

Mapa evolutivo de la gestión digital del Diseño

INFORME FINAL

2006-2009

D. I. SILVIA BARRETTO

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES -FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y URBANISMO
Secretaría de investigación SI TRP-04



- Unidad de Investigación: **Tecnología en relación proyectual**
- Director: **Barretto, Silvia Ester**
- Título: **Mapa evolutivo de la gestión digital del Diseño**
- Código del Proyecto: **SI TRP-04**

Las actividades consignadas en el presente informe abarcan lo actuado por el equipo de investigación en el periodo 2006 - 2009

A) Objetivo

El proyecto propone detectar la brecha que se genera en la gestión del diseño a partir de la producción digital, existente entre las empresas y los profesionales – estudiantes. Se focalizará en el sector de las micro, pequeñas y medianas empresas.

Es fundamental definir cuál es el alcance que tendrían las capacidades que se activan en el desempeño del profesional. Las nuevas áreas de incumbencias nos permiten delinear el perfil de un profesional al que podríamos denominar “líder de proyecto”. Debemos delimitar su campo de acción considerando el nuevo entorno para llegar al pensamiento integral digital.

“La Universidad es una unidad de cambio, donde la investigación teórica y la investigación de la práctica son sus agentes. Es en este ámbito donde se propone producir la sistematización y ordenamiento de los factores que rigen estos cambios dentro del dominio del conocimiento... Si bien en principio, **la educación** es adecuación, la experiencia se convierte en educación. Es necesario poner énfasis en los contenidos, ya que **la problemática reside en la significación y el manejo del conocimiento, más que en la información.**” (Diseño Digital. Estudio Exploratorio de caso. Arq. Argumedo, Cristina - D. I. Ana Paganini Marzo 2003)

B) Desarrollo del proyecto:

- **Grado de ejecución de los objetivos iniciales (máximo 1200 palabras)**

1- Gestión de la información / datos y comunicación

Materia: Técnicas de indumentaria I y II. Cátedra Barretto

Se comenzó a trabajar en el año 2003 con la generación de casillas electrónicas. Los alumnos no terminaban de comprender que este medio sería, en un futuro cercano, su vínculo con las empresas. Dentro de las más recordadas es lafulanadeindumentaria@.

En el comienzo, los grupos electrónicos de Yahoo, permitieron la distribución de la información y la comunicación con los alumnos. Hoy se trabaja desde el sitio provisto por la plataforma cursos On-line de la FADU-UBA, <http://cursos.fadu.uba.ar/apuntes.html> donde acceden a la información para cada uno de los niveles, clasificadas según estas características:

- 1- Lecturas obligatorias
- 2- Lecturas complementarias
- 3- Videos de procesos productivos

Mediante una clase especial en el Centro CAO se explica el acceso al sitio y la administración de recursos derivados del uso de material digital.^{1[5]}

Se incorporó a los requisitos de presentación de los trabajos prácticos el formato digital y, de ser posible, se hacen las correcciones desde las computadoras portátiles personales.

En cuanto al dictado de clases conviven los dos formatos:

La presentación digital y el pizarrón.^{2[6]}

^{1[5]} Dra. Edith Litwin, - Formando alumnos con nuevas tecnologías, Facultad de derecho UBA - http://www.ilhn.com/derecho2003/archives/2003_12.php

^{2[6]} Dra. Edith Litwin Cuadernos de Investigación Educativa- Vol 1 Nº 10 diciembre 2002

“El tercer enfoque para el estudio de la didáctica refiere al estudio de las clases en su transcurso, las



INFORME DE FINAL

2.- Gestión de la Información/ Comunicación

Desde del año 2002, se arma una red de información y comunicación en las siguientes materias de las carreras de Diseño de Indumentaria y Diseño Textil:

- Técnicas de Indumentaria I y II, Cátedra Ing. Bertagni hoy D.Ind. Barretto
- Diseño Asistido por Ordenador, Cátedra ex Arq. Argumedo Adj. AC Arq. Hölzel
- Diseño de Calzado, Cátedra D. Ind. Barretto

A partir de estas iniciativas y en diciembre del 2006, se crea de la mano de D.Ind. Maria Laura Gagliardi, el proyecto Designlink e-group; un espacio para la comunicación entre Diseñadores que cuenta con 3.000 miembros. Posee un importante reconocimiento en el medio y es utilizado por las empresas para la búsqueda de RRHH.^{3[7]}

En marzo de 2009 da inicio www.conexionmoda.com. Un sitio web comunitario, donde diseñadores de indumentaria, textil y afines a las industrias de estilos, intercambian información y experiencias con otros diseñadores.

Ofrece a los usuarios:

- anunciar noticias y eventos,
- publicar avisos de búsqueda en la bolsa de trabajo
- alojar portafolios y generar sus propios micrositios.

En diciembre 2009 ya tenía 1589 usuarios registrados de los cuales 200 ya cargaron su portafolio y crearon su propio micrositio.

Un punto muy interesante:

En la evaluación del tráfico del sitio se ve que el **80 % de las visitas está concentrado en los portafolios de los usuarios.**

Esto demuestra la inquietud que despierta el diseño argentino y como el sitio se perfila como el líder en la gestión de la información y comunicación del sector.

Las visitas se originan de 94 países distintos entre los cuales están los primeros 10:

Argentina	33.745	United States	498
España	2.648	Venezuela	464
México	2.440	Perú	455
Colombia	1.150	Uruguay	242
Chile	1.104	Francia	190

Ver informe Google en anexo

3.- Gestión de la información en el proceso de industrialización. CAD-CAM

Moldería/ tizada

Para la incorporación de la gestión CAD-CAM se presentaron distintos aspectos que condicionaron su evolución si bien algunos los presentamos en el desarrollo del caso desde la investigación Modelos de gestión tecnológica, informática y proyecto en el año 2003, Se ofrecieron cursos extracurriculares desde el Centro CAO, para el desarrollo de moldería industrial.

En el año 2005 el Centro CAO adquiere Licencias del software Patroneo3.1R8. La selección se basó principalmente en:

^{3[7]} Enviar mensaje: DESIGNLINK@gruposyahoo.com.ar



INFORME FINAL

- Costo accesible.^{4[8]}
- Trabaja sobre AutoCAD, una potente, reconocida y popular aplicación
- Evita el uso de tableros digitalizadores.
- Sistema abierto, compatible con computadoras con hardware convencional.

La búsqueda de un sistema de moldería para generar bases que permitieran el desarrollo de los moldes en pantalla representó un gran desafío. La mayoría de los sistemas tienen el mismo inconveniente: están basadas en el modelo maestro-aprendiz, el cual garantiza el aprendizaje por repetición continua a través del tiempo.^{5[9]} **Fue la incorporación del pensamiento geométrico morfológico, presente en la ejecución, el que permitió la certeza y exactitud en el proceso de dibujo.**

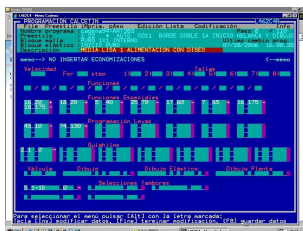
Para permitir la apropiación y difusión de la herramienta, se dictaron cursos extracurriculares (ver transferencia)

Tejeduría de medias – Bordado

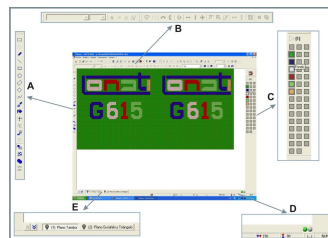
Parte de la evolución en el sector textil está condicionada al desarrollo de las maquinas herramientas y su vinculación con el operador. Si bien en Argentina hay saltos tecnológicos provocados por las condiciones económicas y los perfiles sociológicos de los industriales, se encuentran casos en los que la gestión de la información fue asimilada y acompañó el desarrollo tecnológico-digital a tiempo, y en otros casos, el salto tecnológico se generó violentamente cambiando las condiciones del mercado productivo.

Caso A- Tejeduría

Las maquinas en el área de la tejeduría, donde el caso de las medias es un ejemplo, se aplicó el mismo desarrollo técnico-digital que en la mayoría de las maquinas herramientas. La comercialización del equipo es acompañada por el software, las compañías desarrollaron las aplicaciones con interfaces en términos de ingeniería, cargada de parámetros numéricos. Esto luego evolucionó hacia la grafica



Paramétrica bajo DOS

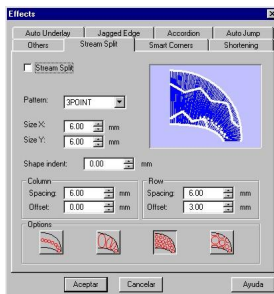


entorno grafico

Caso B- Bordados

El Bordado es el sector que más impacto la gestión digital de todas las áreas de la indumentaria. Hasta el año 1990 no se utilizaba la informática en las actividades.

Se paso del armado de la matriz manual al digital dejando fuera de competencia las empresas que no adquirieron tecnología.



La forma de resolver el trabajo se redefinió. El nuevo patrón de trabajo se transformo en geometría espacial aplicada. Como se puede apreciar en el grafico de pantalla que muestra como se construye una curva en bordado. Si bien la interfase es amena la construcción del bordado se delimito de otra forma, ya no está la operaria con la mano llevando el bastidor, sino que el cabezal de bordado mediante ejes X, Y realiza el trabajo.

Sielcon S.R.L.

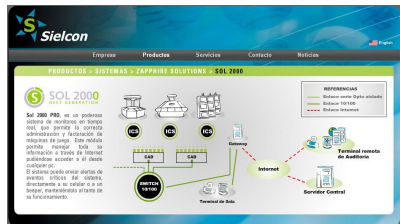
Sielcon es una empresa que nace con un perfil de innovación en el mercado de los juegos de azar. Hace su salto tecnológico inicial aplicando un producto 100% digital, de control en tiempo real para la industria del juego.

^{4[8]} <http://www.patroneo.com>

^{5[9]} GALÁN, MA. BEATRIZ - Modelos de gestión tecnológica, informática y proyecto. Formación de criterios de eficacia tecnológica en el proceso de diseño y desarrollo de productos y sistemas SICYT A044 DE LA PROGRAMACIÓN 2002-2003



INFORME FINAL



Esto salto se trasladó a sus diseños ya que en 2005 se quebró el partido tradicional del juego ruleta de casino, conformado por una clara unidad de juego independiente cilindro/paño, se fragmentó la clásica unidad platos–jugadores y se los reubicó en puestos de juego satélites

Durante el mismo período, se comenzó a utilizar software paramétrico y específico para desarrollo de productos de chapa desplegada. Esto marcó un nuevo Standard en el área de diseño y desarrollo impulsado desde la capacitación del personal. Esto

eliminó los plazos de desarrollo de parte del área metalúrgica y mejoró notablemente los plazos de entrega y de calidad de producto al poder hacer realmente la conexión CAD/CAM.

La comprensión estratégica de la gestión digital permitió optimizar el desarrollo con capacitación de sus RRHH.

Este conjunto de avances provocó una mejora sustancial en la comunicación interna entre aéreas ya que, al estar todos los procesos informatizados, se pudieron compartir los proyectos y tener la última versión de los mismos listos para ser utilizados por cada sector trabajando de manera colaborativa entre los sectores.

• **Desarrollo del Plan de Trabajo (especificar si hubo modificaciones) (1200 palabras)**

1. www.observatorioidigital.com.ar



Se realizó durante el periodo de un año y medio un relevamiento más amplio en la industria local del estado de situación a través de un sitio web, mediante una base de datos on-line alimentada por encuestas dirigidas a 3 tres perfiles de usuarios, con el objetivo de relevar indicadores de nuevas tendencias.

Estudiantes
Docentes estudiantes y/o profesionales
Profesionales en ejercicio

El observatorio de gestión digital tiene por objetivo promover la conexión entre la entidad académica de la Universidad de Buenos Aires y el desempeño en el campo de trabajo de los estudiantes, docentes y profesionales, de forma que se generen situaciones de análisis, capacitación y difusión de conocimientos e información concerniente a la gestión digital.

Los objetivos a mediano plazo son:

Obtener una muestra significativa de casos que permitan el análisis

Los Objetivos del observatorio a largo plazo serán:

- Establecer interacciones sistemáticas para el intercambio de información entre el campo profesional y el académico.
- Mejorar la base de conocimientos para la enseñanza del diseño en el marco académico y evaluación de las políticas educativas.
- Promover el estudio evolutivo orientado al futuro de las políticas educativas.

Conclusiones

De las disciplinas que pensamos observar por ser docentes los integrantes de la investigación nos respondieron los diseñadores de indumentaria, siendo la facultad una entidad que posee sus graduados y estudiantes los medios de comunicación que coloco para la difusión de la investigación no fueron convocantes, generando las propias bases de datos y las cursadas el afluente mayor que se visualiza por la orientación de los encuestados.

Caso A -Estudiantes	-	Alfabetización	+	-	Grado de evolución	+
Proyección y prototipeado						



INFORME FINAL

Gestión de la información						
Unidades de diseño colaborativo						
Líder de proyectos						

Caso B -Profesores	- Alfabetización +				- Grado de evolución +	
Proyección y prototipeado						
Gestión de la información						
Unidades de diseño colaborativo						
Líder de proyectos						

Caso C - Profesionales	- Alfabetización +				- Grado de evolución +	
Proyección y prototipeado						
Gestión de la información						
Unidades de diseño colaborativo						
Líder de proyectos						

Pese a la orientación concentrada en diseño de indumentaria y textil pudimos observar y cuantificar que la incorporación de tecnología digital se da por necesidad. En grado, los estudiantes solo conocen dos programas de ilustración que son los que se enseñan en las materias de grafica digital. Y los que contestaron como profesionales son los antiguos estudiantes que están en la base de datos de la investigación. Por otra parte, los mismos profesores de las carreras incorporan más programas dado las distintas disciplinas que conforman las dos carreras. Pero no hay modelos de unidades de diseño colaborativo, en este punto queremos formar una exploración temática para definir un modelo de trabajo.

2. Generación del modelo de Unidades de diseño colaborativo.

Se comenzó un rastreo de objetivos que delimite el perfil de trabajo para activar en el estudiante capacidades en el ámbito digital, priorizando los facilitadores que le permita entender el potencial de esta tipología de trabajo

Definimos la temática a trabajar con una biblioteca de materiales de forma que nos permita conformar en un modelo de trabajo donde participen: documentación, búsquedas, consultas, representación aplicando herramientas digitales.

Plan de trabajo

1. Comenzamos con un pedido de donación de telas a los usuarios que respondieron en el observatorio.
2. Búsqueda de espacio físico para el material.
3. Elaborar sistemas de trabajo para clasificar el material y cuáles son los alcances en el modelo colaborativo.
4. La puesta en marcha de la biblioteca excede nuestro trabajo actual dentro de la investigación y define nuevos perfiles de los miembros de la investigación. Razón por la



INFORME FINAL

cual reformulamos esta etapa de la investigación con un nuevo proyecto de investigación.

3. Observaciones de trabajos realizados por los alumnos

El trabajo de alfabetización de los estudiantes nos permitió acelerar la incorporación de la tecnología digital, esto que se realizó en grado para las orientaciones de textil e indumentaria comenzó con una metodología la cual en todo momento estuvimos monitoreando y redefiniendo. Con la aplicación de un único modelo de ejercicio que permita mostrar las ventajas competitivas de la herramienta se corre el riesgo de perder aspectos como la creatividad, expresión e identidad en pro de la activación. Durante las primeras etapas de las se orientaron las actividades para utilizar las herramientas como auxiliares de documentación de producto. Esto nos dio un perfil de trabajos más técnicos, cuando esta aplicación se afianzo en los estudiantes y se aplico en los trabajos de las demás cátedras. Le siguieron trabajos con figura humana donde el eje fue aplicar la creatividad expresión e identidad visual sobre la representación del cuerpo humano. Este material fue clasificado y conformo un estudio: "La construcción de significados sobre el cuerpo es el soporte del diseño de indumentaria" que se transformara en publicación del trabajo realizado en el marco de la cátedra de Diseño asistido por ordenador cuyo titular es el Arquitecto Gabriel Holzel.

• **Dificultades encontradas en la ejecución del Proyecto (máximo 300 palabras)**

1. ¿Cómo erradicar la fobia tecnológica?
Esta fobia se presenta en áreas que se maneja de manera artesanal. Como es el caso de Diseño de indumentaria, textil y calzado. Educando. Demostrando que son herramientas que de ninguna manera nos eliminarán del mercado, sino que son potenciadoras de nuestras habilidades y conocimientos adquiridos.
2. ¿Como evitar que las opciones del software limiten el desarrollo del diseñador?
El estudiante corre el riesgo de doblegarse frente a las opciones prefijadas de la interfase o encontrar un límite a la exploración proyectual. Riesgo del Diseño grafico
3. Suponer que el trabajo esta terminado tan solo porque presenta en cada salida tangible (impresión) un acabado final.
4. El estudiante presenta mayor nivel de conocimiento digital que los profesores a cargo de las clases, esto genera un supuesto envejecimiento del docente por no encontrar modelos de ejemplificación validos para este nuevo perfil de alumno.
5. Si el docente no integra el conocimiento teórico con la aplicación de este en el campo digital, los alumnos suponen su desaparición y no cuantifican la limitación por desconocimiento
6. La respuesta es digitalizar a los profesores, de forma que encuentren en el software nuevos ejemplos que auxilien su didáctica en el aula, el problema es encontrar opciones de certificación con créditos para la formación académica que permita dar un incentivo para su capacitación. Los cursos de formación docente deben incluir la formación digital.
7. La Facultad no colabora con las tareas de investigación de los grupos jóvenes y cuesta que se dé espacio a las carreras de diseño. Hay una hegemonía de arquitectura en las secretarías y no ayudan a pedidos simples sin requisito de presupuesto.

A) Producción del proyecto:

Consignar los datos de las producciones científicas realizadas para el período, de los ítems que correspondan según el perfil del proyecto.

En el caso de existir producciones que no estén contempladas por los mismo, incorporarlos aclarando su especificidad)

Para todas las Publicaciones que aun no estén editadas, consignar En Prensa o Aceptada, según corresponda.

