

DISEÑO

6TO. AÑO

FUNDAMENTACIÓN

Desde sus orígenes el hombre ha sido productor de diferentes diseños. A partir de una necesidad humana, planteada como un problema, ha encontrado diferentes soluciones para satisfacerla. Así a través de la historia se fueron inventando productos de uso, acordes a las necesidades de los individuos en diversos entornos.

El proceso de producción de los objetos de uso también varía según el tiempo y los contextos, es así, que los productos que hacía el artesano, en forma única e irrepetible, en la Revolución Industrial obtienen un carácter único, particular. Se pasó de este sistema mecanizado a una producción seriada, masiva, en la cual ya no se cubre las necesidades de un individuo o grupos reducidos de individuos, sino que apunta a satisfacer a grandes grupos sociales.

Es entonces que a partir de la Revolución Industrial el Diseño comienza a entenderse como una disciplina proyectual, que tomando elementos del arte y de la técnica se configura con un orden y un carácter propio. Así, a través del tiempo el Diseño ha ido fortaleciendo sus campos, que se especializaron más en materia de herramientas y sistemas de producción, como así también aportaron identidad a países que fueron pioneros en innovaciones en materia de Diseño.

En la actualidad hay naciones que tienen una marcada identidad en diseño, como por ejemplo Italia, Japón y Alemania. En el caso de Argentina se aprecia un fuerte crecimiento en la producción de diseños distintivos. La Industria Argentina está abriendo sus puertas a mercados internacionales, lo que posibilita su inserción y posiciona los productos Argentinos entre los países mas destacados por su buen diseño.

Conceptualmente podemos definir al Diseño como un proceso de gestación, desarrollo y producción de ideas útiles al hombre; ideas que materializadas o convertidas en productos tienden a resolver problemas concretos relacionados con necesidades sociales insatisfechas. Por sus contenidos comunicacionales y funcionales intervienen mejorando la calidad de vida de los individuos, a la vez que mejora las relaciones entre los mismos.

Así esta disciplina, en sus distintas áreas u orientaciones: Diseño en Comunicación Visual, Industrial, Arquitectónico, Textil, etc., se presentará a los alumnos como una llave para “comprender, conocer, y operar” en esa realidad circundante del hombre modificada permanentemente por el Diseño, que a la vez modifica acciones y actitudes en el mismo.

Se pretende que los alumnos investiguen el origen del Diseño, su desarrollo a través del tiempo en los distintos movimientos de Diseño desarrollados en el mundo y específicamente Argentina –

Catamarca. Que conozcan sus fundamentos, metodologías, aspectos relacionados a la forma, función, estética, materiales y sistemas de producción; que se apropien de los contenidos teóricos-prácticos, para ser capaces de resolver problemas reales de Diseño en diversos contextos, especialmente el ámbito local; eso les posibilitará ser sujetos competentes, reflexivos y críticos como productores y consumidores de diseños.

CAPACIDADES A DESARROLLAR

- Indagar los distintos sistemas de producción iconográfica, artesanal e industrializada de los objetos de uso e Identificar aspectos de la función, forma, estética, recursos económicos y tecnologías usadas en cada sistema de producción.
- Leer e interpretar textos que le ayuden a formar una definición global y específica de cada disciplina del diseño.
- Reconocer en su entorno objetos de uso y clasificarlos por áreas o campos de aplicación del diseño.
- Idear, construir y evaluar diseños bidimensionales y tridimensionales, aplicando aspectos formales (metodologías y herramientas) y estéticos de los distintos movimientos del diseño en forma individual y grupal.
- Decodificar los mensajes que los productos de diseño transmiten reconociendo la tarea de los diseñadores el compromiso social y como formadores de conductas.
- Indagar en el ámbito local los problemas factibles de resolver mediante el diseño sustentable.
- Argumentar y defender los diseños realizados utilizando los conocimientos teóricos prácticos desarrollados.

EJES FORMATIVOS

EJE TEMÁTICO N° 1: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Diseño. Concepto. Función social del Diseño. Diseño y vida cotidiana. Rol del diseñador. Campos de aplicación del Diseño: Diseño en Comunicación visual, Diseño Industrial, Diseño Arquitectónico, Diseño Textil, Diseño de Interiores. Factores del Diseño. Artesano y Diseñador. Productos Artesanales. Productos Industriales. Producción estética e industrial de diseño.

