

Prácticas profesionalizantes (Especialidad Producción proyectual)

Description

Fundamentación

La asignatura Prácticas Profesionalizantes en el ámbito de la Especialidad Proyectuales está dirigida a los y las estudiantes de 7º año que ya han transitado dicha especialidad desde 4º año y tiene como finalidad acercarlos a la práctica proyectual de la Arquitectura, el Diseño Industrial y el Diseño en Comunicación Visual. Es una asignatura de carácter disciplinar, pensada como culminación de un proceso formativo, con carácter propedéutico y tanto temáticamente como metodológicamente, muy similar a los talleres proyectuales de las carreras mencionadas, con el propósito firme de aportar a la orientación vocacional de los y las estudiantes.

Con la modalidad taller, se propone propiciar la construcción de una conciencia sobre lo «profesional», donde el tema del diseño se torna interdisciplinario y abarcador de un sistema de ideas, principios, leyes y postulados que provienen de varios campos. Así vemos como el espacio tiene relación directa con la envolvente arquitectónica, ya que esta propone sus límites y sus fugas, y a su vez el diseño industrial, gráfico, audiovisual y las obras de arte son componentes indispensables para su materialización, su estética, su carácter, el estilo personal de su autor.

Los y las estudiantes elaborarán propuestas a partir de un título dado, un programa de necesidades y un espacio contenido con características y dimensiones determinadas.

La idea generadora se construirá a partir de las sugerencias que da el título. Las «reflexiones visuales» que surjan de la elaboración del tema serán las primeras ideas de diseño para la propuesta.

Sobre esta idea rectora se explorarán posibilidades formales y su consecuente concreción a través de materiales convencionales y no convencionales, color, texturas, incorporando a la producción las posibilidades descubiertas y obteniendo así una propuesta personal.

Se propiciará una interacción de manera natural, consciente, crítica y creativa a través del análisis de las propias producciones, las de sus compañeros/as y las de bibliografía específica de profesionales reconocidos.

Abordaje de la ESI

La implementación de un espacio de reflexión, análisis e indagación proyectual, que permita a los y las estudiantes el desarrollo de un criterio propio a la hora de evaluar el universo artificial o «segunda naturaleza», es decir: el proyecto del ambiente artificial, entendiéndose por tal, la construcción del hábitat, de los utensilios y herramientas y de las manifestaciones gráficas, como vehículo de ideas, y para la transmisión de conocimientos y, que en mayor o menor medida, nos

condiciona, en nuestro rol de usuario/consumidor, tiene puntos de contacto con algunos de los lineamientos curriculares que propone la ESI y que a continuación se detallan:

- La reflexión y análisis crítico en torno a la valoración de patrones hegemónicos de belleza y la relación con el consumo.
- La indagación y reflexión en torno al lugar de la mirada de los/las otros/as.
- El reconocimiento de las posibilidades expresivas de las personas a partir de diferentes lenguajes artísticos.
- La valoración del cuerpo humano como instrumento de expresión vocal, gestual, del movimiento, etc.
- La exploración de los diferentes lenguajes artísticos en igualdad de condiciones para todas las personas, removiendo prejuicios de género.
- La valoración de las propias producciones y las de los/las compañeros/as. (Extraído de AA.VV. (2010) Lineamientos Curriculares para la Educación Sexual Integral ISBN 978-950-00-0695-8.)

Abordaje de la Educación Ambiental Integral

El ambiente artificial, al igual que el natural, tiene una estructura geológica. Cada fase histórica sedimenta sus productos, fruto de sus técnicas, de sus formas de organización social, de sus sistemas de consumo, de su cultura. Algo desaparece, otras cosas permanecen y se convierten en sustrato para sedimentos sucesivos. (Manzini, Ezio. (1996) ARTEFACTOS. HACIA UNA NUEVA ECOLOGÍA DEL AMBIENTE ARTIFICIAL. Celeste Ediciones, Experimenta Ediciones de Diseño. Madrid.)

La problemática ambiental está directamente relacionada con los contenidos de la asignatura ya que tanto la arquitectura, como los diseños en comunicación visual e industrial, abordan la circunstancia del ambiente construido y la producción de objetos materiales y semióticos tanto con recursos tecnológicos innovadores o a partir de la reutilización o reciclaje de materiales, impulsando acciones para la comprensión de los ciclos de vida de los productos y estimulando la reducción y la separación in situ de los desechos.

