2000.



Imagen 10 Desafío Recolección de residuos y reutilización y transformación de los objetos desechados



Imagen 11 La tala indiscriminada de nuestros recursos



Imagen 12 Diseño de un futuro sostenible

Somos parte de una generación formada en un contexto distinto a nuestros estudiantes el capital que heredamos a nuestros jóvenes, a quienes debemos traspasar la semilla del reto mayor que hoy enfrentamos que es “**Diseñar el escenario del día siguiente**”, juntos inter generacionalmente en lenguajes cercanos y apreciando habilidades. Este es mi humilde punto de vista que me siento moralmente obligada a poner en agenda y pensar y accionar para provocar el desarrollo necesario para generar oportunidades.

Creatividad e Innovación



Imagen 13 mirando al futuro... pensando el escenario del día siguiente...

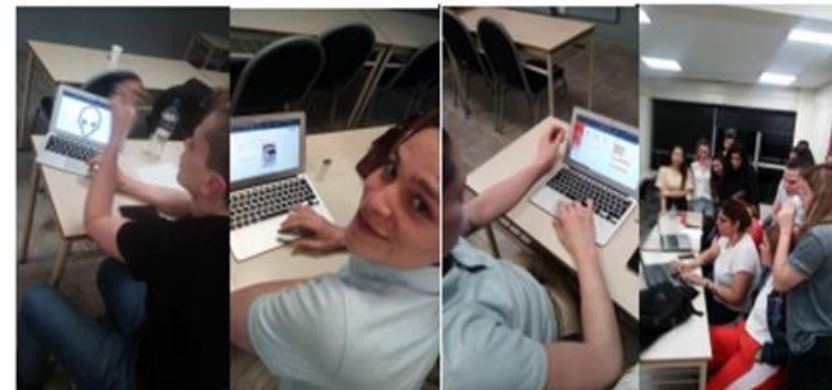


Imagen 14 Universidad de Palermo otra forma de estudiar

Tendremos un horizonte si trabajamos juntos



BIBLIOGRAFÍA

- Caves, Richard E. (2000), *Creative Industries: Contracts between Art and Commerce*, Universidad de Harvard
- Corrado, Carol; Haskel, Jonathan; Jona-Lasinio, Cecilia e Iommi, Massimiliano (2013): «Innovation and Intangible Investment in Europe, Japan and the United States», *Oxford Review of Economic Policy*, n.º 29, pp. 261-286.
- Lopez, Cristina Amalia; Bergomi, Paolo I. G. (2019) Aprender en un aula Interdisciplinar: saber pensar y trabajar juntos. Actas de Diseño Nro. 28 Publicado de la p.224 a p. 228. Recuperado de internet:
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalles_articulo.php?id_libro=750&id_articulo=15940
- López, Cristina Amalia (2016) Enseñanza del Diseño, fase dos “Producción y Financiamiento”. Financiando proyectos iniciales con programas de ayuda al neo diseñador publicado de la página 234 a página 241 en Actas de Diseño N°21 Recuperado de internet
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalles_articulo.php?id_libro=601&id_articulo=12530
- Lopez, Cristina Amalia; Bergomi, Paolo I. G. (2015) El rol del sistema educativo como articulador del diálogo proyectista – emprendedor publicado de la página 67 a página 71 en Actas de Diseño N°19 Recuperado de Internet
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalles_articulo.php?id_libro=541&id_articulo=11231
- Lopez, Cristina Amalia; Bergomi, Paolo I. G. (2014) Nuevas instancias en la formación del diseñador. Pensar más allá de

la herramienta. Publicado de la página 202 a página 205 en Actas de Diseño N°17 de
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalles_articulo.php?id_libro=485&id_articulo=10269

-Lopez, Cristina A (2010) El diseño como generador de nuevos contextos de pensamiento. Competitividad vs. Actitud: Enseñar diseño desde la esencia misma. Recuperado de Internet
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2010/administracion-concursos/archivos_conf_2013/1145_3643_1415con.pdf