

I CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES

CONGRESO VIRTUAL DEL 26 NOVIEMBRE AL 08 DICIEMBRE DE 2018

ALGECIRAS (CÁDIZ) DEL 06 AL 08 DICIEMBRE DE 2018

Actas del Congreso Iberoamericano de Docentes

Cultura del hacedor y diseño experiencias

Caso de práctica didáctica en entorno post-digital

Diana Rodríguez Barros

ISBN: 978-84-948417-0-5

Edita **Asociación Formación IB.**

Coordinación editorial: **Joaquín Asenjo Pérez, Óscar Macías Álvarez, Patricia Ávalo Ortega y Yoel Yucra Beisaga**

Año de edición: **2018**

Presidente del Comité Científico: **César Bernal.**

El I Congreso Iberoamericano de Docentes se ha celebrado organizado conjuntamente por la Universidad de Cádiz y la Asociación Formación IB con el apoyo del Ayuntamiento de Algeciras y la Asociación Diverciencia entre otras instituciones.

<http://congreso.formacionib.org>



red
iberoamericana
de docentes



formación**ib**)))

CULTURA DEL HACEDOR Y DISEÑO EXPERIENCIAS

Caso de práctica didáctica en entorno post-digital

Dra. Arq. Diana Rodríguez Barros

Colaboración

Dis. Graf. Claudia Ros

Dis. Ind. Gabriela Ramírez

Sofía Faveri

Florencia Albornoz De Castris

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño
Universidad Nacional de Mar del Plata
Mar del Plata, Argentina

dianarodriguezbarros@gmail.com

rosclaudia@hotmail.com

gabydori@hotmail.com

sofi.faveri@hotmail.com

florencia.albornoz.dc@gmail.com

Resumen

Desde la perspectiva de la Cultura del Hacedor, en entornos post-digitales y a manera de laboratorio de exploración y trabajo, intentamos abordar técnicas interdisciplinarias para orientar una práctica didáctica sobre computación gráfica aplicada al Diseño. En esta dirección presentamos una experiencia educativa realizado en el Taller de Informática Industrial 1-2 de la carrera de Diseño Industrial nivel 2 orientación Textil&Indumentaria, FAUD-UNMdP Mar del Plata, Argentina. Está referida al planteo, gestión y desarrollo de bases de datos gráficos sobre imagen pixelar y vectorial aplicadas a estampación, prototipado y fabricación digital en ambientes hospitalarios infantiles desde la perspectiva del Diseño de Experiencias.

Introducción

Un fenómeno fuerte está provocando cambios profundos e innovadores vinculados al pasaje entre el mundo virtual y el mundo físico. Observamos que tal situación perturba y altera procesos de manufactura en algunos campos de la tecnología y afianza una particular vinculación con la Cultura del Hacedor (Arango Sarmiento, 2017; Head, 2017). Desde esta visión pragmática y contemporánea de la cultura material, se valoran posturas dialógicas, cooperación, co-participación y co-creación, así como el desarrollo de las habilidades necesarias para producir y habitar entornos sostenibles y sustentables (Anderson, 2013).

En particular, desde nuestras prácticas docentes en carreras de Diseño Industrial, nos interesa explorar aquellas experiencias encaminadas hacia procesos de hibridación cultural y tecnológica, orientadas tanto hacia la formación de diseñadores y productores en fluida interacción, como hacia diferentes modalidades de las prácticas didácticas involucradas.

Desde este encuadre, a manera de laboratorio de experimentación y trabajo desde entornos post-digitales en tanto virtuales e interconectados a la Web (Cramer, 2014), intentamos abordar técnicas interdisciplinarias centradas en objetos, personas y experiencias para generar conocimientos a incorporar en el planteo, gestión y desarrollo de procesos vinculados al Diseño y la computación gráfica aplicada. Es así que, superando cuestiones de aprendizajes instrumentales, valoramos aspectos que tienen que ver con sensaciones, percepciones, estados de ánimo y sentimientos junto al agrado del usuario a considerar en diferentes intervenciones de Diseño.