La Ley Nacional de Educación Ambiental Integral N° 27621 tiene como propósito generar la formación de conciencia ambiental. Por ende también defiende la sustentabilidad, preservación de la naturaleza, de los bosques nativos y todo lo relacionado a buscar el equilibrio en temáticas ecológicas, sociales, políticas y económicas.

Esta problemática ambiental supone entonces una intervención desde la asignatura estimulando la reutilización y/o reciclado de materiales, soportes celulósicos y no celulósicos, impulsando acciones concretas de separación, reducción y descarte con el consecuente reciclado, con el objetivo primario de aportar a la formación ciudadana y al ejercicio del derecho a un ambiente sano, digno y diverso.

Objetivos

GENERALES

- Entender al diseño como una ciencia y una tecnología de base empírica y teórica, con una carga estética que involucra lo social, lo individual, lo histórico, lo cultural, lo económico.
- Acercar al proceso de diseño cuestiones metodológicas que permitan la evaluación del mismo
- Conocer y poner en acción los elementos del lenguaje visual y formal, sus propiedades y relaciones.
- Descubrir la necesidad de comprender y percibir la esencia del color como inseparable de la forma.
- Conceptualizar la relación entre tecnología y comunicación asociada a la inclusión de las TICs en el aula.
- Encontrar el potencial proyectual que presenta el objeto de diseño contextualizado en audiencia y entorno

ESPECÍFICOS DISEÑO INDUSTRIAL

- Incorporar un cambio en el modo de aprehender el entorno artificial que nos rodea.
- Poder vivenciar a los objetos no sólo en el rol de usuarios o consumidores, sino también, asumiendo la posición del que los proyecta.
- Aplicar las variables propias de la práctica visual a la concepción morfológica de los objetos.
- Conformar una definición propia sobre el Diseño Industrial a partir de la lectura y reflexión de diferentes autores.

ESPECÍFICOS ARQUITECTURA

- Vincular los contenidos teóricos de los movimientos arquitectónicos contemporáneos en la elaboración de las propuestas de clase, con la intervención de los subsistemas funcional, tecnológico y morfológico.
- Hacer hincapié en la metodología proyectual propia de la disciplina: análisis de obras arquitectónicas relevantes, elaboración del programa de necesidades, ideas alternativas y aproximación al anteproyecto.
- Evidenciar datos de orientación y materialidad para resolver la propuesta desde la sustentabilidad.
- Transitar cada etapa aplicando los conocimientos referidos a la comunicación para el diseño arquitectónico.

ESPECÍFICOS DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL

- Capacitar a los/las estudiantes para intervenir en Diseño, en el área de la Comunicación Visual como parte del desarrollo humano.
- Capacitar a los/las estudiantes para el análisis de los discursos visuales del área.
- Hacer explícito su nivel pragmático.
- Comprender estos niveles de análisis, para entender la actividad del Diseño en

- Comunicación Visual; su interrelación con otras profesiones, su inserción social y laboral.
- Generar en el y la estudiante la capacidad analítica de discernimiento para eliminar, en el proceso evolutivo de la síntesis, los elementos de menor significación.
 - Explorar posibilidades de representación y de qué manera el tratamiento gráfico estilístico funciona como significante de lo connotado.

Contenidos

GENERALES

- Metodología proyectual. Del problema a la solución. Definición del problema. Idea rectora y toma de partido. Generación de ideas.
- La práctica de la profesión. Incumbencias profesionales. Los centros académicos y de investigación (CIC-CONICET, otros).

CONTENIDOS DISEÑO INDUSTRIAL

UNIDAD 1

Concepto de Diseño. Su origen y su evolución. El Diseño como actitud y como actividad.

UNIDAD 2

El Diseño y su historia. Revisión del pasado para entender la evolución de los objetos presentes.

UNIDAD 3

Los objetos. Como configuración del entorno. Como solución de necesidades. Relación usuario-objeto. Objetos artesanales e industriales. Funciones de los objetos.

UNIDAD 4

Análisis de objetos. Observación intuitiva y dirigida. Variables formales, estéticas y funcionales. Relación social, psicológica y dimensional con el usuario.

UNIDAD 5

Generación formal. Aspectos morfológicos de los objetos. Elementos configuracionales.

UNIDAD 6

La representación del proyecto. Medios analógicos y digitales. Maquetas de estudio, maqueta de presentación, maqueta funcional. Sistemas de representación.