- Publicaciones en congresos

-Barretto, Silvia; Holzel, Gabriel, Paganini, Ana; Ocampo, Verónica; Samra, Soledad- Expositor- - V encuentro regional de investigación, SI + MORF - Forma y Mensaje organizada por la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, 3, 4, y 5 septiembre 2008. Ponencia "La construcción de significados sobre el cuerpo es el soporte del diseño de indumentaria" ISBN 978-950-29-1089-5



INFORME FINAL

-Barretto, Silvia; Gregores, Pilar; Ilianes Judith - Expositor- - V encuentro regional de investigación, SI + MORF - Forma y Mensaje organizada por la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, 3, 4, y 5 septiembre 2008. Ponencia "La ojota en un recorrido de significados" ISBN 978-950-29-1089-5

- **Capítulos de Libro** (Autores, Título del Libro, Editorial, Editor / Compilador, Ciudad de Edición, País de Edición, Título del Capítulo, Páginas del Capítulo, Tomo, Año de Edición, ISBN, Referato: Si / No)

Libros Diseño de calzado Urbano Referato: si

Autora del libro publicado en diciembre del 2005 por la Editorial Nobuko. Prologado por el Arquitecto Ricardo Blanco y el auspicio del Plan nacional de Diseño y del Centro Metropolitano de Diseño consta de 260 Páginas de 21x15 cm. ISBN 987-584-041-6 Seleccionado por la cámara Argentina del libro para integrar el catálogo de libros Argentinas 2006/2007 www.librosar.com.ar
Ejemplares donados del libro se encuentran en las siguientes bibliotecas:

Argentina

Biblioteca de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires
Biblioteca de la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Nacional de Cuyo Mendoza
Biblioteca de ProDiseño del Instituto de Tecnología Industrial
Biblioteca del Centro Metropolitano de Diseño CMD
Biblioteca del Centro de Formación de Recursos Humanos y Tecnología para la Industria del Calzado / INTI

Brasil

Biblioteca de la Escola Politecnica da Universidade de Sao Paulo
Biblioteca de IBETeC Instituto Brasileiro de tecnologia do Couro, Calçado e Artefactos

Ecuador

Biblioteca de Centro Metropolitano de Diseño- Quito
Notas de repercusión del Libro
El informador Web nota" Silvia Barreto presentó un completo libro sobre diseño de calzado urbano" http://www.elinformadorweb.com/2006_18/nota4.htm 2006
Cadena del Cuero Silvia Barretto Presento su obra en la feria del libro. Revista editada por el Licenciado Luis Alberto Gazzola edición Año 4 - Nº 18- 2006
Calzado onLine Capacitación y lanzamiento del libro de Diseño de calzado urbano. Revista editada por el sitio www.calzado-online.com.ar edición especial Año III- Nº 9- 2006

- **Artículos de Revista** (Autores, Título de la Revista, Título del Artículo, Páginas, Volumen, Año de Edición, Referato: Si / No)

Z 4 -Como pensar el diseño de un calzado orientado al confort- Revista editada por Eduardo Obeid y Fernando Tinedo- mayo 2008

Calzado onLine Nota técnica componentes del calzado- **Tancas**. Revista editada por el sitio www.calzado-online.com.ar edición I Año III- Nº 8- 2006 Referato: No. Autor Barretto, silvia

Calzado onLine Nota técnica componentes del calzado- **Hebillas**. Revista editada por el sitio www.calzado-online.com.ar edición I Año II- Nº 5- 2006 Referato: No. Autor Barretto, silvia

Cadena del Cuero **Nueva edición de un paso al futuro – Los diseñadores y sus colecciones**. Revista editada por el Licenciado Luis Alberto Gazzola edición Año 4 - Nº 20 -2006 Referato: No. Autor Barretto, silvia



INFORME FINAL

- **Presentaciones y publicaciones en Jornadas y Congresos** (Autores, Nombre del Evento, Carácter del Evento: Nacional / Internacional, Fecha del Evento: Desde – Hasta, Ciudad del Evento, País del Evento, Título de la Ponencia⁶).

2008

Expositor **Diseño en Palermo 3** Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008

Mesa redonda Diseño y producción para el desarrollo local, el caso de la cadena de Valor del Cuero Master de internacionalización del desarrollo local, Producción y Diseño – Organizado por la Universidad di Bologna Sede Buenos Aires y la Universidad Nacional de La Plata 2008

Ponencia **“La ojota en un recorrido de significados”**

Quinto Encuentro Regional- XXIII Jornadas de Investigación- SI + MORF - Forma y Mensaje organizada por la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo 2008- ISBN 978-950-29-1089-5

Ponencia **“La construcción de significados sobre el cuerpo es el soporte del diseño de**

indumentaria” Quinto Encuentro Regional- XXIII Jornadas de Investigación- SI + MORF - Forma y Mensaje organizada por la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo 2008- ISBN 978-950-29-1089-5

2007

In-novando: Jornada sobre diseño e innovación en el sector del calzado Capacitación para empresarios, profesionales y estudiantes del rubro. En el marco de EXICAL 2007, el lunes 26 se desarrolló la jornada “In-novando: diseño e innovación en el sector del calzado”, organizada por la Agencia ProCórdoba, la Cámara de la Industria del Calzado de Córdoba, la Cámara de la Industria del Calzado y Afines de la Provincia de Santa Fe y la Universidad Nacional de Córdoba (UNC). Autores Barretto, silvia. Raboy, Luciana

2006

5º semana del Diseño en la Universidad Nacional de Cuyo Facultad de Artes y Diseño en Mendoza 2006 Disertante como conferencista. Autor Barretto, silvia

Primera Feria y Foro de Industrias Creativas “Create” realizada en la ciudad de Rosario- con el auspicio de Unesco- 2006 -dictado Taller de diseño de calzado para diseñadores de Indumentaria. Duración 6 horas. En calidad capacitador del Plan nacional de Diseño secretaria de Industria. Autores Barretto, silvia. Raboy, Luciana

Tendencias y diseño en el marco del Encuentro Latinoamericano de Diseño 2006 organizado por la Universidad de Palermo -2006. Conferencistas Barretto, silvia. Raboy, Luciana

Segundas Jornadas de Ciencia, Tecnología y Sociedad integrante de la mesa 2 como disertante en Diseño Industrial (Industria, Innovación y Diseño Industrial) Presentar el estado de situación de la Industria respecto a la Innovación y al Diseño en ambos países. Identificar similitudes y diferencias. Cuyo temario fue Formular estrategias de vinculación industria-diseño. Evaluar proyecciones de fortalecimiento Industrial. Se tomarán como casos testigos actividades realizadas en los sectores Madera Mueble (ARG), Calzado (ARG) y Textil (BR). (2006) Presidencia de la Nación - Conferencistas Barretto, silvia. Raboy, Luciana

Disertantes de la **4 Jornada nacional de Diseño** “Claves para Fortalecer la Industria Con sede en Córdoba desarrolle como panelista experiencias de vinculación entre empresas y Prodiseño INTI. Organizada por el plan Nacional de Diseño de la secretaria de industria de la nación Con el auspicio de la presidencia de la Nación (2006) Barretto, silvia. Raboy, Luciana

Paradigmas de la gestión digital (renombrada por el comité calificador como **Evolución digital impulsada**) septiembre de 2006

presentado en conjunto con d. ind. Ana Paganini, d.i. Silvia Barretto y d.i. Ma. Laura Gagliardi [XXI Jornadas de Investigación SI+HCT](#) y 3er encuentro regional del clip al territorio facultad de arquitectura, diseño y urbanismo de la universidad de buenos aires, los días 14 y 15 de septiembre de 2006

⁶ En caso de estar publicada indicar: Título de Acta / Memoria / Otros, Editorial, Editor / Compilador, Ciudad de Edición, País de Edición, Páginas, Volumen, Año de Edición, ISSN / ISBN, Referato: SI / No)



INFORME FINAL

2005

Disertante como panelista en la primera jornada de actualización de uso de los materiales sintéticos para el calzado denominada “**UN PASO AL FUTURO**” organizada por La Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la UBA., Asociación Argentina de PVC., CEFOTECA, Du Pont, Erezcano, Fapiquin, PVC tecnocom, solvay Indupa, centro Metropolitano de Diseño. (2005) En calidad de representante de la de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la UBA - Autor Barretto, Silvia.

El Diseñador Industrial y las Industrias Latinoamericanas - El sistema de articulación y los distintos nodos temáticos iniciados por el agente vinculante - ponencia aceptada en el 1º Encuentro Diseño Latino Colombia 2004- Autor Barretto, Silvia.

- **Publicaciones Electrónicas** (Autores, Especificar tipo de Producción, Título de la Página, Editorial, Editor / Compilador, Ciudad de Edición, País de Edición, Link: URL, Año de Edición)
- **Medios Audiovisuales** (Autores, Especificar tipo de Producción, Título, Editorial, Editor / Compilador, Ciudad de Edición, País de Edición, Año de Edición)
- **Transferencias de Conocimientos al Ámbito Académico, Social y Productivo** (Convenios, Prestación de Servicios, etc. Especificar tipo de Producto o Servicio, Lugar / Entidad de Vinculación, Empresa o ente financiados, Ciudad donde realizó Transferencia, País donde realizó Transferencia, Fecha de Transferencia: Desde-Hasta.

Cursos del programa Patroneo, Transferencia entre el centro CAO y la carrera de Diseño de indumentaria de la FADU, se becaron a 14 docentes provenientes de las distintas cátedras.

León Alejandra, Seillant Solange, Valentín Mariana, Fourcade Verónica, Ruiz Marcela, Benitez Emilse, Del Zoppo Eleonora, Ricci Andrea, Dichi Deborah, Murner Gisell, Ambram Vitola Diana, Miretto Vanesa, Gonzalez Ana Maria , Schuj Natalia

El caso de Rimmer Romina es derivado de la dirección de la carrera por su carácter de hipoacusia estaba siendo utilizada como costurera en el medio industrial. La adquisición del perfil digital le permitió mejorar sus empleos al de desarrollista de producto

B) Formación de Recursos Humanos

(Especificar actividades en el grado / posgrado y / o dirección de pasantías, según corresponda)

- Para permitir la apropiación y difusión de la herramienta, se dictaron cursos extracurriculares compuestos por tres perfiles de asistentes.
 1. Docentes becados de las distintas materias de grado.
 2. Estudiantes de grado.
 3. Personal proveniente de las empresas que desempeñaban estas tareas de la manera tradicional.

Todos ellos en una misma situación, unidos para asistir a una experiencia con doble propósito, por un lado, el de aprender el software y por otro lado un sistema de moldería pensado desde la geometría.

Esta experiencia permitió a los profesores comprender lo difícil que es para el alumno plasmar los conceptos tanto morfológicos como técnicos sin la aplicación de buenos ejemplos para el aprendizaje, buenos ejemplos para sus clases fue su aprendizaje.

Los alumnos integraron contenidos provenientes de varias materias que creían inservibles o inentendibles en cuanto a su utilidad práctica en la disciplina, en su mayoría del campo de la matemática.

El personal que proviene del sector privado presenta un perfil educativo de tecnicatura, lo que les permite nutrirse en muchos aspectos al acceder a una Casa de educación superior.

TRANSFERENCIA:

LISTA DE DOCENTES DE LOS CURSOS

Docente	cátedra	materia
León Alejandra	Romano	Medios Expresivos

**PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN
SI – FADU – UBA**



INFORME FINAL

Seillant Solange	Lisman	Medios Expresivos
Valentín Mariana	De Zen	Medios expresivos
Fourcade Verónica	Bertagni	Técnicas de Producción de Indumentaria
Ruiz Marcela	Bertagni	Técnicas de Producción de Indumentaria
Benitez Emilse	Moraguez	Diseño Indumentaria 2
Del Zoppo Eleonora	Satman	Diseño indumentaria 2
Rimmer Romina	Hipoacusica	Graduada D. Ind.
Ricci Andrea	Sassone	Medios Expresivos
Dichi Deborah	Sassone	Medios Expresivos
Murner Gisell	Moraguez	Diseño Indumentaria 2
Ambram Vitola Diana	De Zen	Medios expresivos
Miretto Vanesa	Hernandez	Técnicas de Producción de Indumentaria
Gonzalez Ana Maria	romano	Medios expresivos
Schuj Natalia	Barretto	Diseño de calzado

FECHAS DADAS

Dos cursos en el 2005

Dos cursos en el 2006

Un curso 1er cuatrimestre 2007

- Actividades en el grado: Introducción de nuevo software. Simulación de escenarios textiles
Carrera: Diseño de Indumentaria y Textil
Materia: Diseño y Computación

Tipo: Electiva, cuatrimestral

Cátedra: Arq. Gabriel Hölzel

Caso: 3dStudio Max

Período:

1er cuatrimestre 2006

2do cuatrimestre 2006

1er cuatrimestre 2007

Para permitir la apropiación y difusión de la herramienta se realizaron clases especiales para la aplicación de materiales diseñados por los alumnos sobre mobiliario de reconocidos diseñadores con el objetivo de mejorar la presentación de “sus” productos.

Esta experiencia viene presentando resultados cada vez más satisfactorios, especialmente fruto de los estudiantes de diseño textil.

Firma del Director del Proyecto:

Silvia Barretto

Leg. 127589

Aclaración y Legajo Docente:

**PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN
SI – FADU – UBA**

INFORME FINAL



ANEXO

**PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN
SI – FADU – UBA**

INFORME FINAL



Evolución Digital Impulsada

Relevamiento y Análisis de Casos en el campo del Diseño de Indumentaria y Textil

Proyecto

Mapa Evolutivo de la
Gestión Digital del Diseño

D.Ind. Silvia Barretto
D.I. Ana Paganini
D. Ind . Maria Laura Gagliardi

Centro CAO - FADU- UBA

Tercer Encuentro Regional
XXI Jornadas de Investigación
SI + HCT

Septiembre 2006



INFORME FINAL

Introducción:

El proceso de proyecto asistido por ordenador es un área de investigación y desarrollo que desde ya hace casi dos décadas se desarrolla en la FADU.

Poder tomar como eje del trabajo la experiencia historia en el dictado académico de las carreras de Diseño de Indumentaria, Diseño Textil denominadas careras jóvenes dentro del contexto académico, presenta el desafío de preguntarnos ¿qué se hizo? y ¿cuál es la real dimensión de lo hecho?

Con el objetivo de identificar casos y perfiles para recuperar y evaluar para transferir en el desarrollo de la enseñanza como eje de retroalimentación de la educación y pertenecientes al cuerpo de docentes e investigadores del Centro CAO, nos concentraremos en aquello que es nuestro objeto de investigación, la evolución de la gestión digital, entendiendo esto como la evolución de las distintas etapas que transcurren desde el momento que se inicia la incorporación de una herramienta digital aplicable a un alumno, un diseñador o una empresa hasta su uso pleno.

Centramos el campo de la observación a las disciplinas del Diseño de Indumentaria y de Diseño Textil y su vinculación con el medio productivo como unidad de cambio. Desde que las dos carreras se iniciaron en el marco de la Universidad distintos hechos fueron impactando y generaron cambios en los distintos aspectos de la gestión a niveles productivo.

Analizaremos aquí dos casos paradigmáticos

1.-El impacto del medio académico en el medio productivo

A partir del año 1990 la Arq. Argumedo, desde el Centro CAO incorporó el Software CorelDraw al dictado de la materia Diseño por Ordenador para las carreras de Diseño de Indumentaria y Diseño Textil.

Las características particulares de este caso es que dicha herramienta no estaba ni está orientada al diseño de indumentaria/ textil. Por el contrario, fue adecuado con herramientas pedagógicas para que fuera utilizado correctamente y se pudiera aplicar como una herramienta de representación digital.^{7[1]} Los alumnos utilizaban la herramienta digital como medio de representación y documentación del proyecto, apropiándose de las ventajas de la herramienta fueron conscientes de la importancia y las posibilidades de editar y re editar el material en la instancia proyectual, entre otros aspectos favorables, lo que fue incorporándose al entorno profesional y transfiriéndose ese conocimiento al ámbito de trabajo. Los alumnos y profesionales egresados se convirtieron en agentes del cambio operando como interfase y acortando la brecha digital.^{8[2]}

Aquello originado en las aulas, transferido por los graduados quienes generaron la apropiación digital en las empresas cada vez que se incorporaban, dejó un residuo de

^{7[1]} (Diseño Digital. Estudio Exploratorio de caso. Arq. Argumedo, Cristina - D. I. Paganini, Ana. Marzo 2003)

^{8[2]} GALÁN, MA. BEATRIZ - Modelos de gestión tecnológica, informática y proyecto. Formación de criterios de eficacia tecnológica en el proceso de diseño y desarrollo de productos y sistemas SICYT A044 DE LA PROGRAMACIÓN 2002-2003



INFORME FINAL

la gestión digital que opera desde entonces como requisito inicial del nuevo Diseñador. Esto evidentemente representa, en la tarea cotidiana de los egresados insertos en el mercado laboral, un componente imprescindible de su desempeño, y una condición *sine qua non* en los que pretenden insertarse en él. Desde el aula, partiendo de una enfática adecuación en los contenidos, se fue permitiendo un correcto manejo del conocimiento independiente de la limitación o no de la herramienta.

Este software genérico, está hoy a la mano de cualquier estudiante, posee un costo accesible para una pyme y cuenta con un entorno afín al “perfil híbrido” que tienen las dos carreras, como son la justa mezcla de arte, diseño y tecnología.^{9[3]}

2.-Informática para la producción

Se presenta desde el ámbito productivo con relación al uso de software que remplace las tareas manuales de moldería, progresiones y tizado que representan los tiempos más largos dentro del proceso productivo.

Se desarrollaron respuestas de distintas empresas al problema, con el inconveniente crucial a afrontar por un sector muy castigado por las marcadas políticas importadoras: el alto costo de inversión inicial.

Estos productos son en su mayoría sistemas cerrados no compatibles con diferentes modelos y marcas de periféricos, por lo que se ofrecen en un mismo paquete la aplicación, el hardware dedicado (Tablero digitalizador, CPU, plotter) y los cursos de capacitación. Con entornos de trabajo adaptados a los sistemas de moldería de otros países, que se acotan a un menú de opciones aplicables e impiden o por lo menos limitan fuertemente la personalización.

En este caso la actividad académica suma otro aspecto negativo al caso, evidenciando dos aspectos de pobreza u omisión en el perfil del graduado, a saber: la ausencia de conocimiento sobre el manejo de software CAD-CAM y el débil conocimiento de los sistemas de moldería.

Se inicia aquí una paradoja en el espacio de la empresa, donde el software no orientado tiene resultados superiores en lo que refiere a su apropiación y el orientado con un real incremento la productividad, beneficio económico, reducción en los tiempos producción queda relegado a la categoría de “inaplicable” para principalmente, las pymes.

Definición de las etapas de evolución de la gestión digital

Después de este análisis histórico de casos, nos realizamos esta pregunta ¿Esta paradoja tiene su origen en la Universidad? ¿Qué se hizo en las aulas que permitió impactar positivamente en el medio productivo con un software genérico? ¿Qué no se hizo para incorporar aplicaciones específicas del área? ¿Qué debería hacerse para seguir avanzando en el campo del bit? ¿Cómo detectarlo?

Esto es simplemente el cambio de las herramientas tradicionales por los sistemas tecnológicos artificiales que ahora operan para optimizar el objetivo, que es “hacer” o

^{9[3]} GALÁN, MA. BEATRIZ Presentación, análisis y evaluación de experiencias de transferencia de diseño, a micro, pequeñas y medianas empresas, y empresas sociales. Buenos Aires: Informes de avance de investigación. FADU-UBA, 2001.



INFORME FINAL

“hacer hacer” (según corresponda) conociendo las posibilidades y limitaciones de las herramientas.

Las tecnologías digitales ejercitan los conocimientos de manera transversal. Un ejemplo de esto es el entorno CAD CAM donde cualquier movimiento espacial tienen una traducción operativa de valores en X, Y hay un conocimiento de base que opera y este conocimiento es el mismo que opera con las herramientas tradicionales.

En el entorno CorelDraw este conocimiento no es visible ni condiciona la ejecución, por el contrario, se presenta intangible en la acción, dibujar un trayecto se reduce a dos clics y no se requiere más que esto.

Las metodologías de dictado que recurrentemente se presentan en los talleres de la carrera de Diseño de Indumentaria y Diseño Textil se inclinan a lo artístico. De aquí deriva el carácter híbrido que debería estar presente en estudio del impacto.

Si nos concentramos en la evolución de la gestión teniendo en cuenta esta característica híbrida, entenderemos que el pensamiento digital avanza asimétricamente. Si se ha de activar la gestión se deberán identificar las etapas evolutivas de la misma y el conocimiento sea científico, técnico o artístico que se deberá aplicar como soporte invisible.

Podemos estimar dos instancias que delimitan las distintas acciones a iniciar tanto en el estudiante, el diseñador como en la empresa, lo cual permite desarrollar una metodología común a ambos.

La primera hace referencia al grado de incorporación de las herramientas tecnológicas que llamaremos etapa de asimilación o alfabetización digital y una segunda que determina el grado de evolución digital alcanzado pasado el tiempo de asimilación.

Las dos etapas se aplican a los distintos campos de trabajo que se distinguen:

Proyección y prototipado
Gestión de la información
Unidades de diseño colaborativo
Líder de proyectos

Búsqueda de la activación

1. - Proyección y prototipado

La materia Diseño Asistido por Ordenador Cátedra Arq. Argumedo hoy a cargo del Arq. Hölzel, introductoria en el campo, que da origen a nuestra observación, incorpora como herramienta el Corel Draw 3.

Se comenzó el uso en el año 1993 con la representación de geométrales, únicamente con un perfil técnico. A comienzos de 1998 se incorpora Photoshop, y se redefine el ejercicio orientándolo al armado de currículo personal digital e impreso, orientados a la presentación profesional. Los alumnos digitalizaban los trabajos y diseñaba las piezas gráficas contenedoras.

