

ESPACIO CURRICULAR DISEÑO

Fundamentación

El espacio curricular Diseño incorpora a la enseñanza polimodal un nuevo concepto que no tiene antecedentes históricos.

La enseñanza del diseño, por medio de sus procedimientos metodológicos, favorece el desarrollo de diversas capacidades intelectuales. La observación y reflexión respecto de su entorno y de sí mismo contribuyen a que el sujeto que aprende edifique un proyecto de vida individual y comunitario y elija de forma autónoma y consciente su futuro educativo y/o profesional para participar como integrante de su comunidad.

A través del diseño desarrollará capacidades para proyectar, lo cual en sentido amplio configura un pensamiento orientado a organizar y proyectar en diversos planos, más allá de la especificidad de la disciplina.

La construcción de los aprendizajes a través de la teoría y de la práctica tiende a incorporar un nuevo lenguaje, el de la comunicación visual, el cual está presente en forma de mensajes a través de los distintos medios y objetos. El conocimiento e interpretación de los mismos llevará al alumno a comprenderlos y analizarlos críticamente.

La cultura dominante viabilizada por los medios de comunicación, en especial la televisión, poco coopera con la estimulación de la imaginación. En la mayoría de los casos transmite un magma informe de productos visuales estereotipados y extraculturales. En general el público termina por aceptar, consciente o inconscientemente, estos mensajes que son parte de la educación informal. Paralelamente, la falta de organicidad en los planes de enseñanza para la transferencia del lenguaje visual aparece como una consecuencia de las facultades perceptivas anestesiadas y adormecidas en la población. Buena cantidad de estos estímulos (visuales, sonoros, audiovisuales) están dirigidos a la juventud. La educación, en particular en el nivel polimodal, debiera otorgar herramientas para interpretar críticamente el sentido y la función social de las producciones culturales. El alcance formativo del lenguaje visual y el diseño es a este efecto inestimable.

El Diseño es una disciplina que se relaciona de diferentes maneras con otras áreas del conocimiento. Propone al alumno la permanente vinculación con dimensiones sociales, culturales, científicas, políticas, económicas, productivas, tecnológicas, entre otras. Esto fortalece la adquisición de capacidades para el abordaje de trabajos grupales e interdisciplinarios que por las características metodológicas de enseñanza preparan al estudiante para asumir responsabilidades, participar del debate organizado, acordar y tomar decisiones compartidas en función de un proyecto en común.

Asimismo, el aprendizaje del lenguaje visual (icónico) no solo se suma al lenguaje verbal sino que ambos se articulan ampliando las posibilidades expresivas y comunicacionales.

La educación audiovisual ayuda a la construcción de una personalidad integral.

El aprendizaje del Diseño es por ello un vehículo de crecimiento y realización.

Para llegar a una actitud de diseño, a una disposición cotidiana de la mente, a un estadio continuo de reflexión y acción; se requiere de entrenamiento, disposición y un esfuerzo intelectual y sensible significativo, no exento de voluntad y compromiso.

También requiere afianzar la confianza en las capacidades propias, creer en la capacidad de elaborar, producir y alimentar la constancia, tenacidad y perseverancia.

Este espacio curricular, en el marco de la educación polimodal, hace posible el acercamiento al Diseño en un nivel inicial, de primer contacto. En este sentido es importante

que se transmita no como un saber técnico, desprendido de la reflexión, sino como una forma de mirar e interpretar la realidad, con un sentido de experiencia vital. Por medio de esta disciplina el alumno puede involucrarse activamente con su entorno, desarrollando propuestas contextualizadas ya que no es posible concebir el diseño si no está inserto en un espacio y tiempo particular. De esta manera, el alumno comprenderá la importancia de su participación consciente y su posible aporte a sus pares, su escuela, su comunidad y en consecuencia a su país.

Objetivos

Comprender el concepto de Diseño y sus aspectos metodológicos.

Adquirir la capacidad de investigar, observar, analizar, diagnosticar y justificar sus ideas y propuestas.

Resolver diferentes problemáticas a través del diseño de proyectos y sobre la base de los conceptos aprendidos.

Comprender los mecanismos de elaboración y recepción de los mensajes y su significación.

Adquirir la capacidad de elaborar mensajes, procesarlos, seleccionarlos y analizarlos críticamente.

Contenidos

Es necesario considerar que algunos de los contenidos que se presentan se articulan horizontal y verticalmente con otros que se desarrollan en otros espacios curriculares cada uno desde su perspectiva correspondiente. (Comunicación, Lenguajes artísticos, Tecnologías de la información, Imágenes y contextos, Culturas y estéticas contemporáneas, Lengua y literatura en especial)

Este espacio debe retomarlos de tal manera de recordarlos, afianzarlos y verificar que han sido incorporados como saberes, ya que determinan el aprendizaje de esta disciplina.

Concepto de Diseño – Contexto

En este bloque se hace centro en el concepto de Diseño presentado como una visión amplia estableciendo criterios generalizados que podrán ser empleados en buena parte de la vida, "diseñando soluciones" (de vida, de estudio, laborales etc.) para luego volcarla a cada una de las áreas en particular. Se estudiará el concepto y se profundizará en sus sentidos estrictos en relación con la disciplina, adquiriendo además un panorama amplio de diferentes áreas del Diseño. Se analizará también su importancia en el contexto histórico y actual.

El diseño como método proyectual. Definiciones.

El Diseño y su vinculación con otras áreas del conocimiento.