CONTENIDOS ARQUITECTURA

UNIDAD 1: Percepción

Los sentidos, receptores inmediatos del espacio

La actitud perceptiva. Selección de la información: lo cultural, lo epistémico, lo operativo

Percepción del espacio. Receptores inmediatos y de distancia.

UNIDAD 2: Forma y espacio.

El espacio interior. El espacio inclusivo.

Características formales: Estructura. Límites. Los elementos y sus relaciones. La articulación del espacio.

UNIDAD 3: Organización

Centralidades. Direccionalidad. Jerarquías. Ruptura de la caja muraria.

La trama. Módulo.

Principios ordenadores: simetría y asimetría, repetición y ritmo.

UNIDAD 4: El ser humano.

Dimensiones. El diseñador y el destinatario Escala y proporción. Sistemas de proporcionalidad. El modulator.

UNIDAD 5: Cualidades del espacio

Variaciones de la forma y sus consecuencias espaciales: La luz natural como elemento de construcción. Contenido simbólico. La luz artificial. El reflejo. Color. Cualidades, contraste, armonía.

Psicología del color. Significado.

Los materiales, la sustentabilidad. El aporte expresivo de textura y color.

CONTENIDOS DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL

UNIDAD 1 La comunicación humana, en general, y la comunicación visual en particular.

UNIDAD 2 Refuerzo semántico.

Graficación del significado en una composición tipográfica. El elemento letra/signo/tipografía como condicionante de la forma de escritura.

UNIDAD 3 Pictograma.

El pictograma como síntesis geométrica/comunicacional con aplicación directa a problemas concretos de diversidad de idiomas o analfabetismo.

UNIDAD 4 Gráfica en volúmenes.

Introducción al vínculo entre imagen y tipografía, en el plano y en el espacio, y su derivación en la gráfica de volúmenes (envases, vehículos, stands, etc.).

UNIDAD 5 Infografía.

La infografía como fenómeno que transforma un texto en imagen mejorando su comprensión.

Metodología

La metodología proyectual junto con el tema transversal a las tres disciplinas serán los contenidos articuladores. Se desarrollarán dichos contenidos generales, junto a los específicos con mecánica de taller, divididos de tres momentos cíclicos de carácter disciplinario y con un docente específico (Diseño industrial, Arquitectura y Diseño en Comunicación Visual) en dos hs cíclica cada uno, completando así las 6 hs cíclica por las que debe cursar el y la estudiante.

La primera parte del año académico apuntará contenidos conceptuales e instrumentales, con actividades específicas y dará inicio a un proyecto. La segunda parte del año se abocará a la concreción del mismo y a la interacción con las instituciones académicas, científicas o profesionales.

Las herramientas de comunicación de ideas serán tridimensionales (maquetas de estudio) apoyadas por bocetos a mano alzada.

En la etapa de desarrollo de la idea se trabajará con maquetas virtuales y bocetos a mano alzada, donde se desarrollarán propuestas de materialidad y de color.

En la etapa de definición, se presentan maquetas con la materialidad y colores propuestos, acompañado por la representación en dibujo técnico con las convenciones del Sistema Monge y las perspectivas paralelas adaptadas a las particularidades de cada Diseño, tanto por medios analógicos como digitales.

Evaluación

Las estrategias de evaluación y acreditación se ajustarán al cronograma y modalidad que determina la institución.

El trabajo en clase tendrá especial importancia para la comunicación entre los y las integrantes del curso y para el seguimiento de la evolución prevista en las distintas etapas, principalmente por el dictado de contenidos en tres momentos cíclicos diferenciados.

La evaluación se considerará como un procedimiento que dará información acerca de la evolución que manifiesten los y las estudiantes antes, durante y al final del aprendizaje a través del desarrollo del proceso de producción.

Los trabajos serán monitoreados por cada docente en los siguientes aspectos:

Contenido:

- Pertinencia de la información incluida en relación con los objetivos del trabajo y con los contenidos que son objeto de indagación.
- Precisión y corrección en el uso de conceptos técnicos o herramientas de análisis.
- Fundamentación de afirmaciones, evaluaciones, comentarios o señalamientos que se realizan.

Características formales:

- Estructura de la presentación del tema en general, claridad en el manejo de los textos, gráficos y maquetas. Prolijidad.
- Grado de compromiso con el trabajo propuesto y presentación del mismo en los tiempos convenidos para las distintas etapas.