En el año 2002 se busca darle el estilo artístico tan apreciado por el medio a la representación del cuerpo humano y montarlo en un escenario; (Diseño de



INFORME FINAL

Indumentaria) o se tomó la aplicación de los textiles en ambientes representados para (Diseño textil).

Dictando los distintos softwares en forma conjunta orientados a la mejor resolución del problema, esto permite activar el manejo de múltiples aplicaciones.

Como eje didáctico para la concreción del diseño siempre hay un boceto previo con lápiz y papel de la idea que guía el desarrollo de ejercicio y nos asegura que la herramienta no domine a la idea.^{10[4]} Si bien todos los docentes de la materia son “digitales” provienen de una educación “de lápiz y papel”.

A medida que las computadoras personales han ampliado su accesibilidad a un alto porcentaje de los alumnos, y las cátedras de Diseño han permitido progresivamente que los ejercicios prácticos y entregas se generen con instrumentos informáticos, se ha observado un aumento progresivo de los conocimientos informáticos dominados por los alumnos al momento de inscribirse en la materia optativa introductoria, obligando a un corrimiento natural de los contenidos para adaptarlos a la nueva situación

En el año 2005 se incorpora a modo de sensibilización los siguientes software: Patroneo V 8 personalizado para AutoCAD orientado a la realización de moldería, progresiones y tizadas en Diseño de Indumentaria y en Diseño textil el software 3dStudio Max aplicado a simulaciones de ambientes textiles.

2.- Gestión de la información / datos y comunicación

Materia: Técnicas de indumentaria I y II. Cátedra Barretto

Se comenzó a trabajar en el año 2003 con la generación de casillas electrónicas con designaciones de nombres acordes al de un futuro profesional. Los alumnos no terminaban de comprender que este medio sería en un futuro cercano, el vínculo con las empresas. Dentro de las más recordada es lafulanadeindumentaria@.

Por este medio se realizaba la distribución de apuntes digitales que permitían incorporar imágenes a color, esto se realizó mediante el uso de sistema de grupos de Yahoo, el cual en un principio nos permitió la distribución de la información y la comunicación con los alumnos.

Hoy en día, atendiendo los requerimientos de la educación masiva, se trabaja descargando la información del sitio provisto por la plataforma cursos On-line de la FADU-UBA <http://cursos.fadu.uba.ar/homepage.html>, bajo la coordinación de la Arq. Leyboff, donde acceden a los apuntes para cada uno de los niveles en el <http://cursos.fadu.uba.ar/apuntes.html>, distribuidos por unidades en los que se pueden encontrar archivos de estas tres características:

- 1- Lecturas obligatorias, estas forman parte de los contenidos evaluables para parciales, prácticos y finales. Este material esta compilado con fotografías de las maquinarias que se encuentran dentro y fuera del país, permiten su edición mediante el uso de copiar y pegar con distintos programas y pueden se abiertos con CorelDraw versión 12.

^{10[4]} POY, M., La actividad de diseño como elaboración de representaciones, en Informe de Actividades, Beca de Perfeccionamiento marzo de 1994, Centro CAO, FADU, UBA.



INFORME FINAL

- 2- Lecturas complementarias las cuales aportan información que completa la biblioteca digital que fomentamos desde la cátedra.
- 3- Videos donde se observan los procesos productivos ya que es difícil acceder a visitas en empresas. El aporte de este tipo de información les permite verlos más de una vez y fijar mejor los conceptos.

Mediante una clase especial teórica en el Centro CAO se enseña el acceso al sitio, la edición de la información para que puedan generar sus propios apuntes digitales además de la administración de recursos derivados del uso de material digital, pueden enviar correos electrónicos a los docentes tutores de cada nivel quienes responden con archivos de apoyo preparados para aclarar dudas.^{11[5]}

Se incorporó a los requisitos de presentación de los trabajos prácticos el formato digital y, en la medida de lo posible, se hacen correcciones de trabajos prácticos desde las computadoras portátiles personales.

En cuanto al dictado de clases conviven los dos formatos:

La presentación digital que permite armar las clases mediante presentaciones con gráficos, y mostrar imágenes, y

El pizarrón donde el docente muestra su experticia en forma rápida mediante el uso de un gráfico o dibujo.^{12[6]}

Este tipo de trabajo es posible gracias al perfil digital de la mayoría de los docentes. Todos están de acuerdo en los beneficios que aporta al futuro profesional y animan a sus alumnos a consultar incluso con otros profesores delante de ellos si se presenta alguna duda de acceso a la información.

Y expresan en todo momento la diferencia sustancial de calidad gracias a la aplicación de nuevas tecnologías en video y comunicaciones.

3.- Gestión de la Información/ Comunicación

Desde del año 2002, se arma a través de yahoo grupos, una red electrónica de información y comunicación en las siguientes materias de la carrera de Diseño de Indumentaria y Diseño Textil: Técnicas de Indumentaria I y II, Cátedra Ing. Bertagni Hoy D.Ind. Barretto, Diseño Asistido por Ordenador Cátedra ex Arq. Argumedo Adj. a cargo Arq. Hölzel y Diseño de Calzado Cátedra D. Ind. Barretto.

^{11[5]} Dra. Edith Litwin,- Formando alumnos con nuevas tecnologías, Facultad de derecho UBA - http://www.ilhn.com/derecho2003/archives/2003_12.php

^{12[6]} Dra. Edith Litwin Cuadernos de Investigación Educativa- Vol 1 N° 10 Diciembre 2002
“El tercer enfoque para el estudio de la didáctica refiere al estudio de las clases en su transcurso, las acciones rápidas y espontáneas o la toma de decisiones de los docentes cuando una pregunta, una intervención o cualquier acontecimiento imprevisto corta el discurso o la actividad planeada del estudiante.



INFORME FINAL

A partir de estas iniciativas se fueron acumulando los contactos del ámbito y en diciembre de ese año se crea, de la mano de D. Ind. Maria Laura Gagliardi actual investigadora, el proyecto denominado Designlink e-group.

Designlink inicia un espacio privado para la comunicación entre Diseñadores, hoy en día cuenta con 2634 miembros, se recibe docenas mails diarios, se filtran (para evitar excesos) y se envían con requisitos de todo tipo, anuncios y noticias. Posee un alto reconocimiento en el medio y es usado por los diseñadores que se encuentran en las empresas para la búsqueda de recursos humanos e información de capacitación u eventos de interés disciplinar.^{13[7]}

En los primeros tiempos se explicaba que era y para que se podía utilizar el grupo, donde el ingreso se animaba y realizaba desde las Cátedras y a través de sus docentes y los alumnos daban el consentimiento al contestar un e-mail generado por el sistema en forma automática. Hoy la incorporación es voluntaria, porque le dijeron que esta bueno, o porque se pasan vía digital la información y al detectar la fuente se auto inscriben ellos mismos.

4.- Gestión de la información en el proceso de industrialización. CAD-CAM

Para la incorporación de la gestión CAD-CAM se presentaron distintos aspectos que condicionaron su evolución si bien algunos los presentamos en el desarrollo del caso desde la investigación Modelos de gestión tecnológica, informática y proyecto. Formación de criterios de eficacia tecnológica en el proceso de diseño y desarrollo de productos y sistemas a Cargo de D. I. Galán en el año 2003, intentamos soluciones que se ofrecieron con el mecanismo de cursos extracurriculares desde el Centro CAO, dictando el software AutoCAD 2000 para el desarrollo de la moldería, fue recién en el año 2005 que se logró armar todo lo necesario para intentar replicar el caso de CorelDraw.

Paralelamente se concreta la adquisición por parte del Centro CAO del software Patroneo 3.1 R8 gracias la continua visión de futuro del director del centro Arq. Borthagaray, profesor emérito de esta casa, y de esta forma se dispone del espacio físico y de la infraestructura del centro para enseñar esta herramienta.

La selección del software se basó principalmente en dos aspectos:

- El costo es accesible y presenta tres categorías del software: la versión limitada, la educativa y la profesional.^{14[8]}
- Siendo una aplicación personalizada para AutoCAD respeta el entorno y la flexibilidad para dibujar de una potente, reconocida y ya instalada herramienta, lo que permite el desarrollo de cualquier metodología aplicada para la resolución de la moldería mediante distintos conocimientos de morfología. Esto permite un campo de exploración amplio. Además de posibilitar el dibujo en pantalla no obliga a la utilización de costosos tableros digitalizadores como única forma de ingreso de la información.
- Sistema abierto, compatible con las computadoras personales y el hardware Standard.

^{13[7]} Enviar mensaje: DESIGNLINK@gruposyahoo.com.ar

^{14[8]} <http://www.patroneo.com>



INFORME FINAL

La búsqueda de un sistema de moldería para generar bases que permitieran el desarrollo de los moldes en pantalla representó un gran desafío. Esto que parece algo simple dada la cantidad de sistemas que existen, coincidían en el mismo inconveniente: su enseñanza está basada en el modelo maestro aprendiz, en el cual se garantiza el aprendizaje por la repetición continua en un periodo de tiempo establecido por el maestro.^{15[9]} Fue la incorporación del pensamiento geométrico morfológico, presente en la ejecución, el que permitió la certeza y exactitud en el proce de dibujo.

Para permitir la apropiación y difusión de la herramienta, se dictaron cursos extracurriculares compuestos por tres perfiles de asistentes.

- docentes becados de las distintas materias de grado.
- estudiantes de grado.
- personal proveniente de las empresas que desempeñaban estas tareas de la manera tradicional.

Todos ellos en una misma situación, unidos para asistir a una experiencia con doble propósito, por un lado, el de aprender el software y por otro lado un sistema de moldería pensado desde la geometría.

Esta experiencia permitió a los profesores comprender lo difícil que es para el alumno plasmar los conceptos tanto morfológicos como técnicos sin la aplicación de buenos ejemplos para el aprendizaje, buenos ejemplos para sus clases fue su aprendizaje.^{16[10]}

Los alumnos integraron contenidos provenientes de varias materias que creían inservibles o inentendibles en cuanto a su utilidad práctica en la disciplina, en su mayoría del campo de la matemática.^{17[11]}

El personal que proviene del sector privado presenta un perfil educativo de tecnicatura, lo que les permite nutrirse en muchos aspectos al acceder a una Casa de educación superior.

Proyecciones a futuro

¿Cómo erradicar la fobia tecnológica en un área que se maneja, en grandes sectores, de manera artesanal?
Educando. Demostrando que son herramientas que de ninguna manera nos eliminarán del mercado, sino que son potenciadoras de nuestras habilidades y conocimientos adquiridos.

www.observatoriodigital.com.ar

^{15[9]} GALÁN, MA. BEATRIZ - Modelos de gestión tecnológica, informática y proyecto. Formación de criterios de eficacia tecnológica en el proceso de diseño y desarrollo de productos y sistemas SICYT A044 DE LA PROGRAMACIÓN 2002-2003

^{16[10]} LITWIN, Edith (2003). *La educación a distancia. Temas para el debate en una nueva agenda educativa*, Buenos Aires, Amorrortu.

^{17[11]} (Dra. en Matemáticas Ma. Encarnación Reyes Iglesias - D.I. Ana Paganini. Matemática y Gráfica Digital aplicadas al Diseño de indumentaria y textil. Departamento de Matemática Aplicada Fundamental .Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Valladolid 2003)



INFORME FINAL

Se está realizando un relevamiento más amplio en la industria local del estado de situación a través de un sitio web, mediante una base de datos on-line que se alimenta mediante encuestas dirigidas a 3 tres perfiles de usuarios, con el objetivo de generar indicadores de nuevas tendencias.

- Estudiantes
- Docentes estudiantes y/o profesionales
- Profesionales en ejercicio

Actualmente se encuentra en fase de ajuste y prueba. Disponible a partir de noviembre de 2006.

Propuesta académica de asignatura optativa

El Arq. Hölzel durante este año propuso la creación de una asignatura optativa: “Diseño y Gestión Asistidos por Ordenador” para las carreras Diseño de Indumentaria y Diseño Textil

Estructurada sobre la tendencia de los paquetes informáticos actuales de integrar los componentes producto del trabajo con las herramientas informáticas de tal modo que la información sea racionalmente utilizada ingresándola en forma consistente y sin solapamientos. Así mismo esta forma de enseñar centra en el dominio del lenguaje del bit, orienta al desempeño del diseñador dentro del sistema de retroalimentación. Bajo la visión del sistema, el manejo de los datos es el principio de la optimización de la práctica profesional, resultante de la asociación y el complemento inteligentes de los instrumentos conceptuales incorporados por el individuo desde las fuentes cognitivas anteriormente mencionadas. El diseñador opera nuevamente como interfase facilitadora de la integración del lenguaje común.



Observatorio de Gestión Digital

OBSERVATORIO DIGITAL
Para el proyecto del
MAPA EVOLUTIVO
de la GESTIÓN DIGITAL DEL DISEÑO

Proyecto
Investigación

Encuesta
Ponencias

Integrantes

Quienes Colaboran

Mapa Evolutivo De La Gestión Digital Del Diseño

El observatorio de gestión digital tiene por objetivo promover la conexión por Internet entre la entidad académica de la Universidad de Buenos Aires y el desempeño en el campo profesional, de forma que se generen situaciones de análisis, capacitación y difusión de conocimientos e información concerniente a la gestión digital.
El proyecto consiste en una página Web cuyo fin es observar las gestiones mediante el mecanismo de encuesta on line.

Los Objetivos del observatorio a largo plazo serán:

Establecer interacciones sistemáticas para el intercambio de información entre el campo profesional y el académico.

Mejorar la base de conocimientos para la enseñanza del diseño en el marco académico y evaluación de las políticas educativas.

Promover el estudio evolutivo orientado al futuro de las políticas educativas.

El proyecto propone detectar la brecha que se genera en la gestión del diseño a partir de la producción digital, existente entre las empresas y los profesionales – estudiantes.

Se focalizará en el sector de las micro, pequeñas y medianas empresas. Es fundamental definir cuál es el alcance que tendrían las capacidades que se activan en el desempeño del profesional. Las nuevas áreas de incumbencias nos permiten delinear el perfil de un profesional al que podríamos denominar "**líder de proyecto**". Debemos delimitar su campo de acción considerando el nuevo entorno para llegar al pensamiento integral digital.

www.observatoriodigital.com.ar Centro CAO - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Universidad de Buenos Aires - Argentina

Proyecto

Mapa Evolutivo de la Gestión Digital del Diseño

D.Ind. Silvia Barretto
D.I. Ana Paganini

Centro CAO - FADU- UBA



INFORME FINAL

a) Objetivos

El Observatorio es parte de una investigación de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires tiene por objetivo promover la conexión por Internet entre la entidad académica y el desempeño en el campo profesional, de forma que se generen situaciones de análisis, capacitación y difusión de conocimientos e información concerniente a la gestión digital.

b) Relevancia

Una gestión digital exitosa no depende del software con que se cuente, sino del manejo que se haga de ellos. Los grandes fracasos relacionados con este tipo de gestiones se basan en el desconocimiento de lo que se puede hacer.

Siempre se asocia lo digital a la adquisición de programas específicos que resuelven o facilitan tal o cual tarea. Pero, por el contrario, el éxito en la gestión digital no se limita a los programas diseñados especialmente para determinadas tareas específicas, sino también al buen uso de herramientas genéricas que se adquieren con la compra de la PC, con descargas de software libre, o con aplicaciones que no cuestan millones de pesos y están al alcance de una pyme o un usuario particular.

La gestión digital él es conocimiento aplicado a una estrategia, saber qué puedo hacer y cómo lograrlo. Esto se logra ampliando lo que podríamos llamar “cultura general en informática” que me indique que aplicación es la óptima para realizar esa tarea (independientemente sí sé cómo realizarlo o no) y así realizar la selección adecuada para finalmente, y seguramente combinando programas, llegar al resultado deseado.

Si diferenciamos las posibilidades de intervención de las herramientas digitales nos daremos cuenta de que están en todos lados, en comercialización, en producción, etc. Para entender mejor diremos que intervienen los siguientes factores:

- La introducción de nuevas tecnologías generalmente va acompañada de cambios importantes en la organización de la empresa. Hay rutinas o costumbres que se adaptan o cambian según los casos.
- Requiere que el recurso tecnológico funcione y se actualice. Muchas veces se cree que con la adquisición de equipos se termina todo, pero eso es sólo el inicio del proceso, se deberá tener en cuenta la capacitación de los recursos humanos de la empresa, el tiempo de adaptación a la nueva rutina, y los aportes financieros para la actualización y mantenimiento de los equipos o las aplicaciones.
- Trabajar conectado a Internet desarrollando una gestión integral digital no implica distraerse.



INFORME FINAL

Es parte del folklore popular pensar que por que uso el MSN y estoy conectado a Internet, por ejemplo, me la paso chateando todo el día y no trabajo.

Por el contrario, es un efectivo recurso para agilizar la solución de problemas en tiempo real.

Mucho se puede hablar de la gestión digital pero el principal problema del fracaso es el desconocimiento de lo que puedo hacer, cómo y con qué.

Después de muchos años en la actividad académica nos dimos cuenta de que la brecha entre los digitales y los no digitales es muy importante y que gran parte del problema se encontraba en:

- no conocer las alternativas de software libre y software genéricos.
- subutilizar la tecnología existente.
- no delinear estrategias y cuál es el rol de la tecnología digital en cada una de ellas.
- capacitación del personal de lo que puedo hacer con el recurso.

Fue entonces que se pensó en un observatorio de gestión digital, como una herramienta de observación que nos permita desarrollar en el marco de la investigación estrategias de educación superior para activar la adquisición la gestión de nuevas tecnologías, donde, *ya no se trata de comprar aplicaciones o hardware, sino por el contrario, de saber usar lo que tengo en primera instancia para resolver los requerimientos diarios del trabajo.*

c) Metodología de Trabajo

Mediante el uso de encuestas que permitan el estudio del estado de situación a través de un sitio web, mediante una base de datos on-line alimentada por encuestas dirigidas a 3 tres perfiles de usuarios, con el objetivo de relevar indicadores de nuevas tendencias.

- Estudiantes
- Docentes estudiantes y/o profesionales
- Profesionales en ejercicio

Para lograr que contesten la encuesta se difundió por el Mailyng de la Facultad una solicitud para que nos visiten en la web. Se envió correo a las cátedras y a los graduados que teníamos en la base del centro CAO. En todos los casos se explicó cuál era el objetivo y que se hace con los datos.

Texto del correo



INFORME FINAL

¿Cómo se ingresa?

El ingreso a la encuesta del observatorio es mediante un e-mail, este es el único dato que se le requerirá.

¿Qué fin poseen los datos aportados al observatorio?

Para el encuestado:

- Los datos aportados nos permitirán realizar una devolución con un análisis del estado de evolución digital en el que se encuentra
- Plantear en qué posibilidades de actualización tendría que pensar a futuro para maximizar los beneficios de su gestión digital.

Para la investigación:

- Analizar, evaluar la educación digital como medio de trabajo en el ámbito de desempeño.
- Actualizar las respuestas educativas en el campo digital.
- Delimitar las necesidades que se presentan en las distintas regiones del país.
- Formular informes basados en los datos estadísticos obtenidos mediante las encuestas a los organismos que en cada región del país pueden participar con el diseño de respuestas.

¿Cómo nos mantendremos en contacto?