EJE TEMÁTICO N° 2: PANORAMA HISTÓRICO Y SOCIAL DEL DISEÑO

Movimientos del Diseño en el S. XIX y S. XX: Arts. and Crafts, Art Nouveau, Stijl Constructivismo, Constructivismo Ruso, Escuela de Bauhaus, Art Déco, Styling, Escuela de Ulm, Pop Art, Posmodernidad. Diseño argentino. Diseño e Iconografía de las culturas Precolombinas. Iconografía indígena del Noroeste Argentino.

EJE TEMÁTICO N° 3: DISEÑO Y COMUNICACIÓN: LENGUAJE DE LOS OBJETOS

Diseño y comunicación. Rol del diseñador en el proceso comunicacional. Signo: significado y significante. Código. Diseño y publicidad. Lengua y habla. Los objetos transmisores de mensajes. Proceso de codificación y decodificación de los objetos bidimensionales y tridimensionales en distintos campos del Diseño.

EJE TEMÁTICO N° 4: DISEÑO Y SUSTENTABILIDAD

Diseño Sustentable. Aspecto social, económico, y ambiental de la sustentabilidad. Green Design. Eco-Diseño. Eco-feedback. Contexto regional y sustentabilidad. Materiales renovables y no renovables. Reúso y reciclado. Materiales sustentables en arquitectura, objetos, gráfica, indumentaria, etc.

EJE TEMÁTICO N° 5: METODOLOGÍA Y PROCESO DE PRODUCCIÓN DEL DISEÑO

Metodología de Diseño. Método de Proyección en Diseño. Etapa Analítica: Verificación física y psicológica. Materiales y herramientas. Etapa Creativa: Modelos. Comprobación. Maquetas y Prototipos. Sistemas de producción del diseño en sus distintas áreas.

ORIENTACIÓN PARA LA ENSEÑANZA

Como el Diseño además de su teoría se basa en la acción práctica, los contenidos a través de todo el año se desarrollarán en asignatura taller; donde se pretende introducir a los alumnos al conocimiento de las distintas disciplinas del Diseño, a través de la observación, la lectura, la investigación y análisis en distintos medios; gráficos y audiovisuales.

Que a través de la producción de trabajos prácticos individuales y grupales puedan socializar los contenidos, intercambiando información y criterios de análisis y evaluación de las distintas producciones.

Como característica general identitaria de la Secundaria Orientada en Arte, se propiciará la apropiación, de acuerdo al lenguaje/ disciplina artística, de *un conjunto de experiencias y saberes*

que permitan al egresado interpretar manifestaciones y producciones artísticas en contextos situados, involucrando las capacidades de análisis crítico y de realización, con aperturas hacia las producciones audiovisuales y multimediales. Asimismo, y tal como ya fuera señalado, será necesario que estos saberes se inscriban en el hacer artístico colectivo, popular, contemporáneo y latinoamericano, y en el análisis crítico contextualizado.

Siguiendo este criterio, el procedimiento de trabajo en “aula taller”, es el más recomendable a efectos de que los alumnos realicen lecturas en grupo, análisis y socialización de la información para hacer acuerdos con el resto de los grupos. A partir de la teoría y el análisis procederán a bocetar objetos de diseño en distintos ámbitos para realizar una lectura con principios semiológicos, los cuales se compartirán con el resto de sus compañeros para poder diferenciar y comparar los resultados.

Asimismo, en el aula-taller, los alumnos pueden investigar sobre las temáticas planteadas, reflexionar y tomar conciencia sobre todos los problemas sociales y ambientales productos de la contaminación y el uso de materiales no sustentables. Las lecturas serán de gran ayuda para discutir entre los alumnos sobre estos problemas y sacar conclusiones a partir de repensar que puede hacer cada uno para mejorar nuestro mundo. A partir de este análisis el docente puede sugerir a los alumnos la realización de una campaña de concientización sobre el tema “sustentabilidad” apoyándose en material gráfico o audiovisual.