La valoración al término de cada período será la resultante de los tres espacios disciplinares, consensuada entre los tres docentes.

La calificación de cada uno de los tres momentos del ciclo lectivo responderá a los lineamientos actuales propuestos desde la Gestión Directiva, los que establecen el envío de informes cualitativos. Si finalizados dichos períodos la trayectoria estuviera completa, la calificación será numérica entre 7 y 10 y acreditar el espacio. En el caso de que la trayectoria continúe en curso se consignará la leyenda “Trayectoria en curso” y los/las estudiantes podrán acreditar las asignaturas en curso en las mesas evaluadoras de diciembre y febrero.

Bibliografía

- Arnheim, Rudolf (1971). Arte y percepción visual. EUDEBA, Buenos Aires
- Arnheim, Rudolf (1973). El Pensamiento visual. EUDEBA, Buenos Aires
- Bonsiepe, Gui (1999) Del Objeto a la Interfase “ Mutaciones del Diseño, Ediciones Infinito,
- Buenos AiresBárdek, Bernhard (2002) Diseño. Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial, Edit.
- Gustavo Gili, Barcelona.
- Ching, F. (1998), Arquitectura, forma, espacio y orden, Edit. Gustavo Gili, México.
- Crespi “ Ferrario (1977) México Técnico de la Artes Plásticas, Buenos Aires.
- Dorfles, G. (1973) El Diseño Industrial y su estética. Edit. Labor. Barcelona.
- El Diseño Industrial (1973) Colecc. Biblioteca Salvat de Grandes Temas. Salvat editores. Barcelona, 1973.
- Fiell, Ch. & P. (2001) Chairs, Edit. Taschen.
- Fiell, Ch. & P. (2007) Design Now, Edit. Taschen.
- FRASCARA, J. (1997) Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio, Ediciones Infinito.
- Gay, A., “La lectura del objeto – análisis del producto”. En:
• <http://tecnologiaycultura.blogspot.com.ar/2007/04/la-lectura-del-objeto-analisis-del.html>
- González Ruiz, Guillermo (2002). Estudio de diseño. Emecé, Buenos Aires
- Hall, Edward (2003). La dimensión oculta. Siglo XXI Editores. México
- Hayten, P. (1978). El color en la arquitectura y decoración. Editorial: L.E.D.A.
- Lásch, B. (1981) Diseño Industrial. Edit G. Gilli. Barcelona.
- Munari, B. (1968) El arte como oficio, Edit. Nueva Colección Labor, Barcelona.
- Munari, B. (1983) ¿Cómo nacen los objetos?, Edit. Gustavo Gili, Barcelona.
- Munari, Bruno (1979) Diseño y Comunicación Visual. Edit G. Gilli. Barcelona.
- Norberg-Schulz, Christian (1975). Existencia, espacio y arquitectura. Blume, Barcelona
- Panero, J.- Zelnik, M. (1983) Las dimensiones humanas en los espacios interiores; estándares antropométricos, Edit. Gustavo Gili, Barcelona.
- Quarante, D. (1992) Diseño Industrial, Tomo 1, Edit. CEAC, Barcelona.

- Sparke, Penny y otros (1987) Dise±o. Historia en im±genes. Edit. H. Blume. Madrid.
- Sparke, Penny (2010) Dise±o y cultura. Una introducci³n. Edit. Gustavo Gili, Barcelona.
- Starck (1991) Edit. Taschen, Alemania.
- Valle, Luis Arnoldo (1981). Estructuras b±sicas del dise±o. UNC, C³rdoba
- Wong, W. (1992). Principios del color. Edit. Gustavo Gili, Barcelona
- Wilhide, E. (2012) ¿C³mo dise±ar una silla?, Edit. Gustavo Gili, China.
- Willis/Baroni/Chiarelli (1985) El Mueble. Historia, Dise±o, Tipos y Estilos. Edit. Grijalbo, Barcelona, 1985.

P±ginas web sugeridas:

- <http://www.designboom.com>
- <https://www.mariscal.com/proyectos>
- <https://www.starck.com/>
- <https://eeroaarnio.com/products/chairs/>
- <https://www.vitra.com/es-un/product>

CATEGORY

1. 7.º a±o

POST TAG

1. Artes: Artes Visuales

DOCENTE

1. Andrea Poli
2. Daniel Tomeo
3. Laura Fuertes