Nos ha interesado afrontar una experiencias educativa que complementara las exigencias básicas curriculares del curso referidos al aprendizaje de programas sobre tratamiento de imagen digital. Nos preocupó vincular, en intervenciones de Diseño, aquellas cuestiones referentes a proyectualidad de productos en términos amplios, servicios y aplicaciones junto a experiencias gratificantes que produzcan en futuros usuarios.

Específicamente en esta dirección, consideramos que el Diseño de Experiencias busca resultados centrado en factores individuales, contextuales y del producto, excediendo la mera utilidad en tanto reconociendo lo atractivo y placentero (Shedroff, 2008). Por lo tanto, nos interesa afrontar la ideación de proyectos basados no sólo en lo útil sino en lo que los usuarios pueden sentir desde experiencias que garanticen cumplir y satisfacer necesidades emocionales placenteras (Shelly, 2016; Alanwood, 2015).

Presentación del caso

En esta dirección presentamos una experiencia educativa realizada en Taller Informática Industrial 1-2, nivel 2 orientación Textil e Indumentaria del 3º año de la carrera Diseño Industrial, Facultad Arquitectura, Urbanismo y Diseño Universidad Nacional, Argentina. Ha tenido duración cuatrimestral con cursada semanal presencial de cuatro (4) horas. Participaron cuarenta y tres (43) estudiantes trabajando en forma individual y/o grupos de dos integrantes, junto a un equipo de dos docentes auxiliares y cuatro (4) estudiantes avanzadas que habiendo cursado la asignatura colaboran en calidad de adscriptas.

Se formalizó según modalidad didáctica de taller, desde el aprendizaje en acción y en situación de interacción directa con el objeto de estudio (Schön, 1998).

Nos basamos en prácticas previas realizadas por el mismo grupo docente, reformuladas y actualizadas (Rodríguez Barros, Molina, 2017; Rodríguez Barros, Mandagarán, Nigro, Hernández, 2015).

En este caso, la temática se enfocó en intervenciones sobre ambientes hospitalarios infantiles.

El objetivo general de la experiencia precisó establecer vínculos e interacciones fuertes entre diseño de objetos mediatizados por intervenciones realizadas con programas de tratamiento de imagen digital junto a diseño de experiencias. Los objetivos particulares de la experiencia precisaron idear narrativas que articularán posteriores diseños y desencadenaran experiencias gratificantes en los usuarios; idear y generar bases de imágenes digitales sobre estampación, aplicaciones realísticas en soportes varios, fabricación digital y comunicación.

Abordamos la experiencia según metodología encuadrada en el Pensamiento de Diseño (Brown, 2016; 2009). Asumimos que referencia prácticas innovadoras e interpretativas de la realidad posicionadas en contextos de problemas y usos;

explora y plantea problemas donde se enuncian y verifican hipótesis, formulan soluciones, experimenta y generan prototipos rápidos; gestiona experiencias que vinculan objetos, procesos, emociones y usos.

Recorrimos espacios de acción para Inspirar, Idear, Experimentar y Retroalimentar cada etapa de Diseño. Según este abordaje en cada espacio resolvimos fases no necesariamente secuenciales, con instancias de retroalimentación, ajustes individuales y reflexiones colectivas.

La experiencia se inició con la búsqueda, recuperación y catalogación de imágenes de ambientaciones hospitalarias infantiles de casos validados por usuarios, críticas especializadas y expertos.

Prosiguió con el planteo de la narrativa con pregnancia visual que planteo cada estudiante, como soporte de la posterior intervención de diseño.

Continuo con selección y vectorización de elementos de imágenes recuperadas de la Web o generadas por los estudiantes, afines a los argumentos de las narrativas que servirían como referentes centrales al diseño de estampado.