El e-mail que se solicita al comienzo de la encuesta nos permitirá la comunicación de datos estadísticos generales como particulares que ayuden a optimizar la gestión. Cuando tengamos datos representativos, los publicaremos en la página web

D. Indumentaria Silvia Barretto, D. Industrial Ana Paganini, Docentes Investigadoras de la Universidad de Buenos Aires, con sede en el Centro Cao (Creación Asistida por ordenador) de la Facultad de Arquitectura diseño y Urbanismo.

d) Resultados

De las 5 carreras propuestas el

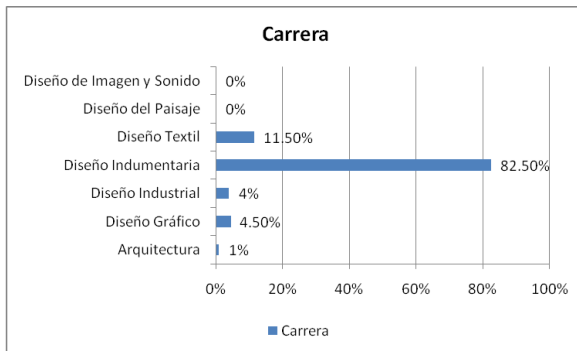
Se recolectaron las siguientes respuestas:

- Estudiantes 2000
- Docentes estudiantes y/o profesionales 88
- Profesionales en ejercicio 1116

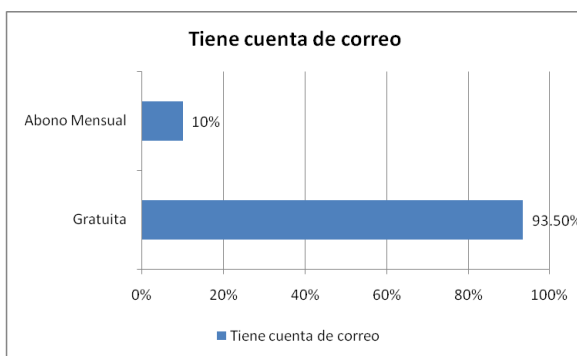


INFORME FINAL

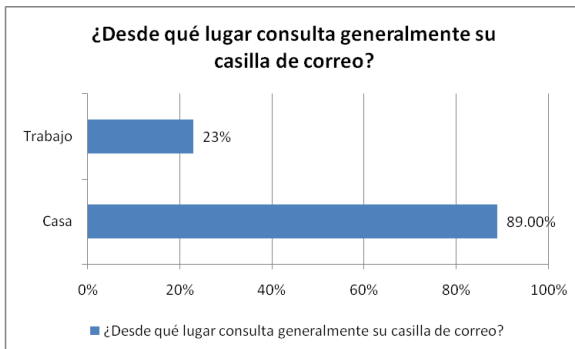
Estudiantes



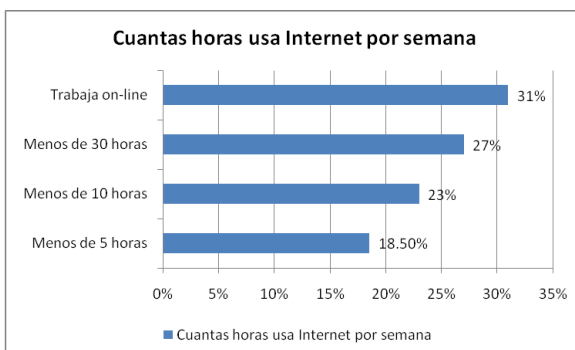
Dado el contacto que se posee por ser docente de la carrera de Indumentaria y Textil el 94 % de las respuestas fueron de estas carreras.



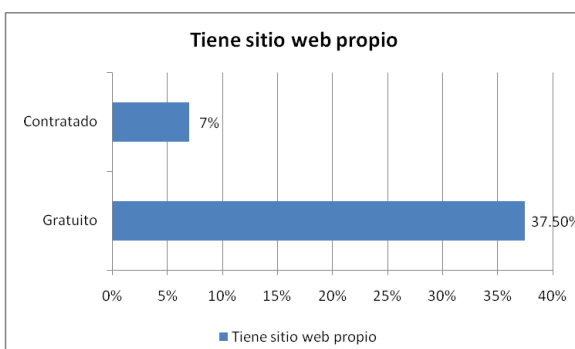
El correo gratuito es el porcentaje mayor aunque hay un 3.50 % que posee las dos opciones.



La mayoría consulta en su casa, pero hay un 12% que consulta en los dos lugares.



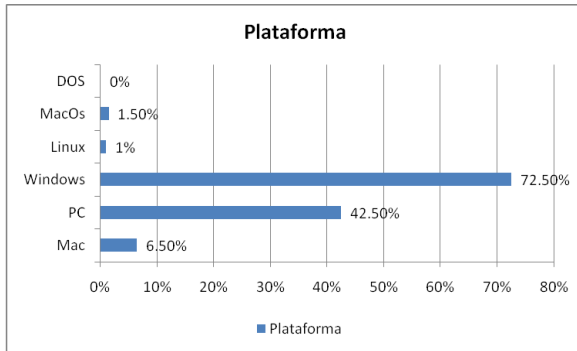
El tiempo en internet es repartido solo el 31% se define como on-line.



Es inicial el uso de web como parte de su presentación.

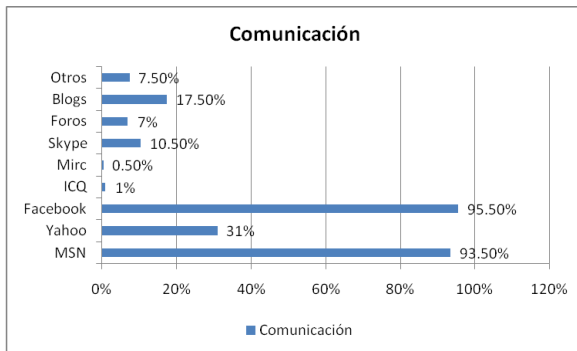


INFORME FINAL

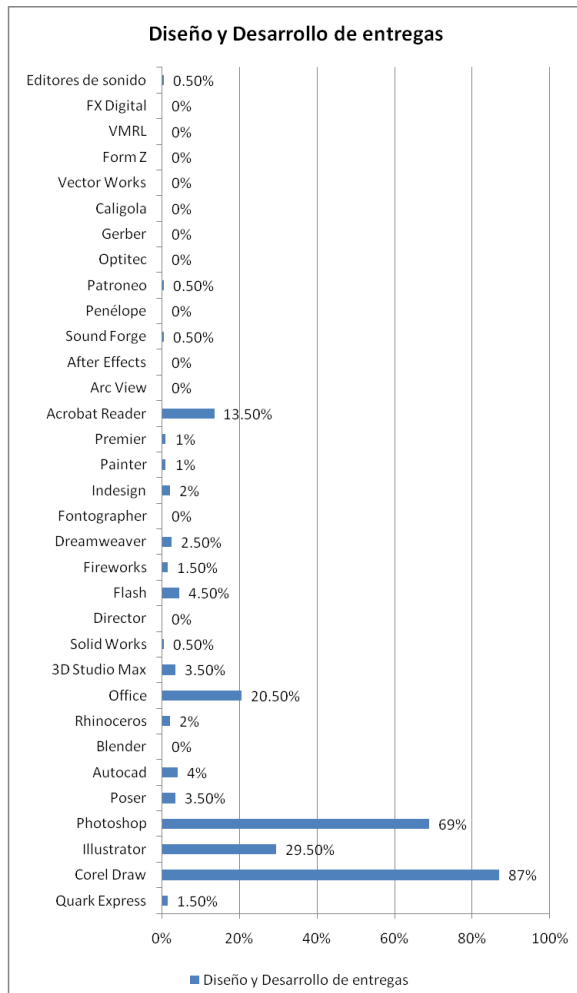


Son de perfil PC y windows en , pero hay un porcentaje que maneja mas de un lenguaje

¿Qué software Utiliza habitualmente para?



La comunicación esta protagonizada por Hotmail, Facebook y Yahoo

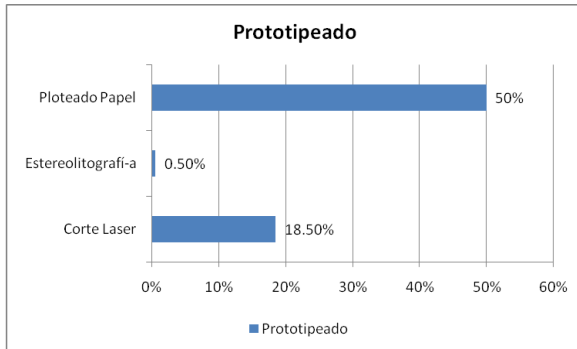


El uso de herramientas genericas y orientadas a la especialidad. No son usuarios de soft cerrado.

Las respuestas obtenidas estan condicionadas por el 94 % de respuestas de las carrera de Indumentaria y Textil.

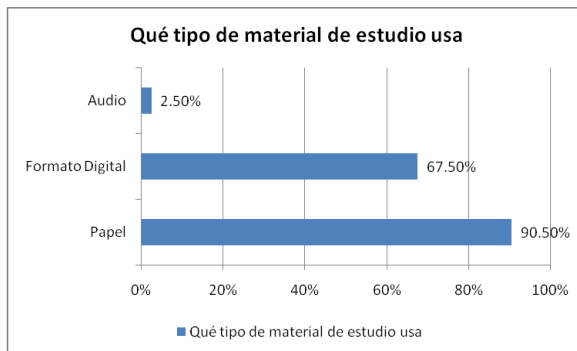


INFORME FINAL

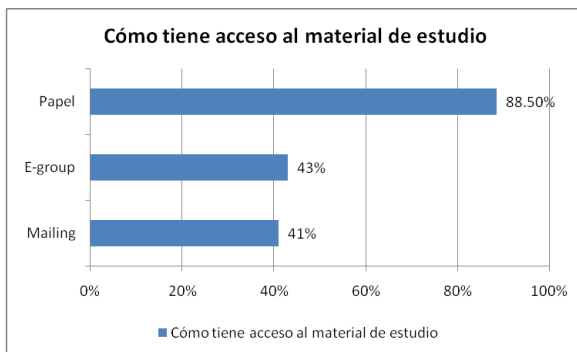


Ploteado en papel esta en un 50% , esto indica que hay muchos que recortan impresiones y pegan sobre carton.

No arman la entrega en la pc, sino que dibujan, imprimen, recortan y pegan



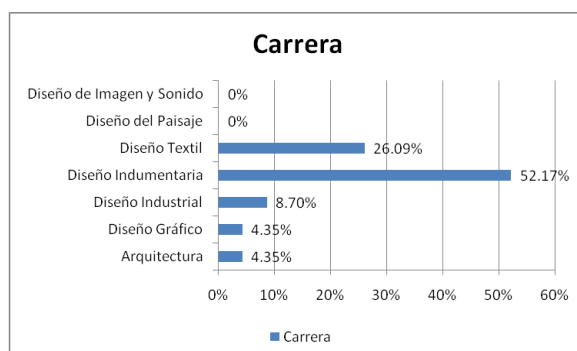
Los apuntes están en formato papel, esto deja opciones digitales para la consulta de material extra o complementario al temario en papel.



El grupo consultado en su mayoría comenzó a utilizar otros recursos por impulso del trabajo de investigación que mediante e-group distribuye el material de las cátedras con profesores que forman parte del equipo de investigación.

Los trabajos realizados en la investigación mapas evolutivos se ven reflejados en los puntos en que se activan las gestiones.

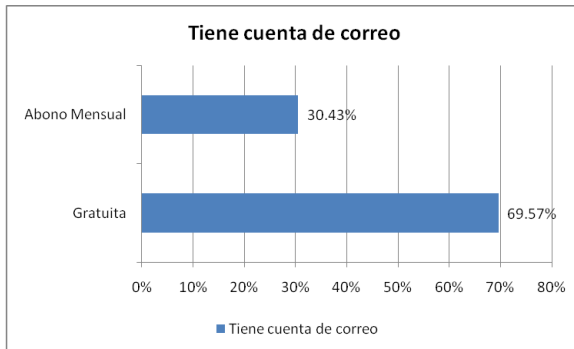
Profesores



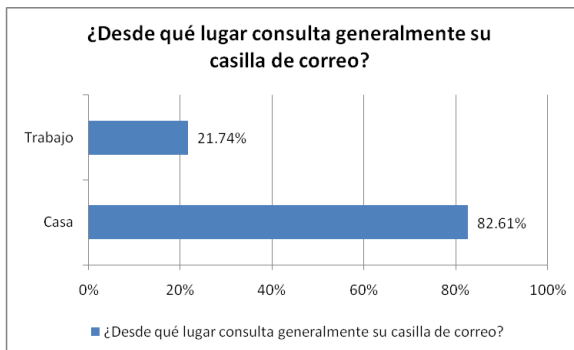
La mayor parte en de las carreras de Indumentaria y Textil con presencia de otras orientaciones. En su gran mayoría están contestando al igual que estudiantes profesores de las careras en las que tenemos presencia, Indumentaria y Textil



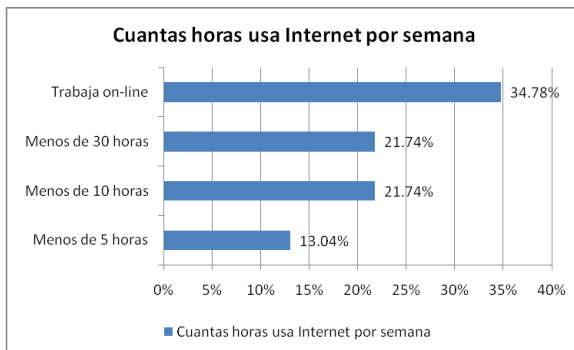
INFORME FINAL



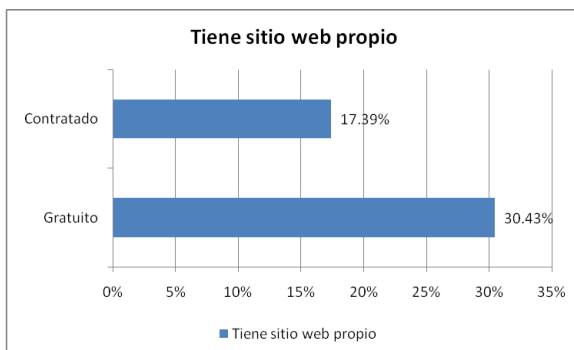
Los profesores tienen una u otra, no usan las dos alternativas



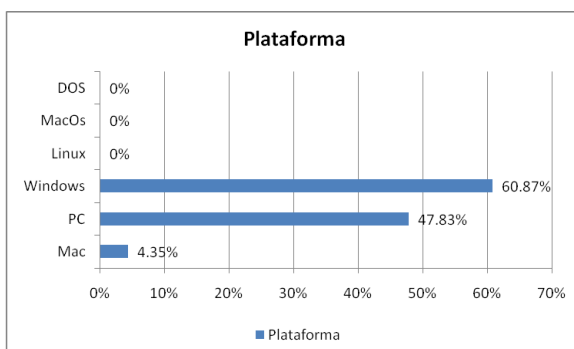
Hay un 4.35% que consulta en los dos lugares.



El porcentaje es levemente superior a los estudiantes en el trabajo on-line.



Disminuye la presencia de web gratuita, pero aumenta un 10% las contratadas en relación con los estudiantes.



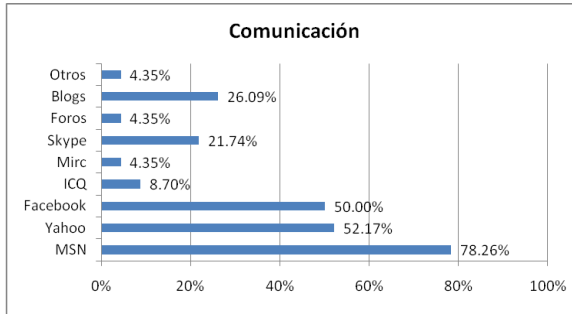
Frente a esta refleja que no todos entienden que la primera elección en pc/ Mac y suponen que contestando Windows ya está, solo el 8, 13 contesto PC y Windows. En la gran mayoría de las personas



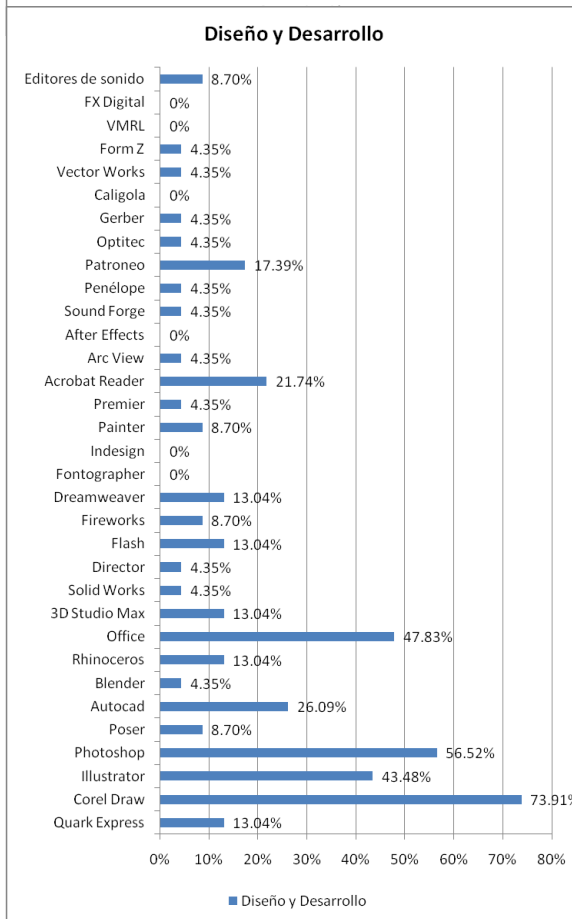
INFORME FINAL

el sistema PC es Windows. La presencia de Mac es baja y los otros sistemas como Linux que también tienen interfaces graficas como su aplicación para Corel Draw no lo manejan.

¿Qué software Utiliza habitualmente para?



Utilizan en su mayoría el Hotmail, Facebook y Yahoo.

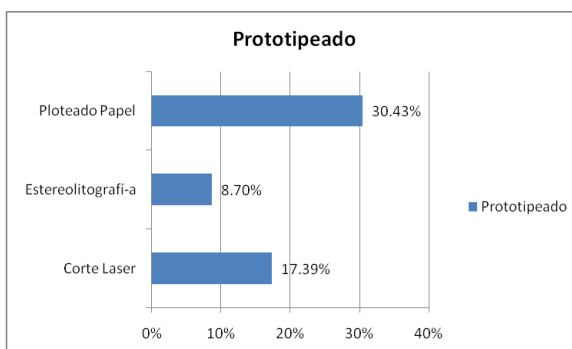


Aparece conocimiento de usuarios con conocimiento de más de un programa.

Se presentan opciones porque las respuestas son de profesores de distintas carreras.

Por motivos propios a la gestión docente aparecen programas como Office, AutoCAD, Rhinoceros y otros.

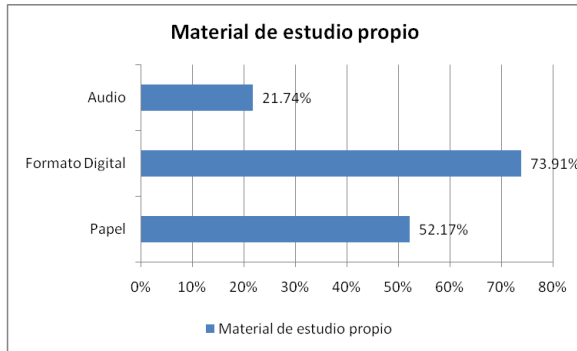
En el grupo de encuestados están presente los cursos de Patroneo que se orientó a profesores de grado en la carrera de indumentaria.



Incorporan las tecnologías de prototipeado.