Aspectos históricos, socio-políticos, tecnológicos, económicos y culturales. Diseño

Arquitectónico. Diseño Industrial. Diseño en comunicación visual. Diseño de Indumentaria.

Diseño Multimedial.

Proceso de Comunicación

Se trabaja la contextualización del diseño en el marco del proceso de comunicación. Los alumnos profundizarán respecto del circuito de comunicación y de cada uno de los factores que intervienen en él, que determinan la toma de decisiones en el proceso de diseño. Comprender los mecanismos de elaboración y recepción de los mensajes y su significación le permitirán al alumno adquirir la capacidad de analizar en forma crítica y objetiva los mensajes que recibe y a su vez podrá proyectar los mensajes que emite.

La problemática de los distintos factores que intervienen en el proceso de comunicación.

Comprensión de los mecanismos de codificación y decodificación, sus aspectos simbólicos y retóricos.

El esquema de comunicación relacionado con lo que ven. La comunicación en el objeto arquitectónico, en el objeto industrial. La comunicación visual y los medios. La comunicación visual y su entorno.

Bases para la fundamentación teórico-conceptual de la propuesta proyectual

El objeto de Diseño es el resultado de un proceso de investigación donde cada una de las decisiones o "toma de partido" son respuestas a la resolución de problemas y responden a una fundamentación. Se centra el aprendizaje en el proceso de investigación, observación, análisis y diagnóstico como sustento teórico del proyecto de diseño a efectos de comprender el papel central que posee la fundamentación de ideas y propuestas.

La observación: su justificación en el proceso de diseño. Metodología.

La investigación: su justificación en el proceso de diseño. Metodología.

El informe de investigación para un proyecto de diseño. Análisis, diagnóstico y conclusiones.

La elección de conceptos y referentes en función de la construcción de los mensajes. La propuesta de diseño.

El signo y sus relaciones con el lenguaje verbal e icónico

Se trabaja el conocimiento de los distintos elementos verbales y no verbales utilizados para comunicar, sus características y su forma de articular en función de la construcción de mensajes.

El signo, características, significado y significante, connotación y denotación.

Tipografía: el signo tipográfico como elemento de comunicación. Fonograma (logotipo).

La imagen como signo: iconicidad. Retórica de la imagen. Síntesis de la imagen Pictograma. La imagen abstracta Diagrama. El concepto de Marca.

La función de la imagen en los objetos de Diseño.

La articulación del lenguaje verbal e icónico: relación texto e imagen. Composición, diagramación, gráfica aplicada (distintos medios gráficos, gráfica eventual, arquigrafía, la gráfica en el objeto de diseño industrial, envases).

Técnicas de producción del Diseño

Articulando las bases teóricas con la realización práctica los alumnos tomarán contacto con las técnicas de diseño y producción. Comprenderán sus características y aprenderán a operar con ellas en función de la resolución de problemas de diseño.

Reconocimiento de las distintas técnicas de diseño y producción de objetos de diseño.

Técnicas de proyección y producción en el Diseño Gráfico.

Consideraciones didácticas

◆ Considerar la modalidad de taller para integrar el conocimiento teórico - práctico.

Esta modalidad genera un espacio propicio para el intercambio.

El compartir la mesa de trabajo rompe con el aislamiento y fomenta la interacción con el grupo, moverse libremente consultando e intercambiando ideas.

El docente participa de esa interacción como parte de los grupos asumiendo diferentes roles (moderador, orientador, organizador, etc.) de acuerdo a la propuesta de trabajo.

También se puede tener en cuenta la modalidad "taller a puertas abiertas", ya sea a otros cursos como a la comunidad, ampliando de esta manera la integración.

Permite la corrección grupal a través de "colgadas" (las propuestas o bocetos se cuelgan en la pared) donde el alumno expone y fundamenta su propuesta y cada uno de los compañeros expresa libremente su opinión generándose el debate organizado.

El docente cumple el rol de orientador.

El compañero o grupo se convierten en evaluadores y orientadores del proyecto.

El grupo deberá tener claro que el mejor desarrollo del trabajo dependerá de los aportes de cada uno de los integrantes del grupo, ya que la opinión del compañero le hará visualizar la propuesta desde diferentes ángulos, corrigiendo de esta manera errores antes de la presentación final de los trabajos.

Esto plantea una nueva forma de evaluación donde ya no es el docente solo el que evalúa sino que es parte de un proceso.

La relación entre la teoría y la práctica es un aspecto fundamental de la enseñanza. Ambas dimensiones deben presentarse como articuladas y no de manera separada o antagónica. Solamente a través de una efectiva vinculación entre la reflexión teórica y la realización práctica será posible construir aprendizajes que resulten significativos.

- ◆ Implementar proyectos grupales o individuales de realización en el aula y en el hogar.
- ◆ Propiciar el análisis y debate, la elaboración de conclusiones con fundamento y la expresión en forma oral y escrita utilizando la comunicación visual como nuevo lenguaje.
- ◆ Incorporar proyectos de interacción e integración con otros espacios curriculares, la institución y la comunidad donde el alumno pueda relacionar los conceptos trabajados en clase con la problemática real (diseño contextualizado).
- ◆ Insistir en la permanente observación del entorno, la búsqueda y selección de material fotográfico, bibliográfico y hemerográfico. (A nuestro alrededor existe mucho más material ejemplificador del que nos damos cuenta).
- ◆ Realizar evaluaciones grupales e individuales. Por proceso y del resultado, teniendo en cuenta aspectos como la participación, cumplimiento con la tarea y el material requerido, entrega de la tarea en tiempo y forma, presentación, capacidad técnica además de los contenidos teóricos.