Con las diferentes composiciones de los elementos vectorizados se diseñaron motivos de estampación. Por un lado se definieron motivos unitarios explorando diferentes opciones de fotovectorización. Por otro se definieron patrones de repetición o reporte para generar estampados explorando diferentes criterios de continuidad.

Se generaron paletas de color según métodos usuales tales panel color, color activo, objeto mosaico y Pantone–RGB–CMYK. Se probaron y ajustaron las mismas en los motivos unitarios y en los estampados.

Se aplicaron los motivos unitarios y los estampados en diferentes soportes de los ambientes hospitalarios del tipo textiles, indumentarias, equipamientos, ambientaciones y papelería. Por medio de fotomontajes hiperrealísticos se simuló veracidad en cada intervención realizando deformaciones, transformaciones, ajustes y escalados mediante tecnologías de tratamiento de imagen pixelar.

Concluida la etapa virtual se exploró y experimentó con estrategias de fabricación digital, generando muestras de textiles sublimados, accesorios y avios con corte láser. Se completó con papelería según tecnologías varias de impresión.

Se realizaron presentaciones gráficas del proceso y de los resultados para comunicar la experiencia en formatos tanto impresos como digitales.

Durante toda la experiencia se recurrió al uso de aplicaciones Web de reservorios de imágenes para facilitar y compartir tareas. Se realizaron retroalimentaciones y ajustes resultados de críticas docentes individuales y grupales, autocríticas y críticas de pares. De forma complementaria, se participó en grupos cerrados de redes sociales para realizar consultas, mantener contactos y seguimiento de la actividad (Ver Fig. 1, 2).



PALETA ORIGINAL



Bosquencantado es un proyecto de diseño pensado para un hospital de niños. Se trata de dos líneas de diseños textiles, las cuales conforman un total de cuatro diseños con dos paletas alternativas cada una.

El proyecto fue diseñado y pensado a partir de un bosque encantado. La tranquilidad, frescura que transmite la naturaleza son conceptos que pensamos transmitir en el trayecto de nuestro proyecto. Por otra parte, la diversión y sorpresa que genera lo encantado también son parte del repertorio conceptual. De esta manera, los niños se verán sumergidos en un mundo de fantasía y magia, dejando atrás los miedos e inseguridades que pueda generarles un hospital.



Diseño representativo de la colección de textiles.

Figura 1. Bosque Encantado. Alternativa estampación, argumento base y paleta original de color. Estudiantes Nerina Bildasola y Constanza Peralta