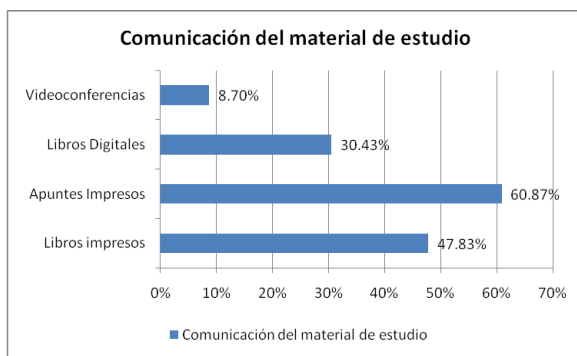


INFORME FINAL

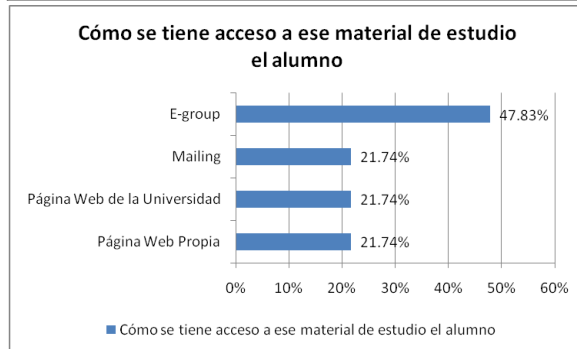


La tarea docente impone búsquedas por todos los medios para investigar material de apuntes.

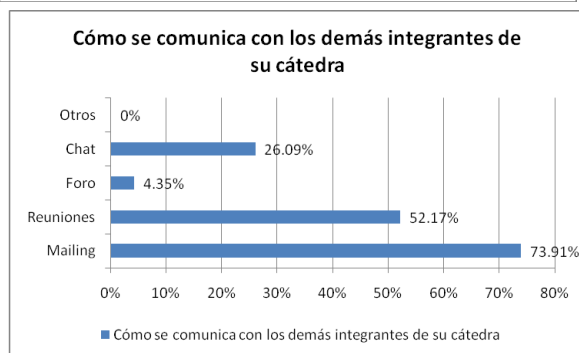
La relación del docente y el alumno en la gestión digital implica distribución de material de estudio y comunicación



El material de estudio es principalmente papel.



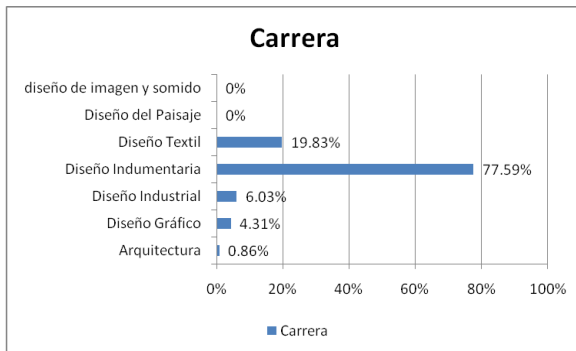
Si la distribución del material es digital se utilizan todos los medios digitales, aunque principalmente los e-group.



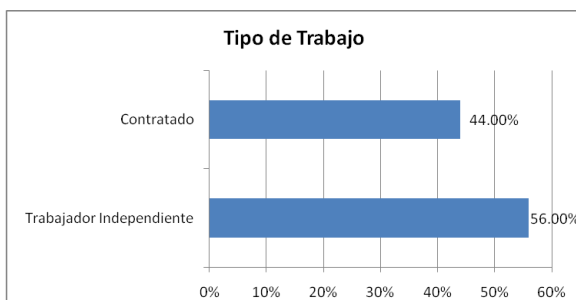
Para la comunicación el mailing en primer lugar y las reuniones son utilizadas en segundo lugar. El correo permite la distribución rápida y las reuniones la planificación grupal del trabajo docente.



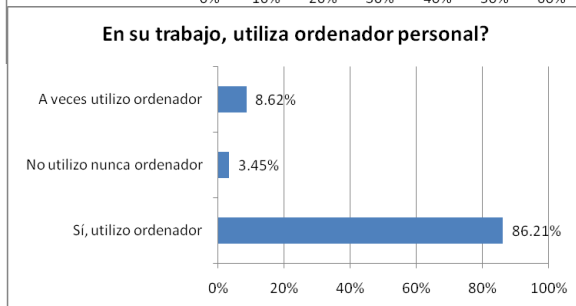
Profesionales



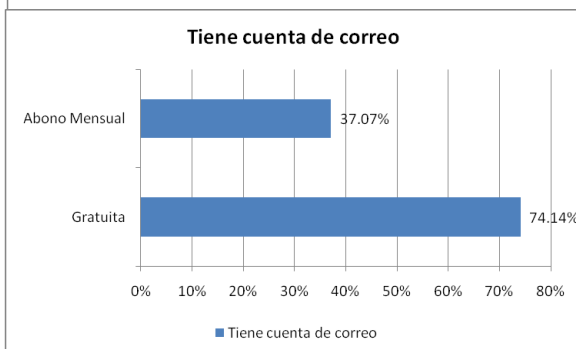
El profesional de indumentaria y textil es mayoría en la población de encuesta.



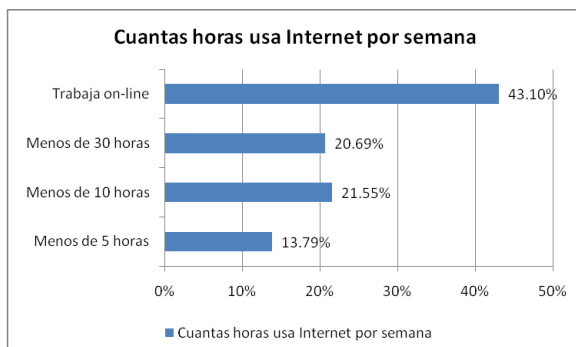
El tipo de contratación es superior en la forma independiente.



El desempeño profesional es claramente digital



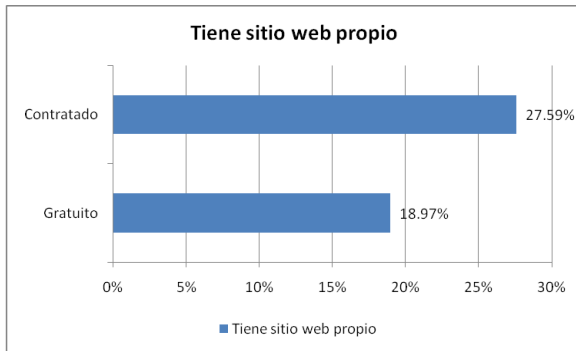
Los proveedores de internet no son confiables, y muchas veces se decide cambiar de proveedor, por lo cual todos utilizan cuentas gratuitas y muchos los dos formatos.



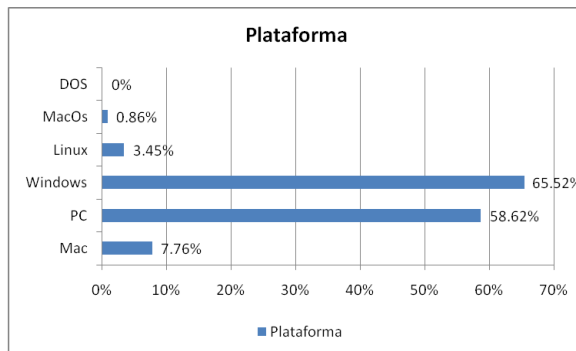
Un porcentaje del 43 % es el que trabaja online



INFORME FINAL

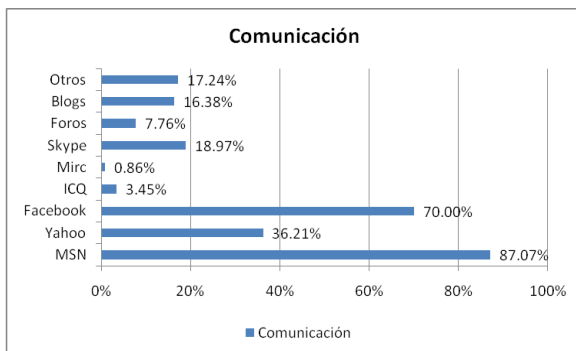


Poca presencia de web como medio de presentación profesional.

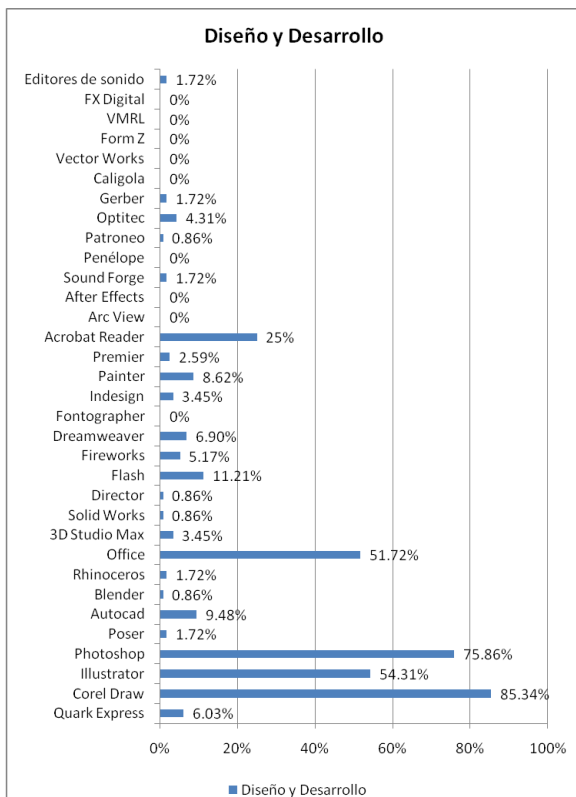


En su gran mayoría son pc /Windows.

Qué software Utiliza habitualmente para



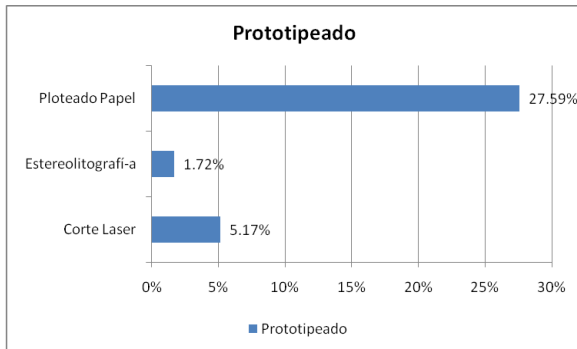
El MSN es el más utilizado, a diferencia del Facebook este permite seleccionar más a los contactos y manejar la información que se muestra.



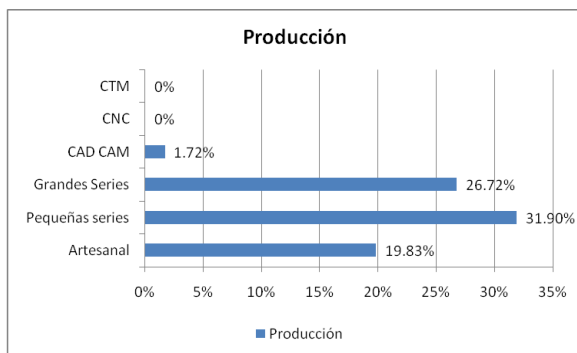
En la práctica profesional crece el uso de illustrator como programa.



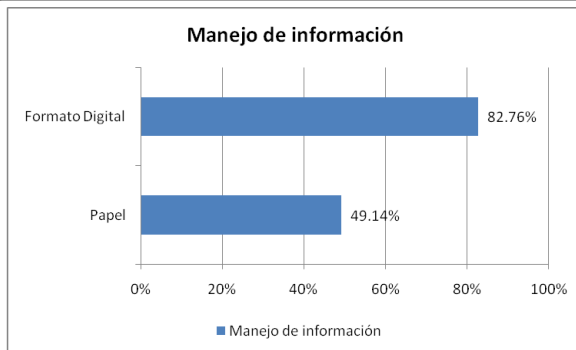
INFORME FINAL



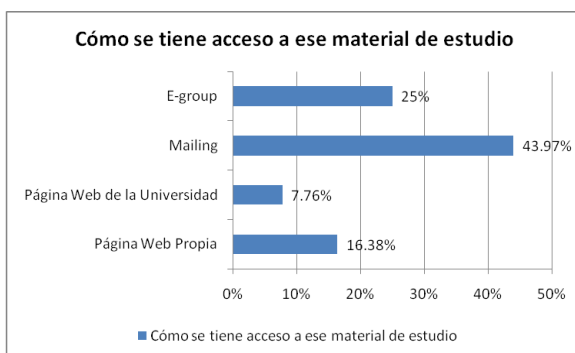
Muchos trabajan en formato digital para presentar su trabajo.



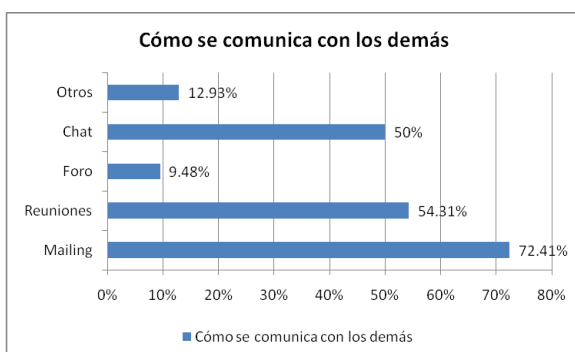
No presentan conocimiento de gestión de producción digital.



La mayor parte utiliza digital pero no en forma exclusiva ya que el 49% también usa papel



Solo una parte de la población contesta sobre capacitación, no hay ofertas de posgrados que puedan tomar, en su mayoría se envían la información.



Los mailing son los más usados, pero no se descartan las reuniones ni los chats. Se complementan unos con otros.



INFORME FINAL

Conclusión:

De las disciplinas que pensamos observar por ser docentes los integrantes de la investigación nos respondieron los diseñadores de indumentaria, siendo la facultad una entidad que posee sus graduados y estudiantes los medios de comunicación que coloco para la difusión de la investigación no fueron convocantes, generando las propias bases de datos y las cursadas el afluente mayor que se visualiza por la orientación de los encuestados.

Pese a la orientación concentrada en diseño de indumentaria y textil pudimos observar y cuantificar que la incorporación de tecnología digital se da por necesidad. En grado, los estudiantes solo conocen dos programas de ilustración que son los que se enseñan en las materias de grafica digital. Y los que contestaron como profesionales son los antiguos estudiantes que están en la base de datos de los profesores. Por otra parte, los mismos profesores de las carreras incorporan más programas dado las distintas disciplinas que conforman las dos carreras.

Caso A -Estudiantes	- Alfabetización +				- Grado de evolución +	
Proyección y prototipeado						
Gestión de la información						
Unidades de diseño colaborativo						
Líder de proyectos						

Caso B -Profesores	- Alfabetización +				- Grado de evolución +	
Proyección y prototipeado						
Gestión de la información						
Unidades de diseño colaborativo						
Líder de proyectos						

Caso C - Profesionales	- Alfabetización +				- Grado de evolución +	
Proyección y prototipeado						
Gestión de la información						
Unidades de diseño colaborativo						
Líder de proyectos						

Nos proponemos realizar una nueva encuesta para comparar resultados después de un periodo de dos años entre la primera y segunda encuesta.



Proyecto

Mapa Evolutivo de la
Gestión Digital del Diseño

Gestión de la información en el proceso de industrialización

Estudio evolutivo en la relación máquina herramienta- diseño

D.Ind. Ingrid Tiefemberg

Centro CAO - FADU- UBA



INFORME FINAL

Parte de la evolución digital en el sector textil está condicionada al desarrollo de las maquinas herramientas y su vinculación con el operador. Si bien en la Argentina hay saltos tecnológicos provocados por las condiciones económicas y los perfiles sociológicos de los industriales se pueden encontrar casos en los que la gestión de la información fue asimilada y acompañó el desarrollo tecnológico-digital a tiempo y en otros casos el salto tecnológico se generó violentamente cambiando las condiciones del mercado productivo.

Analizaremos dos casos: el primer caso es el de la tejeduría de punto para medias o calcetines y el segundo el bordado de prendas.

- **Caso A- Tejeduría – Fábrica de Medias**

La fabricación de medias se realiza mediante la tejeduría de punto circular, componer un dibujo sobre estas maquina a cambiando, siguiendo el desarrollo tecnológico.

En los sistemas más antiguos se utilizaban cilindros con clavos (cada clavo representa una aguja en una determinada pasada) que determinaban el movimiento de los guidores. Para armar un dibujo era necesario sacar clavitos en las agujas/pasadas correspondientes a cada guidor. Es decir que debía intervenir mecánicamente la máquina para generar un dibujo en la media. Esto no sólo toma mucho tiempo, sino que también es más complicado visualizar el dibujo (no es igual visualizar un dibujo plano o en pantalla que en un cilindro perforado), por ende, hay que hacer muchas pruebas hasta lograr el resultado deseado.



Incorporación de herramientas digitales a la producción

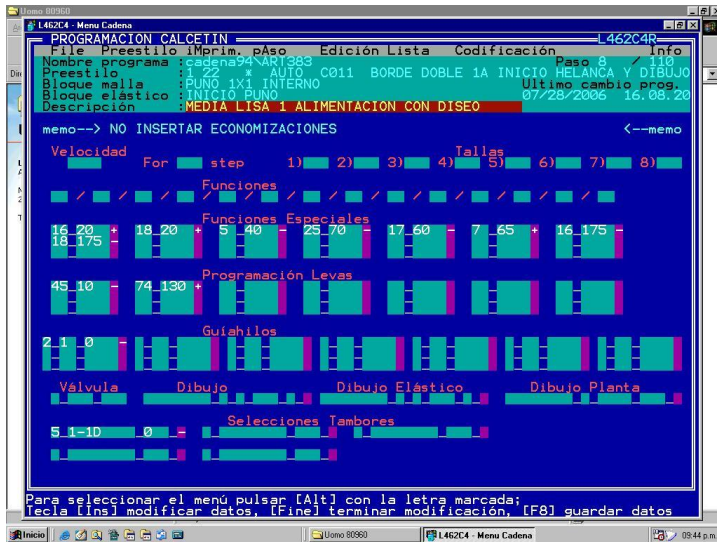
Las máquinas con gestión de la producción mediante sistemas de software que se ejecutan con Windows, a diferencia de los más antiguos que se operaban desde DOS, cuya visualización del plano de dibujo era similar a la actual, pero no poseían más herramientas de dibujo que el lápiz.

La visualización del plano de dibujo en los softwares actuales es muy similar al programa Paint de Windows. En paint poseemos una grilla que subdivide cada píxel de la imagen, en Photon (software de dibujo de Lonati) esa misma grilla representa la media abierta para visualizarla como un plano, cuyo ancho de dibujo representa la cantidad de agujas que posee la máquina (108/132/156, etc) y cuyo alto representa la cantidad de pasadas que posee el área a dibujar. Cada color representa un guidor de un tambor.



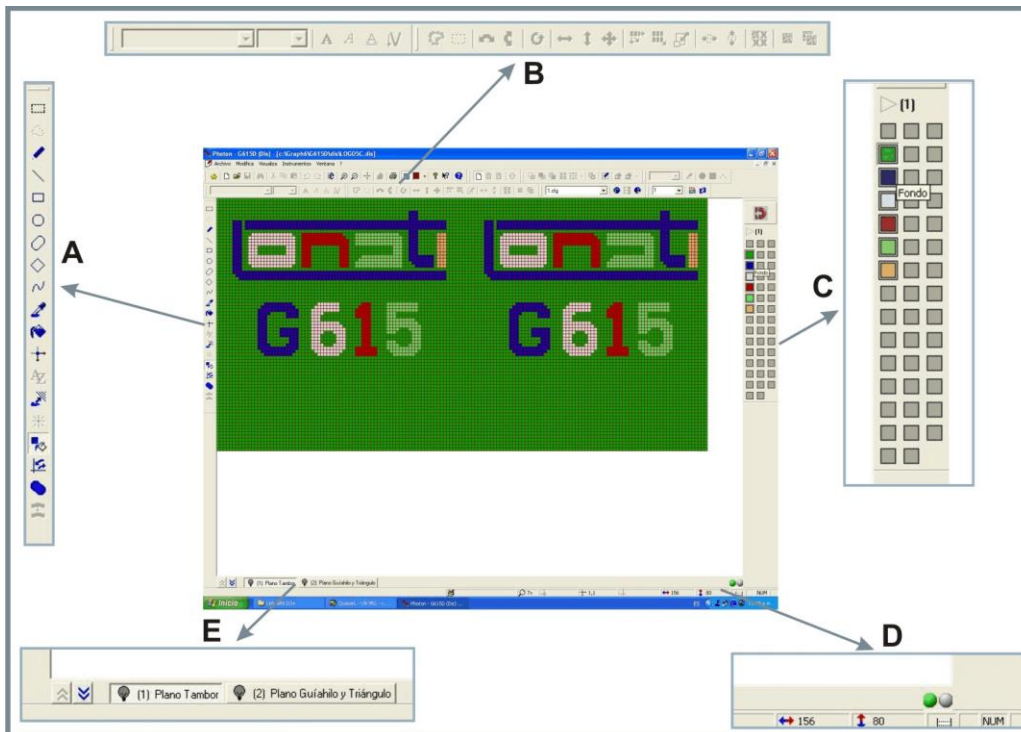
INFORME FINAL

VISUALIZACIÓN GRÁFICA:



Visualización con parámetros sistema gráfico bajo entorno DOS

Interfaz gráfica de diseño



A) *Barra de herramientas de dibujo:* selección de área rectangular, selección de área libre, lápiz, línea recta, rectángulo, círculo, elipse, rombo, línea curva, cuentagotas, relleno (liso o con un patrón), orígenes de dibujo, introducción de texto, sustitución de un color por otro, instrumento para introducir/borrar agujas y pasadas, instrumento reduce/agranda, mando de modificación de las dimensiones de dibujo, espesor de trazo, zoom de dibujo, etc.