En consonancia a lo planteado con anterioridad, los alumnos pondrán en práctica todo lo aprendido en los ejes anteriores para dar solución a problemas locales sobre temas relacionados al diseño. Podrán aplicar una metodología determinada para lograr atender a todas las necesidades que un producto de diseño requiere. Esto requiere un trabajo interdisciplinario, en donde el ámbito exterior será su campo de estudio. Realizarán un relevamiento informativo, gráfico, fotográfico, de encuestas a posibles usuarios, etc. En las clases, los alumnos siguiendo el modelo tutorial, consultarán al docente las dudas y expondrán los avances realizados en cada proyecto grupal. El docente guiará la investigación atendiendo a la problemática elegida por cada grupo haciendo que en algunas clases los alumnos socialicen los proyectos con el fin de obtener las críticas correspondientes que le aporten a mejorar la resolución de cada problema. Culminada la investigación los alumnos plasmarán sus propuestas de diseños en distintos modelos gráficos que son expuestos en clases para valoración, verificación y ajustes con el fin de materializar las ideas en maquetas y prototipos que con posterioridad se expondrán en el ámbito institucional.

EVALUACIÓN: CRITERIOS E INSTRUMENTOS

Producir objetos de diseño es un proceso cultural, así como enseñar sus principios, orígenes históricos y formas de producción. Como todo proceso cultural, para su objetivación, precisa ser racionalizado en la reflexión y la expresión.

Para viabilizar este componente reflexivo es necesario el trabajo en grupo y la exposición individual y grupal para que los alumnos puedan hacer conscientes y narrar procesos que desembocan en piezas comunicativas de diseño en diversos contextos.

La evaluación que más se adecua a esta perspectiva es la del proceso, en donde los alumnos ponen de manifiesto sus intereses, creatividad, capacidades cognitivas y habilidades prácticas para lograr un resultado, que más allá de la observación y evaluación de sus pares y del docente, pretende ser motivador para los alumnos; ya que se reflexiona sobre objetos acabados y sus incidencias en un grupo social determinado, con gustos, necesidades, y apetencias diversas. Esto hace que los resultados obtenidos en diseño se pongan de manifiesto en la experiencia práctica de uso.

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

PARA DOCENTES

- Arfuch Leonor, Chavez Norberto y Ledesma María** (1997): *Diseño y Comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Buenos Aires, Barcelona, México. Paidós.
- Bonsiepe Giu:** *El Diseño en la Periferia*. Editorial Gilli.
- Chaves Norberto** (2006): *El diseño invisible*. Editorial Paidós.
- Eco Humberto** (1995): *Tratado de Semiótica general*. Editorial Lumen.
- Frascara Jorge** (1997): *Diseño Gráfico para la gente. Comunicaciones de masas y cambio social*. Buenos Aires. Ediciones Infinito.
- Heskett John** (2005): *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona. Editorial Gustavo Gilli. S.A.
- Munari Bruno** (1985): *Diseño y Comunicación Visual. Contribución a una metodología didáctica*. Barcelona. Editorial Gustavo Gilli.
- Naghy Moholy** (1963): *La nueva visión*. Editorial Infinito.
- Peñalva Rodio y otros** (2002): *Diseño, teoría y reflexión*. Kliczkowski.
- Ricard Andre** (2005): *¿Diseño por qué? Col. Punto y línea*. Barcelona. Editorial Gustavo Gilli.
- Tipográfica:** Revista para diseñadores Buenos Aires.
- Wucius Wong** (1986): *Fundamentos del Diseño*. Ediciones Gustavo Gilli S.A.

PARA ESTUDIANTES

- Amigo R., Ferro F. Herra y otros.** (2001): *Culturas y Estéticas Contemporáneas – Cap. VII – AIQUE – Polimodal*.
- Charlotte & Peter Fiell** (2001): *Diseño del siglo XX*. Italia. Taschen.
- Frascara Jorgen:** *El poder de la imagen – Cap. I*. Ediciones Infinito.
- Taboada Emil y Napoli Roberto:** *El significado del Diseño Industrial N° 96 - Pueblos, hombres y formas en el arte*. Centro Editor de América Latina.
- UNLP.** (1990): *Apuntes para la Historia del Diseño*. Facultad de Bellas Artes. La Plata.