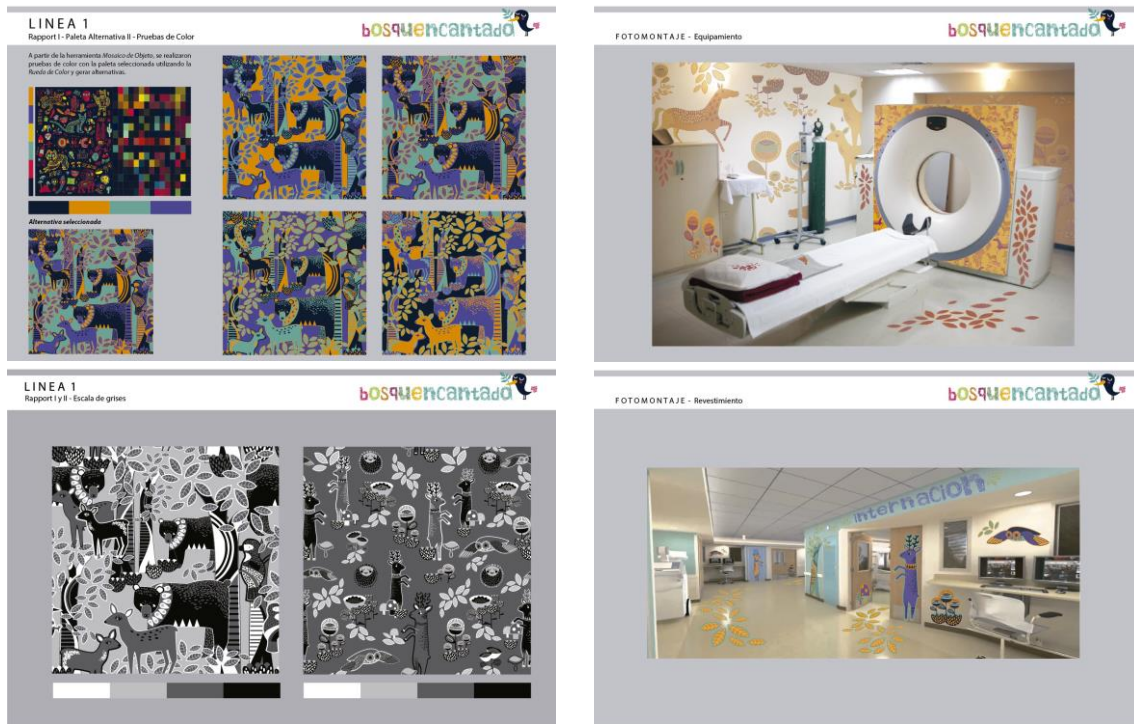


Figura 2. Bosque Encantado. Alternativas rapports, paletas y pruebas color, escala de grises. Fotomontajes ambientaciones sector resonador y sala espera. Estudiantes Nerina Bildasola y Constanza Peralta

Resultados

Nos interesó analizar y evaluar la experiencia desde la perspectiva de procesos creativos, reformulando indicadores tradicionales sobre creatividad (Vessey & Mumford, 2012; Guilford, 1991). Precisamos indicadores sobre alta frecuencia de ideas novedosas; unicidad o diversidad de ideas; capacidad de reestructuración y reconstrucción de ideas; secuencias de procesos de análisis y síntesis de ideas; grado de desarrollo, profundización y acabado de producciones; grados de empatía y sensibilidad ante los problemas.

Observamos que el tratamiento y manipulación de la imagen digital ha brindado amplios repertorios de aplicaciones con alto valor agregado en los procesos proyectuales involucrados, junto a recursos abiertos y colaborativos Web 2.0-3.0-40. De tal forma, han facilitando creativamente la generación de propuestas contextualizadas e instancia proactivas de vinculaciones con otras asignaturas de la carrera.

Detectamos que los procesos más fructíferos fueron aquellos que precisaron desarrollos temporales y espaciales simples en sus argumentaciones visuales; enfatizaban poder asociativo y evocativo agradable; estimulaban sorpresa y estados de ánimo.

Como producciones registramos coherencia en la selección de escenarios, escenas, objetos y personajes de los argumentos narrativos y su relación con el diseño.

A su vez, los resultados más fecundos se vincularon con argumentos que expresaban fluidez anticipatoria desencadenando sentimientos, emociones y significaciones positivas.

Durante la experiencia reconocimos en los estudiantes predisposición hacia aprendizaje autónomos orientados hacia el auto-aprendizaje, la indagación, la exploración, la flexibilidad, la adaptabilidad de ideas y métodos con capacidad de transferencia hacia temáticas diversas.

Discusiones e Implicancias

Hemos observado que la obsolescencia y las limitaciones de ciertas prácticas del sistema educativo universitario actual, entre otras causas es provocado por los desajustes entre las competencias enseñadas y las requeridas en el mundo técnico-profesional, una formación de tradicional que resulta inconveniente para hacer frente a las necesidades y los retos futuros, o la implementación de planes de estudio rígidos, fragmentados o con serias posibilidades de quedar desactualizados en plazos breves.

En los entornos post-digitales existen transformaciones y cambios, que si bien pueden ser asumidos como vertiginosos y disruptivos, nos obligan a sostener un constante estado de adaptabilidad e innovación. Aceptar tales circunstancias implican desafíos para plantear algunas alternativas superadoras.