INFORME FINAL

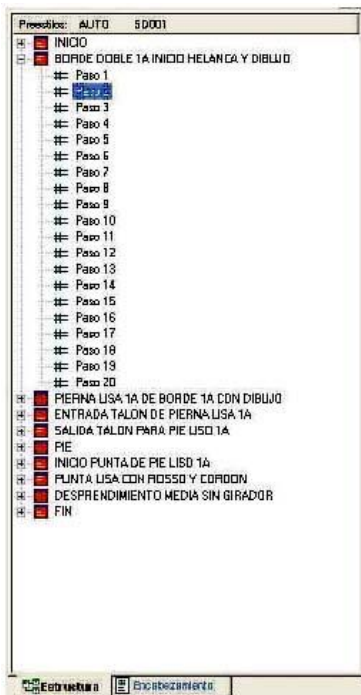
B) *Barra de texto y Barra de simetrías y rotaciones:* la primera permite tanto la selección de la tipografía y tamaño como la posibilidad de hacer el texto en cursiva, negrita o subrayado. La segunda barra permite luego de la selección de un objeto determinado la posibilidad de rotarlo en distintos ángulos o espejarlo vertical u horizontalmente.

C) *Barra de colores:* en la parte superior de la barra de los colores se visualizan los dos colores actualmente en uso para el trazo, aparejados a las teclas izquierda y derecha del mouse. Los demás colores que se observan representan un guiador de un determinado tambor de dibujo, existe un color que determina el fondo, y luego hay colores que representan “trabas” de un color más el fondo. Esta utilidad sirve para que el hilo de dibujo se entrelace con el del fondo y exista menor posibilidad de que se salga el hilo hacia afuera.

D) *Barra de estado:* La Barra de estado describe una acción en el momento en que el usuario ha seleccionado un elemento del menú o de la ventana de los instrumentos. Además, presenta las informaciones relativas a la aplicación y al dibujo activo (índice del color activo, nivel del Zoom, posición corriente del cursor sobre el dibujo, posición absoluta o relativa del cursor, dimensiones reales del dibujo en agujas y pasadas - estado del dibujo comprimido-expandido). También visualiza los grados del ángulo de rotación del instrumento de texto.

E) *Planos de dibujo:* En los sistemas actuales el dibujo se divide en dos planos: el plano de dibujo (donde visualizamos el gráfico) y el plano Guiahilo y Triángulo (donde se asigna el guiador a utilizar de cada tambor)

VISUALIZACIÓN DEL PROGRAMA PARA ARMADO DE CADENAS



Se le llama cadena a la programación del calcetín. Esto es así porque para su armado se establecen una serie de pre-estilos que se “encadenan” entre sí. Cada sector de la media (puño, caña, talón, pie, puntera) tiene diversos pre-estilos. Por ejemplo, la caña, puede tener pre-estilos como: caña lisa, caña con rizo (toalla), caña con dibujo, caña con rizo y dibujo, etc. La combinación de los diferentes preestilos nos permite hacer calcetines diferentes tanto en forma, como tipo de tejido, estructura y densidad. En las cadenas se determinan los movimientos mecánicos de la máquina como el alza del cilindro, el movimiento de guidores, el trabajo de las cuñas, etc.

Las cadenas de las máquinas más antiguas se programaban mecánicamente interviniendo la máquina. Hoy las cadenas se arman íntegramente en software compatible con Windows. Cuando se digitalizó este proceso y Windows no existía, los softwares se ejecutaban desde DOS. Toda la programación era mucho más riesgosa que en la actualidad. Es el caso del primer Software de las máquinas de tejeduría San Giacomo, se podía visualizar simultáneamente con el plano de dibujo toda la estructura de la



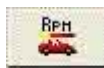
INFORME FINAL

cadena, que en ese programa se veía como una serie de cuadraditos de diferentes colores. Había que tener mucho cuidado cuando se elaboraba un dibujo de no tocar o alterar el plano correspondiente a la parte mecánica porque se corría riesgo de cambiar alguna orden y romper la máquina. Hoy los softwares ofrecen la posibilidad de codificar la cadena con sus correspondientes dibujos, y si hubiere algún error en ella que pudiese provocar algún desperfecto en la máquina, salta un mensaje de error describiendo en qué paso de la cadena se encuentra el problema. De esta manera, hasta que los errores no se arreglan, es imposible pasar el programa a la máquina.

Comparando las visualizaciones de los elementos entre los programas más viejos y los programas más nuevos observamos que en la actualidad los programas son más sencillos de comprender para personas que no tienen el conocimiento de un mecánico especializado. Desde el punto de vista de un diseñador, las herramientas se visualizan más fácilmente.

ESTRUCTURA VISUAL

La pantalla del programa se divide en sub-ventanas en las cuales visualizamos separadamente cada elemento que conforma la cadena. Es el caso de la ventana de estructura, donde se presenta el listado de pre-estilos que posee la cadena y a su vez éstos pueden extenderse y mostrarnos la cantidad de pasos que contienen. Haciendo clic en cada paso o pre-estilo, la ventana de al lado muestra las funciones que contiene cada paso (entrada o salida de guía hilos, entrada de dibujo, funciones especiales, velocidad, etc.)



Icono de velocidad.



Icono de dibujo



Icono de guía hilo

De la misma manera se pueden ver en otra ventana el ajuste del punto en cada pre-estilo, las regulaciones del elástico en cada zona, etc.

Tipo	Parámetro
	Aguja 132
	Diagonal talón selección = 8
	Ciclo Engrasador [Calcetines intervalo lubricación = 1
	Diámetro 3"3/4
	Posición Motor Alza Borde
	Origen start dibujo [Décimi de grado = 0]



INFORME FINAL

ENCABEZAMIENTO: en este sector se coloca la descripción correspondiente a cada máquina y modelo, aclarando cantidad de agujas, diámetro del cilindro y a su vez se determinan órdenes a la máquina como la frecuencia del ciclo engrasador. Podemos decir que los programas actuales de programación de calcetines contemplan que dentro de una empresa trabajan diseñadores y personas sin conocimientos previos de mecánica, con lo cual tienen mayor adaptabilidad y menor posibilidad de error. Las visualizaciones son más claras, y toda persona que tenga manejo del sistema operativo Windows puede llegar a encontrar fácilmente las distintas opciones y la manera de modificarlas, pues mantiene la misma lógica que otros programas que funcionan en ese mismo sistema.

Conclusión

Las máquinas herramientas en el área de la tejeduría donde el caso de las medias en un ejemplo se aplicó el mismo desarrollo técnico-digital que en la mayoría de las maquinarias herramientas.

Por ende, el sistema de comunicación entre la herramienta y el operador se vio mediado por lo que denominan la interfaz. Como la comercialización de la maquinaria es acompañada por el software que realiza la interfaz las compañías desarrollaron la comunicación en términos de ingeniería, cargada de parámetros numéricos en lugar de gráficos o iconos.

- **Caso B- Costuras -Bordados**

Los sistemas más antiguos de bordado industrial utilizaban un sistema de tarjetas perforadas para transmitir el patrón de trabajo a la máquina. Hoy los programas se transmiten a la máquina de forma digital, ya sea vía diskette o usb.

La **tarjeta perforada** es una cartulina con unas determinaciones al estar perforadas, lo que supone un código binario. Estos fueron los primeros medios utilizados para ingresar información e instrucciones a un computador en los años 1960 y 1970. Las tarjetas perforadas no solo fueron utilizadas en la informática, sino también por Joseph Marie Jacquard en los telares (de hecho, la informática adquirió las tarjetas perforadas de los telares). Con la misma lógica de perforación o ausencia de perforación, se utilizaron las cintas perforadas.



Las tarjetas perforadas fueron usadas por primera vez alrededor de 1725 por Basile Bouchon y Jean-Baptiste Falcon como una forma más robusta de los rollos de papel perforados usados en ese entonces para controlar telares textiles en Francia. Esta técnica fue enormemente mejorada por Joseph Marie Jacquard en su telar de Jacquard en 1801.¹⁸

Tarjetas perforadas en un Telar de Jacquard.

¹⁸ http://es.wikipedia.org/wiki/Tarjeta_perforada



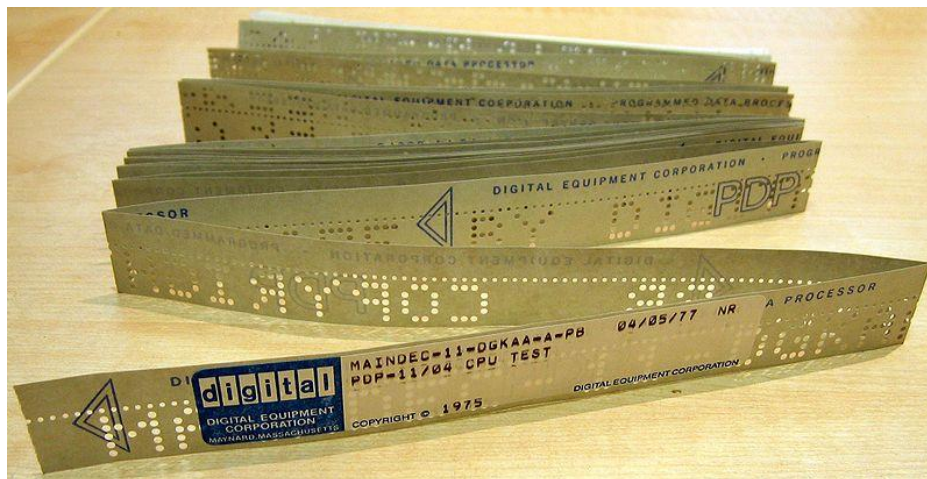
INFORME FINAL

Las **cintas perforadas** es un método obsoleto de almacenamiento de datos, que consiste en una larga tira de papel en la que se realizan agujeros para almacenar los datos.

Las primeras cintas perforadas se emplearon en los telares mecánicos y bordados, donde tarjetas con instrucciones simples acerca de los movimientos solicitados de la máquina fueron primero alimentadas individualmente, después controladas por otras tarjetas de instrucciones y más tarde fueron alimentadas como una sucesión de tarjetas adheridas.

Los datos estaban representados por la presencia o ausencia de un agujero en la cinta en una posición determinada. Las cintas originales tenían cinco filas de agujeros para los datos. Cintas posteriores tuvieron 6, 7 y 8 filas. Una fila extra de taladros consecutivos más pequeños servía para arrastrar la cinta, generalmente con una rueda dentada. El texto se codificaba de varias maneras. El estándar de codificación de caracteres más primitivo fue el de Baudot, que se remonta al siglo XIX y tenía 5 agujeros. Estándares posteriores, tales como el Fieldata y el Flexowriter, tenían 6 agujeros. A comienzos de la década de 1960, la Asociación Americana de Estándares (American Standards Association, ASA) llevó a cabo un proyecto para desarrollar un código universal para el procesamiento de datos, que sería conocido como ASCII. Este código de 7 niveles fue adoptado por algunos fabricantes de teletipos, como AT&T (Teletype). Otros, como Telex, siguieron empleando el Baudot.¹⁹

Esto llevó al concepto de comunicar la información no como una sucesión de tarjetas individuales sino como una "tarjeta continua", o cinta. Muchos operadores de bordado profesional se siguen refiriendo a las personas que crean los diseños y patrones mecánicos como "perforadores", aunque tanto las tarjetas como las cintas perforadas dejaron de usarse, tras muchos años, hacia la década de 1990.



Cinta de papel plegado

Bordado digital

El programa es denominado Barudan porchado y el Tajima son los dos softwares compatibles con Corel Draw

¹⁹ http://es.wikipedia.org/wiki/Cinta_perforada



INFORME FINAL

En el caso de Barudan, la interfaz del programa de punchado es muy similar a la de los programas de diseño como el Corel Draw o el Illustrator. El dibujo se va creando mediante nodos. Los nuevos que los nuevos programas contemplan la integración de las herramientas de diseño en su manejo y son capaces de que mediante estas herramientas llegar al proceso de producción.

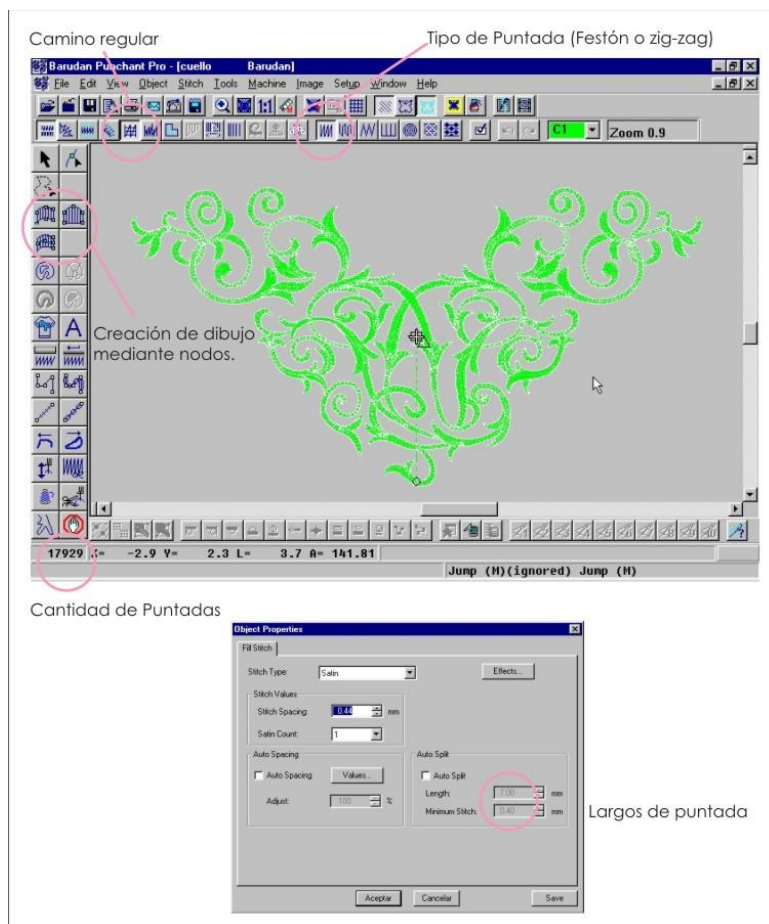
Por ende, un diseñador que trabaja normalmente con diseño vectorial puede:

- tomar el archivo y transferirlo al programa sin perder información
- crear un dibujo rápidamente en el programa de punchado tomando como base una imagen digitalizada.

Hay aspectos del trabajo que son incorporados del pensamiento morfológico que ordena el diseño como:

- trabajo en capas, para resolver las áreas contiguas del dibujo hay que separarlas en capas o layer.
- El manejo de color, en muchos casos hay que resolver efectos utilizando recursos de color como segmentar en áreas para realizar bordados en tres tonos.
- Ordenar la secuencia de áreas a bordar de forma que de efecto de profundidad.

Interfaz



Bajo el formato Windows de ventanas y menús se ordena la interface dotada de botones y cuadro de diálogos en los cuales se aplican los parámetros que dan las coordenadas de trabajo a la máquina de bordado.

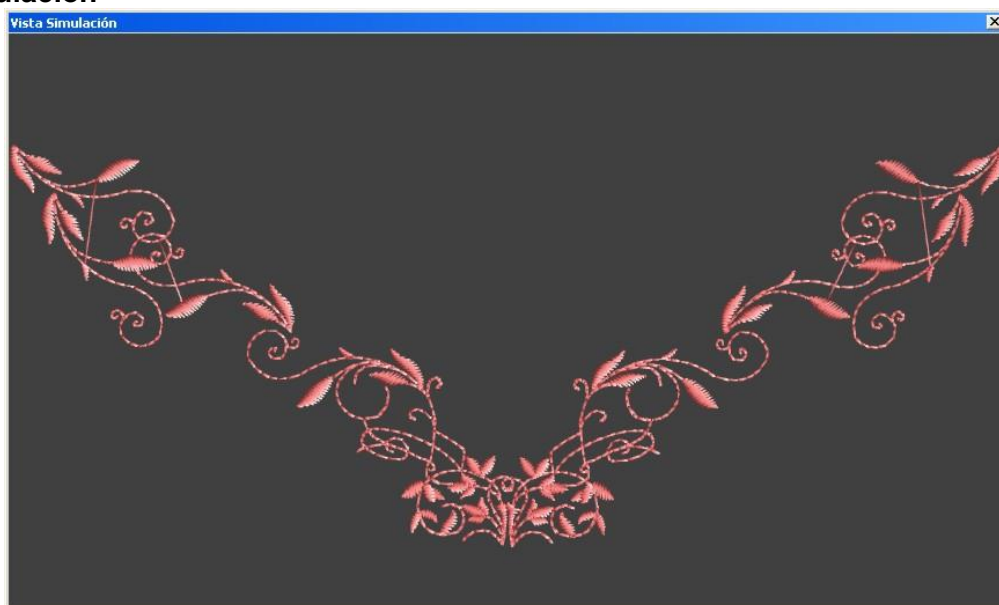
Todos los parámetros, desde el tipo de puntada, largo, densidad, inclinación, pasadas, etc. se establecen desde la PC. A nivel mecánico es mucho más sencilla la modificación y regulación de tensiones de los hilos, velocidad de entrega de hilo y puntadas sin tener necesariamente conocimientos de mecánica.



INFORME FINAL

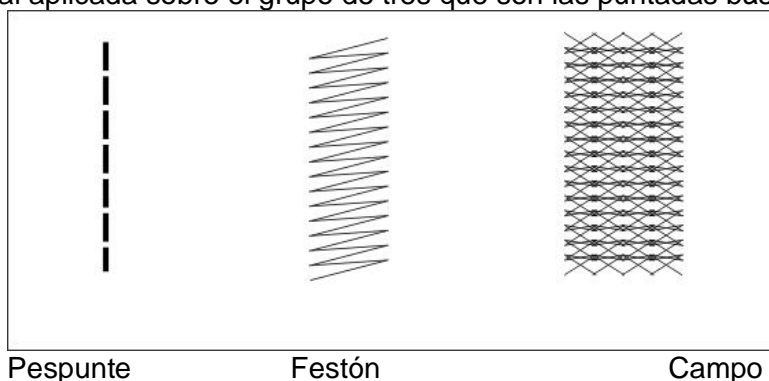
En bordados es muy corta la distancia entre la creación del diseño y su visualización final. La mayoría de los programas de punchado incluyen la opción “Vista Simulación” que genera una imagen realista del bordado creado para que podamos visualizarlo antes de llevarlo a la máquina.