Desde esta perspectiva, en la necesidad de sobrepasar el seno instrumentista del currículo de la asignatura que nos ocupa y como discusiones a plantear, valoramos los alcances de la narrativa de carácter visual y el Diseño de Experiencias como recursos didácticos facilitadores de creatividad, elasticidad y empatía. Asimismo, en ambientes propios de la Cultura del Hacedor, reconocemos posibilidades que afectan de forma positiva procesos de construcción y resignificación de conocimientos. Por lo tanto, nos interesa vincular Diseño de Productos en términos amplios y Diseño de Experiencias, así como a las intervenciones de prototipado rápido y fabricación digital. De forma complementaria y en esta dirección, nos enfocamos hacia la exploración y puesta en valor de prácticas co-creativas desde aplicaciones colaborativas interconectadas a la Web.

Agradecimientos

El presente escrito integra producciones Grupo Investigación EMIDA CIPADI FAUD UNMdP desde proyectos 15/B310 y 15/B337 SCTyT-UNMdP, dirección Dra. Arq. Rodríguez Barros.

El equipo docente se integró por D.G. Claudia Ros, D.I. Gabriela Ramírez, colaboración estudiantes Gisela Molina, Eugenia Molina, Florencia Albornoz y Paloma Allende; asesoramiento D.G. María Mandagarán.

Referencias bibliográficas citadas

Alanwood, G. (2015). *Diseño de Experiencias de Usuario*. Badalona: Parramon.
Anderson, C. (2103). *La economía Long Tail*. Buenos Aires: Urano Edic. & Empresa Activa.

- Arango Sarmiento, S. (2017). Maker Movement, una nueva cultura de invención e innovación. En *Labs.youngmarketing.co*. Recuperado <http://tinyurl.com/ybkaw39u>
- Brown, T. (2016). The Next Big Thing. En *Design Thinking*. Recuperado <http://tinyurl.com/yc4bjee5>
- (2009). *Change by design: how Design Thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: Harper Collins.
- Cramer, F. (2014). What is Post-digital? En *APRJA A Peer-Reviewed Journal About Post-digital Research. Vol.3, Issue 1, 2014*. Pp. 1-22. Recuperado <http://www.aprja.net/?p=1318>
- Guilford, J. (1991). *Creatividad y Educación*. Barcelona: Paidós.
- Head, D. (2017). Qué es la Cultura MAKER y por qué queremos traerla a la educación. En *Medium*. Recuperado <http://tinyurl.com/y8d68pbc>
- Rodríguez Barros, D.; Molina. (2017). Diseño experiencias de usuario, narrativas e identidad visual. Un caso de práctica docente en entorno post-digital. En *Actas 3º Congreso Latinoamericano de Diseño. El Diseño en el fortalecimiento y la integración del desarrollo regional*. Rosario: Red DISUR. Pp. 616-621 Ebook. Recuperado <http://tinyurl.com/y89cm5z9>
- Rodríguez Barros, D.; Mandagarán, M.; Nigro, P.; Hernández, I. (2015). Pensamiento de Diseño, Narrativas Visuales y Creatividad. Un caso de prácticas didácticas disruptivas en entorno postdigital. En *XIX SIGRADI Blucher Design Proceedings*. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina Pp. 618-622.
- Schön, D. (1998). *El profesional reflexivo. Como piensan los profesionales cuando actúan*. Barcelona: Paidós.
- Shedroff, N. (2008). Las emociones están encaminado a la innovación significativa. En *Revista FAZ nº 2 Agosto 2008*. Pp. 8-19. Recuperado <http://tinyurl.com/y9q64s6w>
- Shelly, K. (2016). Mindsets, Tools and Terminology of Experience Design. En *Digital Experience Design*. Recuperado <http://tinyurl.com/ya5hl22q>
- Vessey, W. & Mumford, M. (2012). Heuristics as a basis for assessing creative potential: Measures, methods, and contingencies. En *Creativity Research Journal Vol. 24 Issue 1 Measuring creativity*. Pp. 41-54. Recuperado <http://tinyurl.com/ovarzzu>