Simulación



Manejo de parámetros para las puntadas

La forma de resolver el trabajo se redefinió y las empresas de maquinaria incorporaron el software en la adquisición. El nuevo patrón de trabajo se transformó en geometría espacial aplicada sobre el grupo de tres que son las puntadas básicas.



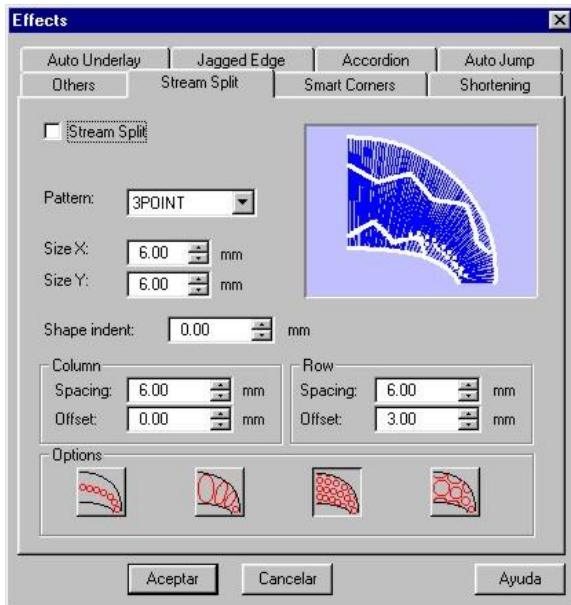
- **Pespunte:** Es una sucesión de puntadas, admite un largo de entre 1 a 7 mm por puntada sin perder tensión de hilo. Largos mayores a 8 mm corren riesgo de quedar muy flojos o engancharse fácilmente. Este tipo de puntada se utiliza para definir bordes muy finos, contornos y líneas simples de dibujo.
- **Festón:** Es una sucesión de puntadas en zig-zag. Generalmente se utiliza para contornos de escudos, rellenos de áreas de no más de 5 mm de ancho y cordones. Admite un grosor mínimo de 2 mm y es importante tener en cuenta



INFORME FINAL

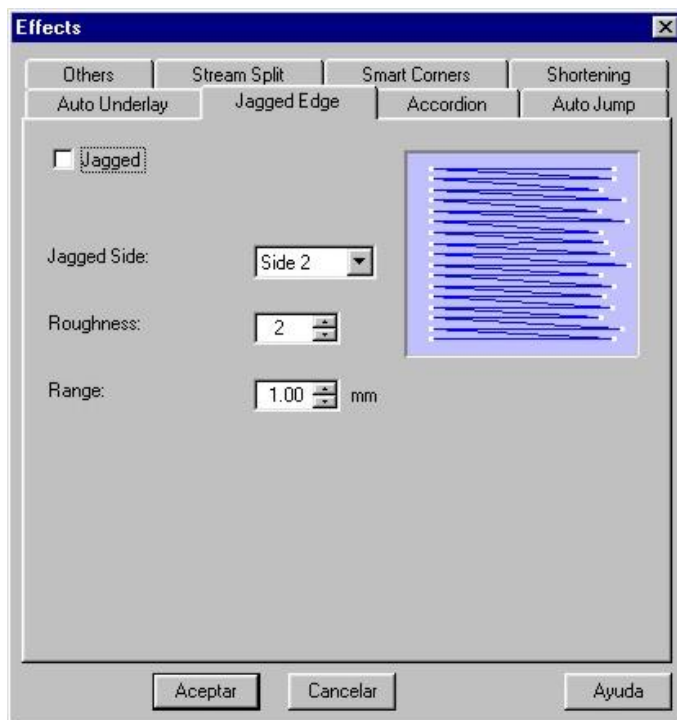
la cantidad de puntadas por centímetro, largo de puntada e inclinación a la hora de realizar el diseño del bordado, ya que es relevante en cuanto a su aspecto y costo final.

- **Campo:** Se utiliza para rellenar áreas muy grandes de dibujo. Es también muy importante la densidad de las puntadas por cm ya que las puntadas de relleno aumentan el costo del bordado considerablemente. Se utiliza frecuentemente este tipo de puntada sobre el polar, generando efectos de relieve.



Como se puede apreciar en el gráfico de pantalla que muestra cómo se construye una curva en bordado.

Si bien la interface es amena la construcción del bordado se delimito de otra forma, ya no está la operaria con la mano llevando el bastidor, sino que el cabezal de bordado mediante ejes X, Y realiza el trabajo.



El Zig-zag que da origen tanto al festón como al campo se pueden delimitar en un patrón de puntadas que se encajaran con las otras puntadas o que tienen de definir un borde esfumado.



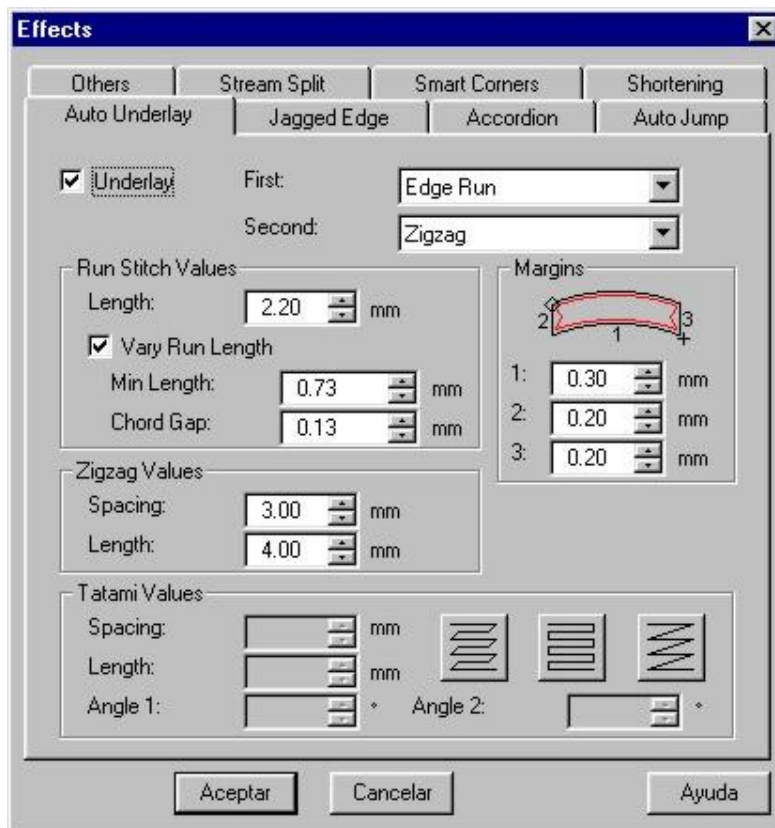
Borde esfumado



INFORME FINAL

Parámetros de control para la puntada de campo.

Los efectos de la puntada se amplían y normalizan con la incorporación de la gestión digital permitiendo regularidad y calidad continua en toda la producción.



Conclusión:

El desarrollo en la industria de indumentaria se está enfrentando al grave problema de calidad, un trabajo que en alguna de las etapas puede optar por digital o manual, la falta de conciencia que hay que invertir en maquinaria es un factor negativo en las decisiones. Hoy las empresas deben entender que la digitalización es un elemento importante en la calidad de sus productos.

El diseño de la interfaz solo se dio cuando el concepto de equipo de trabajo interdisciplinar se acuñó en los desarrolladores, apareció entonces los conceptos de accesibilidad digital para la interfaz. En esta toma de códigos los programas genéricos difundidos en las computadoras personales crearon un código común que se implementó en estas interfaces, hoy se pueden ver gráficos en dos dimensiones, iconos, y simulaciones en dos y tres dimensiones para el control de la herramienta como para la gestión productiva del diseño.

**PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN
SI – FADU – UBA**

INFORME FINAL



Proyecto

Mapa Evolutivo de la
Gestión Digital del Diseño

Gestión de la información en el proceso de industrialización

Sielcon S.R.L. Caso de estudio

D.Ind. Ana Paganini

Centro CAO - FADU- UBA



INFORME FINAL

Sielcon S.R.L. Caso de estudio

Historia Industria Argentina.

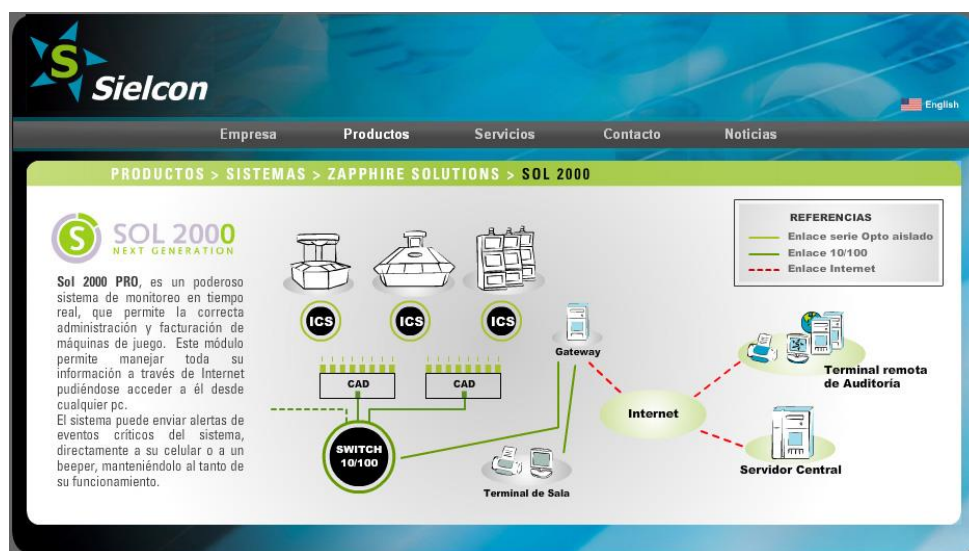
Sielcon Games, desde su creación a finales de los ochenta comienza a trabajar en un nuevo y pequeño mercado que comenzaba a surgir, "Máquinas de Juego de Azar".

En 1989, presenta la primera placa de videojuegos de industria nacional. Esto desemboca en la creación de la "Super Ball" en 1991, la primera ruleta azarosa multipuesto de la empresa.

A mediados de los noventa se transforma en Sielcon S.R.L. y partir de ese pasó y vislumbrando la oportunidad única que brindaba un nuevo marco legal, continuaron por la senda construída capitalizando la experiencia y desarrollando diferentes diseños de ruleta, como la Golden Roulette. En 1999 se presenta la **Golden Roulette Milenium**, la primera ruleta "modular" del mercado desarrollada en el país, con monitores individuales y sistema touch screen para hacer apuestas. Esta se sigue fabricando con actualizaciones tecnológicas hasta el día de hoy.



Durante el año 2000 fue la primera empresa argentina en desarrollar un sistema de conexión On Line para máquinas de juego, aprobado y certificado por la Dirección Provincial de Informática de la Provincia de Buenos Aires. Aquí se produce el 1er gran salto. Un producto 100% digital, de control en tiempo real, para la industria del juego.





INFORME FINAL

Si bien el grado de avance en el área de informática aplicada en el desarrollo de software era alto, no se veía lo mismo en el proceso de industrialización de los gabinetes ni en electrónica.

A partir de ese momento el crecimiento de la empresa fue de manera exponencial, y la expansión de las nuevas aplicaciones informáticas fue avanzando en cada una de las áreas generando beneficios en cada una de ellas de manera particular, y en los productos que se lanzaron al mercado de manera general

Desde el año 2002, el cambio en la gestión de información se comenzó a ver en el departamento de ingeniería electrónica, o desarrollos de bajo nivel. La imparable actualización en cuanto a hardware y componentes electrónicos hizo obligatorio el paso hacia aplicaciones que permitieran analizar el diseño de hardware bajo determinadas restricciones dadas por las normativas vigentes y por el avance tecnológico mundial, permitiendo testear los productos antes incluso de tener el prototipo. Esto redundó en una mejora de la calidad del producto final y en el incremento de la velocidad de diseño y producción al mismo tiempo.

A partir del mismo año también se comenzó a vislumbrar el cambio en el área de diseño industrial. Con la incorporación del 1er diseñador dentro de la empresa, se pasó de unas series de productos artesanales a series industrializadas. Se incorporó el desarrollo con maquetas electrónicas de productos y se comenzaron a marcar las pautas de desarrollo para bajar del CAD al CAM. Si bien ya en ese momento se había producido una actualización en la maquinaria en el área metalúrgica para permitir los modelos digitales, pocas eran las empresas medianas o pequeñas que realmente los utilizaban. Es decir, se entregaban modelos digitales, pero se resolvían de manera manual. En esta etapa, la mejora fue del lado interno de la empresa en cuanto al diseño, documentación y organización de la información principalmente.

Las Nuevas Ruletas Electromecánicas, un invento argentino que trasciende las fronteras:

En la presentación en la feria del sector, Sagse 2005, se quebró el partido tradicional del juego ruleta de casino, conformado por una clara unidad de juego independiente cilindro / paño, que era lo que se conocía del juego tradicional transpolado al juego electromecánico o electrónico.

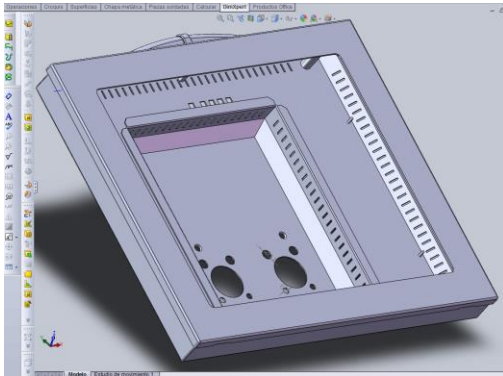


Propusieron una idea nueva, desarticulando esta antigua unidad. Puntualmente se fragmentó la unidad platos-jugadores y se los reubicó en puestos de juego satélites, con múltiples platos manuales, mecánicos o virtuales, ofreciendo la posibilidad de jugar remotamente sobre una partida que se desarrolla en otro lugar. Con denominaciones independientes para ajustarse a las distintas estrategias de juego generando un sistema de red de juegos de ruleta.

Todo esto generó grandes ventajas comparativas tanto para jugador como al dueño de la sala y ahí radicó la innovación, que, un año más tarde, fue replicada por todas las empresas nacionales e internacionales del sector.

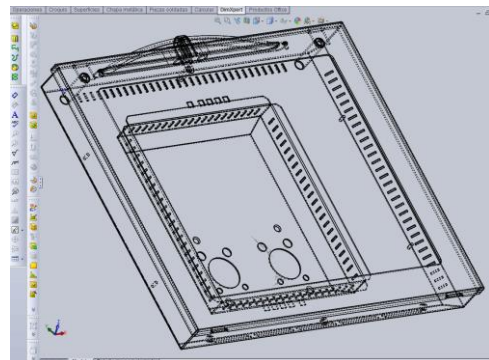


INFORME FINAL



Durante el mismo período, se volvió a cambiar el software de desarrollo por software paramétrico y específico para desarrollo de productos de chapa desplegada. Esto marcó un nuevo Standard en el área de diseño y desarrollo impulsado desde la capacitación del personal, ya que desde ahí nació el impulso. Esto revolucionó la manera de entregar la documentación, de realizar y organizar las diferentes revisiones de producto y versiones de estas, y de producción ya que se comenzaron a entregar los desarrollos desplegados de chapa, lo que eliminó los plazos de desarrollo de parte del área metalúrgica y mejoró notablemente los plazos de entrega y de calidad de producto al poder hacer realmente la conexión CAD / CAM.

También mediante la capacitación del personal del área de ingeniería electrónica se avanzó hacia el diseño de placas multicapas. Este conjunto de avances provocó una mejora sustancial en la comunicación interna entre aéreas ya que, al estar todos los procesos informatizados, se pudieron compartir los proyectos y tener la última versión de los mismos listos para ser utilizados por cada sector.



Conclusión:

Sielcon es una empresa que nace con un perfil de innovación, redefiniendo el mercado de las ruletas y aplicando un producto 100% digital, de control en tiempo real, para la industria del juego. Como toda empresa innovadora debe desarrollar sus propias herramientas. La comprensión estratégica de la gestión digital le permite obtener el recurso humano o capacitar el que tiene para optimizar el desarrollo. La gerencia que dirige la empresa define la gestión de esta.

**PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN
SI – FADU – UBA**

INFORME FINAL



Proyecto

Mapa Evolutivo de la
Gestión Digital del Diseño

La construcción de significados sobre el cuerpo es el soporte del diseño de indumentaria

D.Ind. Silvia Barretto
Arq. Gabriel Holzel
D.I. Ana Paganini
Verónica Ocampo
Soledad Samra

Centro CAO - FADU- UBA

Quinto Encuentro Regional
XXIII Jornadas de Investigación
SI + MORF
Forma y Mensaje
2007

Área temática donde se inserta la ponencia
Morfología y Comunicación

barretto@fadu.uba.ar



INFORME FINAL

Introducción

La figura humana surge como extensión de propio diseño presentado, confiriéndole mayor protagonismo posible a la indumentaria. Permite al diseñador la libertad de sacar partido a las posibilidades sugestivas y expresivas de los cuerpos, para lo cual se utilizan distintos estilos, técnicas o los medios artísticos buscando eficacia expresiva. La dificultad estribaba en conseguir captar de manera certera el espíritu de la indumentaria, incorporándole el estilo personal tan valorado en la disciplina.

Las tendencias mutantes de los cuerpos van desde Barbie a Lara Croft, claro que el cuerpo de Lara no es un cuerpo exactamente de mujer, sino un cuerpo modificado por las técnicas gráficas, que es una especie de cirugía plástica que actúa sobre las imágenes en las que después nos reconocemos, aunque mas no sea de lejos. Cuerpo reconstruido, que recoge elementos de las top-model, de las culturistas y de las muñecas en general. Se caracteriza por una serie de signos externos de gran moda: pechos inusualmente alzados, cejas y labios dibujados con micropigmentación además de engordados más de lo normal con siliconas.

Como mujer Lara representa un sujeto femenino no débil, liberado de la tradicional visión de víctima; su androginia está planteada de cara a la doble identificación con el jugador o jugadora y siempre a la moda. Los jugadores ven un cuerpo diseñado para agrandar y excitar, cumpliendo el sueño de meterse en un cuerpo de mujer; las jugadoras encuentran el cuerpo perfecto soñado, sin tener que pasar por el quirófano además poder salir del rol pasivo del mundo femenino ya que Lara no está casada, ni sometida a un marido.

Esta creación que conjuga partes de cuerpos, prendas, accesorios y lo mas importante actitud corporal, es convertida en signo, es decir en icono “un elaborado movimiento de traslación”.

La creatividad inmersa en un proceso comunicativo permite al cuerpo expresar sus significados juntamente con la indumentaria, de esta forma su producción cultural ingresa al sistema de la moda como un protagonista de la red comunicativa de nuestra sociedad.

La construcción de un modelo educativo

El cuerpo femenino

La mujer es sujeto de diseño en el 90 por ciento de los trabajos en las cátedras, si frente al planteo de un ejercicio no se aclara que deberá ser para hombres o niños, es automática la inclinación de los estudiantes a la mujer como soporte del diseño. Si bien hay muchas razones que parecen explicar esta predilección, entre las que podemos rescatar están:

Las mujeres son más fáciles porque se ponen cualquier cosa.

Solo se dibujan mujeres en las materias de medios expresivos (Morfología)

Son el mercado más grande.

Las estudiantes mujeres son mayoría.

Ninguna de estas razones por momentos irónicas, nos parecía apropiada para encontrar una respuesta al hecho que se daba naturalmente. Las respuestas estaban en las ciencias sociales y rescatamos algunas de ellas.



INFORME FINAL

BAUDRILLARD -“El privilegio erótico del cuerpo femenino juega tanto para las mujeres como para los hombres.²⁰” Esto las hace observables por los hombres como objeto de deseo y por las mujeres como el modelo demandado culturalmente.

“Pilar Godayol señala que “la naturaleza de las mujeres no tiene una representación absoluta: es siempre un espacio aporético que se modifica dada la contingencia”²¹ Esta visión de modificación del cuerpo relacionada con los sucesos sociales transcurridos en el tiempo que posee como lógica la representación oscilante del cuerpo, el concepto de lo no definitivo y rearmable del cuerpo femenino.

Para Loretta Emiri “El cuerpo femenino disemina sus identidades, luchando entre las impuestas por el mundo y las elegidas. 22” El protagonismo deriva de esta lucha continua entre el mandato y la elección. El escenario del debate no tiene solo a la mujer como única figura, son hombres y mujeres los que participan porque el cuerpo de la mujer es el objeto de deseo.

El hecho natural de diseñar solo para mujeres encuentra una justificación y podemos comprender el alcance de esta elección. El cuerpo de la mujer es sin lugar a duda el propicio para explorar los significados y como armarlos intencionalmente para dar soporte al diseño de indumentaria.

¿Pero de donde se nutre esta comunicación? - ¿Como podemos enseñarla intencionalmente?

La respuesta la encontramos ²³ En *Diario del cuerpo*, Anna D’Elia recoge los fragmentos propios de su cuerpo de mujer, (fotos, recuerdos, personales, sensaciones), y los fragmentos ajenos que también forman parte de él, es decir, las representaciones del arte, la ciencia, la publicidad donde ese mismo cuerpo se ve reflejado y atrapado o cancelado.

Para entender cómo se puede arbitrar didácticamente estas representaciones, recorreremos ejemplos de trabajos realizados en la Cátedra de Diseño Asistido por Ordenador a cargo del Arq. Hölzel en el cual se visualizan los ejes morfológicos con los que se trabajó el cuerpo, y cuáles fueron los resultados de los alumnos. El componente diferenciador es la libertad en la elección basada en su campo de interés personal, en este aspecto nos mantenemos simplemente como observadores, sin emitir juicios de valor ni condicionantes. Es importante aclarar que desde la posición docente-estudiante, puede ser usada para dirigir la selección, no es esto lo que nosotros buscábamos. Nuestra labor es explorar en el uso de la interfaz gráfica como herramienta de representación sin condicionantes.

Cada estudiante nos muestra en su campo de reflexión, influencias, gustos, etc. Cada cuerpo es el resultado de inducción por parte del docente y una elección personal de parte del alumno que configura un cuerpo como resultado. Así delimitan el campo de exploración del cuerpo humano como soporte de significados, es un proceso donde el contexto cultural de la ciudad propio del estudiante y el diseño de indumentaria se

²⁰ -BAUDRILLARD, Jean, “IV El cuerpo o el osario de signos”, “El intercambio simbólico y la muerte”, Monte Avila Editores Latinoamericana, Caracas, 1993, p.120/121

²¹ Godayol, Pilar. *Spazi di frontiera. Genere e traduzione*. Bari: Palomar, 2002

²² Emiri, Loretta. *Amazzonia portatile*. (inédito)

²³ D’Elia, Anna, *Diario del corpo*. Milán: Unicopli, 2002.



INFORME FINAL

caracterizan por la reciprocidad, es decir, por la retroalimentación en la observación, recolección y apropiación de estilos.

1. La belleza cultural

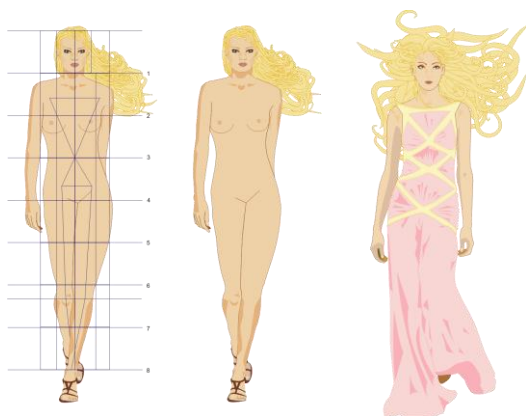
En cuanto al concepto de belleza, experto médico psiquiatra venezolano Roberto De Vries señaló que, a su juicio, "existe una diferencia entre lo que se entiende por belleza y lo que es estética. La belleza es, por una parte, la capacidad que tiene el perceptor para hallar cosas 'agradables' dentro de una personalidad. Es decir, la belleza la otorga el perceptor. En cambio, la estética corresponde a las medidas armónicas y perfección de las formas que tiene un determinado emisor. Si estamos hablando de personas se referirá a las medidas que tiene un determinado sujeto para generar el sentimiento de armonía"²⁴.

Esta belleza esta relacionada con el canon imperante en el momento, esta medida aplicada al cuerpo se daba de manera omnipotente y univoca, hoy se presenta una ruptura de esta visión y la diversidad cultural llega por fin a la belleza.

Del concepto intercultural de la Barbie damos paso a una diversidad controlada, ya que siguen imperando pequeñas variaciones del canon de belleza física en cuanto a las proporciones, pero dando una apertura al: color de piel, tipos de cabellos, color de ojos, edad, vestido, poses, entre otras.



Alumna: Sainz de Aja



Alumna Lopez Varela Maria Del Milagro

Pese al la supuesta diversidad estamos recreando siempre el concepto de ideal de belleza en el tiempo. La puja es tan fuerte que da origen a estilos subculturales que los medios de comunicación no consideran bellos sino especie de movimiento satélite.

2. Estilos subculturales

La observación de las ciudades se modifica sustancialmente, hoy hablamos de la cultura como es el caso de MARGULIS "Preguntarse por la cultura de la ciudad, de nuestra ciudad, es indagar en los múltiples sistemas significativos y expresivos; en el

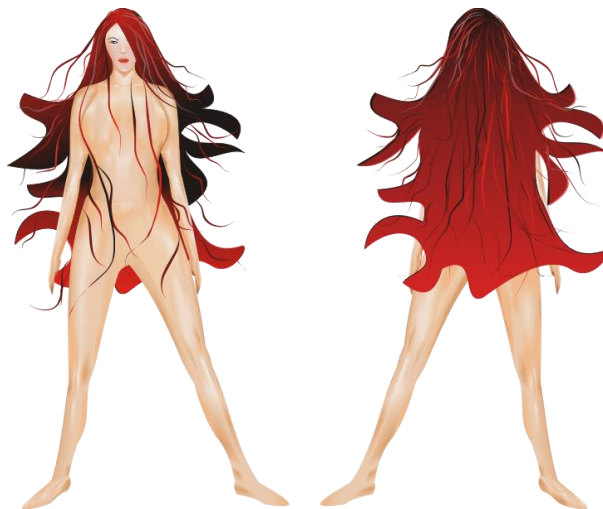
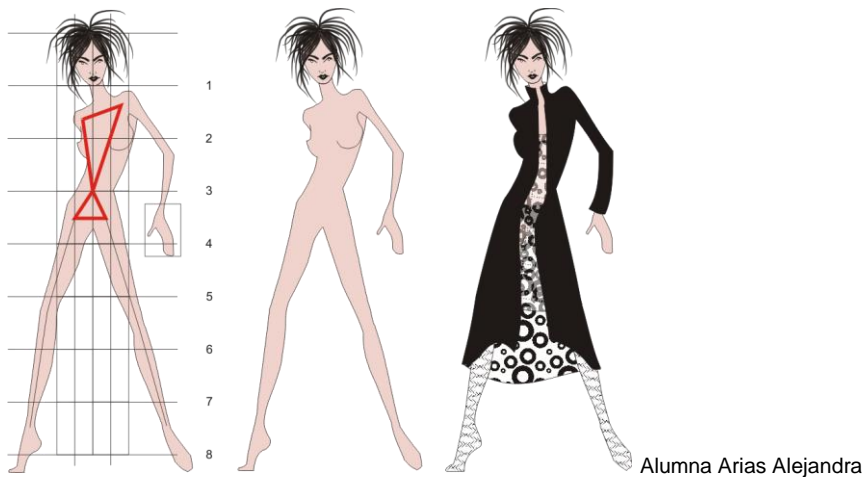
²⁴ Roberto De Vries Md. Psiquiatra y Licenciado en Comunicación Social.



INFORME FINAL

significado de los lenguajes, de la articulación del espacio en calles, arquitectura, barrios, las acciones, los movimientos, el despliegue temporal. También implica apreciar la multitud de subculturas, de culturas locales, a veces tribales, que en ella coexisten.”²⁵ En este sistema de significados el cuerpo y el atuendo son según MARGULIUS “La importancia de las formas de reconocimiento y de la apariencia- y la de los conflictos que éstas pueden suscitar- estriba en el hecho de que las tribus son, por voluntad propia, zonas de separación de lo normal. Pertenecer a una de ellas es expresar – de modo más o menos consciente- un rechazo por el modo de vida tradicional, una rebeldía estética- como mínimo-. De este modo los atuendos, uniformes y apariencias extremas constituyen índices de extrañamiento y separación: exhiben notoriamente la lejanía entre el grupo y la sociedad convencional.”²⁶

Los estudiantes están en esta ciudad son parte de ellas la viven, la observan y como es natural la sintetizan en intervenciones del cuerpo que usan como soporte para el diseño. Esta supuesta invasión cultural que muchos docentes no entienden es parte de la disciplina que no vede ser ignorada o subestimada por el uso del patrón de normalidad, esta y hay que observarla. Queda a juicio del diseñador el valor moral o estético que desee aplicarles.



²⁵ MARGULIS, Mario, “La cultura de la noche”, Espasa Hoy, Buenos Aires, 1994. p.11:

²⁶ MARGULIS, Mario, “La cultura de la noche”, Espasa Hoy, Buenos Aires, 1994. p.139:



3. Los cuerpos híbridos

Se lo llama híbrido es aquel que conjuga tipos de cuerpo, actitudes, conductas, estilos. El resultado obtenido radica en que su mensaje es mas fuerte dado la combinación de cualidades aportadas por selección de sus originales. Por lo tanto podemos decir que se trabaja con una exploración de significados que busca intensificar la comunicación del mensaje.

Pero esta construcción se basa en la rotura de cuerpos, a los que fragmentamos y encontrando las partes que permitan el aumento de los significados perceptivos del cuerpo. Con los fragmentos podemos armar un nuevo cuerpo que posea posibilidades sugestivas y expresivas acordes a nuestra intención de comunicar. Dentro de las posibles hibridaciones están:



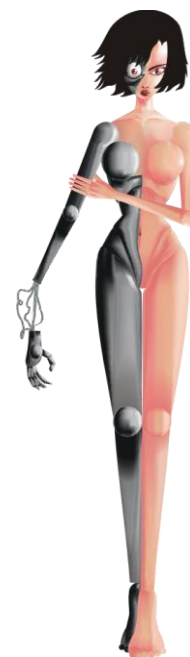
Cuerpo Híbrido: La idea de lo Híbrido nos permite plantear una diversidad de conceptos que producen, alteran y conforman la idea de cuerpo, entendiendo que estos conforman una realidad nueva, que solo es posible desde la unión/fusión/licuefacción de las partes que lo conforman. La sociedad moderna líquida es aquella en que las condiciones de actuación de sus miembros cambian antes de que las formas de actuar se consolide en unos hábitos y en unas rutinas determinadas.

La estética su valoración social se articula y conforma el nuevo mensaje del cuerpo.

Cuerpo Cyborg: Se plantea como la intervención o aplicación de partes a un todo, con la idea de suplir/parchar o aumentar/extender potencialmente capacidades meramente corporales, emotivas y sensitivas. La idea de límite se pone en conflicto en tanto nuevas ideas sobre Cuerpo y Subjetividad Tecnologizada.

La tecnología conformando al Cuerpo y no meramente interviniéndolo

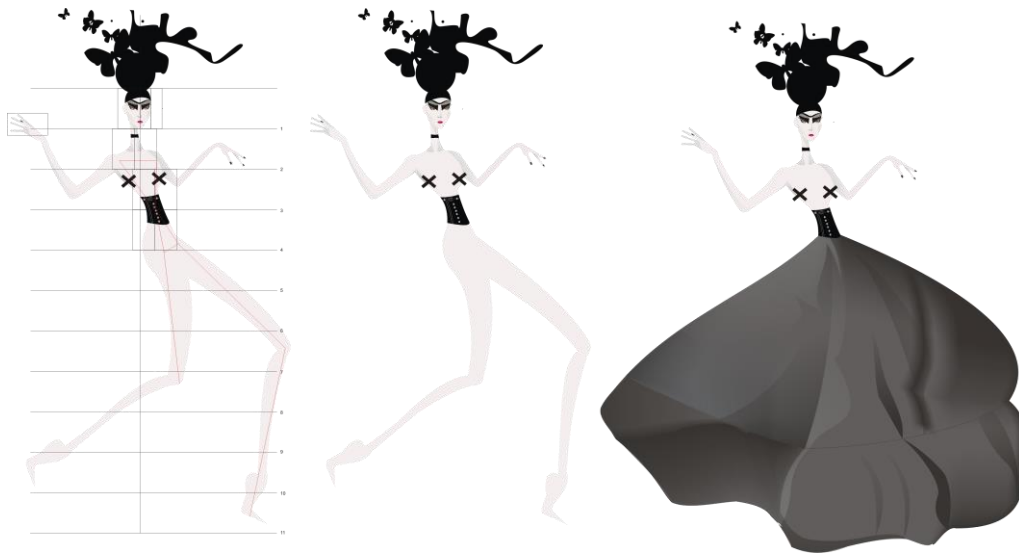
Alumna Florio Sabrina



Cuerpo Remixado: El concepto de remix, que ampliamente se ha difundido en la cultura del DJ, se refiere a la idea de mezcla, anexión, copy-paste, post-producción entre muchas otras prácticas preformativas que circulan actualmente. Este concepto nos permite entender las ideas de Cuerpo y Subjetividad como una forma sumatoria conciente de las partes que conforman y operan desde su materialidad constitutiva.

Formar cuerpos a partir de la técnica del collage estético

INFORME FINAL



Alumno More Fernando

4. Las proporciones del cuerpo y su articulación

La proporción del cuerpo es el intento por comprender la belleza, que no solo se percibe, sino que se puede construir mediante cánones de las perfectas proporciones, es una forma de medir las partes y sus relaciones de unidad se integren en la diversidad. La aplicación rigurosa de cánones o medidas académicas repercutió de manera negativa en el arte, pues hizo que sólo fueran consideradas como bellas y perfectas las obras que se acomodaban a este esquema prefijado por los predecesores. En el estudio de cuerpos esto solo se aplica después de terminado el cuerpo. Se observa las articulaciones como las conocidas distorsiones proporcionales y enfatizadas como el dibujo manga japonés. Una característica de la animación japonesa es la "distorsión", se dibuja intencionalmente una parte del cuerpo o arte de fondo fuera de proporción, para expresar la situación emocional del personaje.



Alumna Bani Noelia

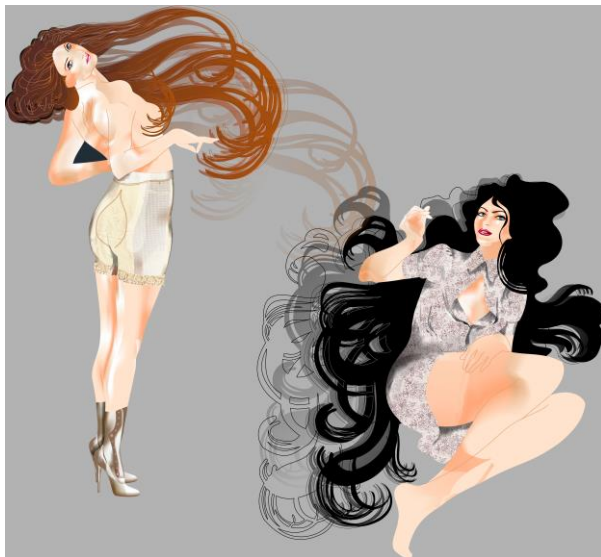


INFORME FINAL

5. Actitud corporal

La estructuración del esquema corporal implica la aparición de dos tipos de acciones: la actividad tónica y la actividad cinética

La actividad tónica:

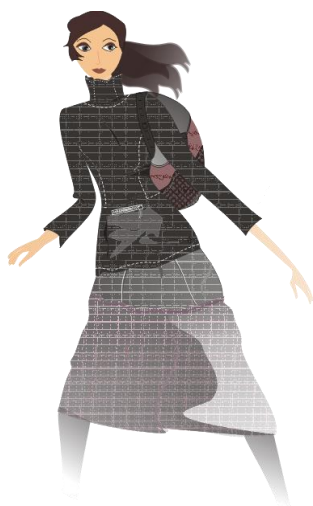


-*En reposo*: donde el tono muscular presenta una tensión y relajación particular de acuerdo a las posturas que adoptemos

Alumna Mihaljevic Amalia



Mastronardi Mariela



-*En movimiento*: donde el tono muscular se encuentra en íntima relación con la acción que estemos desarrollando, caminar, correr, saltar, bailar, etc., presentando variaciones de tensión y relajación particulares para cada una de ellas.

Alumna Tassara Verónica

La actividad cinética está compuesta por los movimientos propiamente dichos.



Alumna Moschetto Lorena

La actitud del cuerpo se construye articulando en su totalidad: el esquema corporal, manejo de los espacios y la pose del cuerpo, utiliza al cuerpo como instrumento, comunica mensajes expresivos entre el dibujo y el observador. Lo que percibimos tienen relación con asociaciones de la actitud del cuerpo y el significado que socialmente tiene.

Una visión completa

El cuerpo es una construcción de signos que deben ser organizados para lograr su interpretación, parte de esta organización se muestra con estos ejes morfológicos descriptos donde se percibe la retroalimentación entre el cuerpo soporte y la indumentaria

En el siguiente **ejemplo**, la elección del cuerpo, su la actitud corporal, funciona como signo. Se combina cuerpo mostrado y prenda reforzándose mutuamente.

La prenda acentúa las curvas ya pronunciadas del cuerpo y las luce con una mezcla de sensualismo y firmeza, mientras que este último convierte a una prenda sencilla (que en otro soporte podría resultar insulsa) en elemento fundamental para la generación de un personaje y una estética.

Analicemos sus proporciones y la significación

Aplomo quebrado: con la cadera hacia atrás, provocando la saliente de los glúteos. Sugiere obsequiosidad y candor.

Cadera normal, de mujer perfecta: sugiere salud, alegría y fecundidad.

Ventre en cuanto a sus salientes y la altura de sus curvas. Sugiere salud, alegría y virginidad.

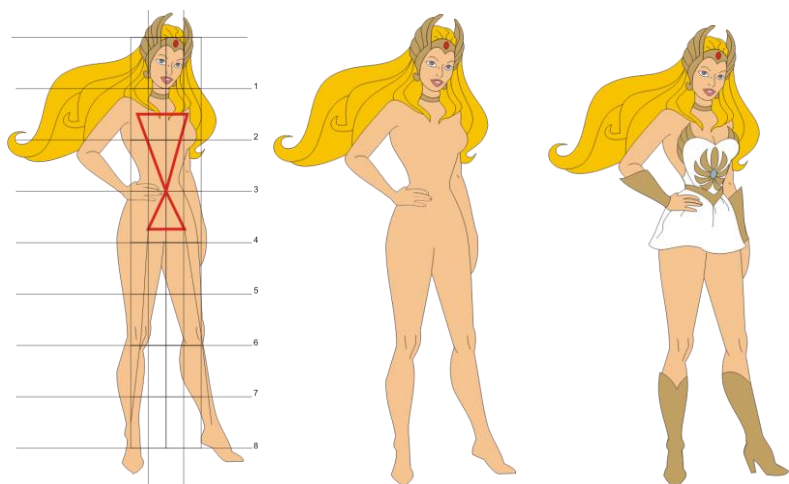
Glúteos un poco más grandes y redondeados de lo normal. Sugieren sensualidad.

Senos muy grandes y vientre chato. Sugieren infecundidad o maternidad precaria.

La belleza cultural que expresan las medidas armónicas, el color del pelo el cuerpo, actitud, etc. están por encima el cuerpo en si es lo que despierta en el observador.



INFORME FINAL



Alumna Maritato Melina