

Nuestra experiencia en el Tronco Divisional de CyAD

Dulce María García Lizárraga
Departamento de Métodos y Sistemas

Gabriela Montserrat Gay Hernández
Jefa del Departamento de Teoría y Análisis



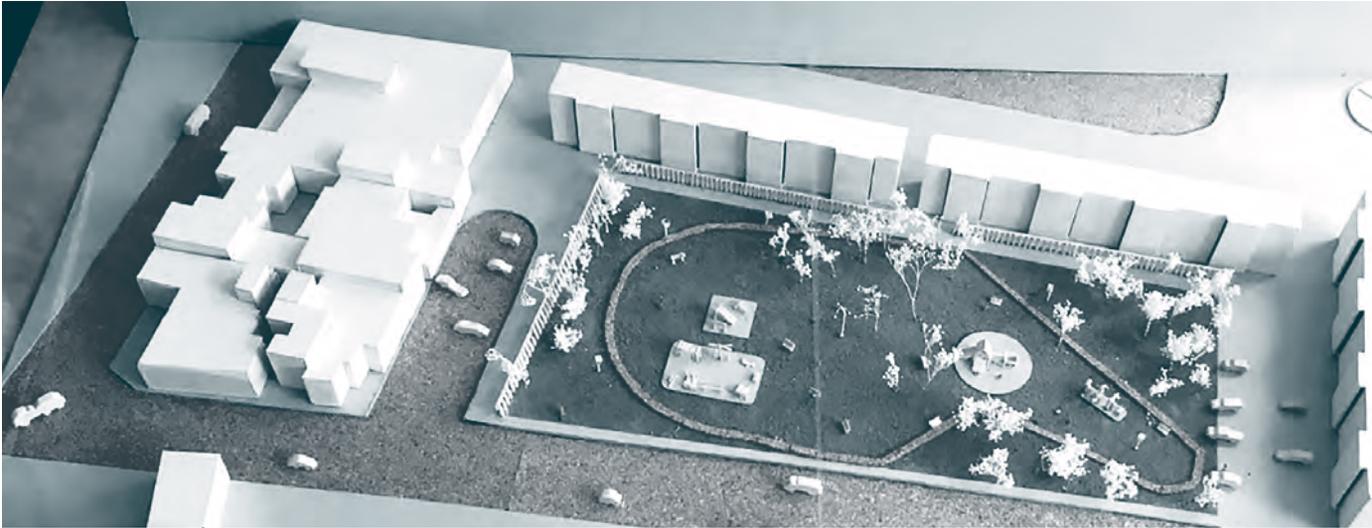
En el Seminario Punto de Encuentro, organizado por el Departamento de Síntesis Creativa, tuvimos la oportunidad de compartir nuestra experiencia en el Tronco Divisional (TD) de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, UAM Xochimilco, así como algunos proyectos que hemos realizado con los alumnos, tanto del Tronco Divisional I (TDI): Interacción Contexto-Diseño, como del Tronco Divisional II (TDII): Campos Fundamentales del Diseño.

Aquí, compartimos lo expuesto en el seminario, la forma de trabajo, basado en el plan y programa del TD, y nuestras sugerencias y reflexiones personales. Cabe resaltar que nuestra forma de trabajar las dos áreas de conocimiento (Teoría y

Expresión) es a través de su articulación con el Taller de Diseño, en él se ponen en práctica los conocimientos y habilidades desarrolladas durante el trimestre.

Al iniciar el trimestre, y conscientes de que para muchos estudiantes es su primer acercamiento al diseño y al Sistema Modular, realizamos ejercicios de creatividad y propiciamos el trabajo en equipo para fomentar un mejor ambiente en el aula. Al tratar de dilucidar el porqué de la carencia de referentes en torno al diseño, partimos de que es un tema que “no se aborda” en los niveles de educación básica, es decir, existe noción de literatura, música o arte en el mejor de los casos, pero el diseño se encuentra ausente. De aquí surge la preocupación de

Pictogramas, TDII



Parque infantil, TDI

acercar el tema de diseño a los niños, por ello en el TDI hemos utilizado el cuento ilustrado como un instrumento a través del cual desarrollamos el tema de Gramática Visual, así como el de Historia del Diseño; en el TDI se desarrolla el tema de parque infantil, y el de biblioteca infantil, entre otros.

TDI: Interacción Contexto-Diseño

El objetivo general del TDI: Interacción Contexto-Diseño es "Capacitar al estudiante en el conocimiento del proceso de diseño y desarrollar habilidades que le permitan manejar herramientas teóricas y formales básicas. Introducirlo en el conocimiento de los lenguajes y la investigación para el diseño",¹ todo lo cual se enfoca en el desarrollo del cuento infantil como tema eje del módulo.

Proceso que se lleva a cabo en el Taller de Diseño:

I. La forma y sus categorías estructurales

En esta etapa, revisamos, analizamos y discutimos los elementos primarios de

¹ Programa de Estudios, Módulo II Interacción Contexto-Diseño, UAM-X, México, 2003, p. 1

la forma y sus categorías estructurales: sobre formas abstractas se realizan ejercicios de representación bi y tridimensionales. El propósito es que apliquen sus conocimientos.

II. Análogos

Se lleva a cabo el análisis de al menos tres modelos análogos (cuentos infantiles) como herramienta para la solución del problema eje. Este proceso le ayudará al alumno a definir características y técnicas de representación para el diseño final.

III. Bocetos

El alumno realizará esquemas preliminares y alternativas de solución a partir del uso de diversas técnicas de representación. Esta etapa le brinda al estudiante la oportunidad de definir, desarrollar, detallar y afinar la alternativa seleccionada en su proyecto final.

IV. Diseño final

Es la última etapa del proceso de diseño, en la cual se desarrolla la propuesta elegida, se integra y se presenta el producto final.

Se aplican y desarrollan todos los conocimientos y habilidades adquiridas tanto en el Taller de Teoría como en el Taller de

Expresión, en la solución del nombrado problema eje.

Las experiencias han sido muy enriquecedoras: se refuerzan los conocimientos en los estudiantes; se integran las áreas de Teoría, Diseño y Expresión; se incrementa considerablemente la disposición receptiva de los alumnos a la crítica; se transmite la información a niños y jóvenes con un lenguaje gráfico y sencillo. Es importantes mencionar que en todas las etapas se trabaja individualmente y en equipo, así también se presentan las alternativas ante el grupo para intercambiar puntos de vista.

TDII: Campos Fundamentales del Diseño

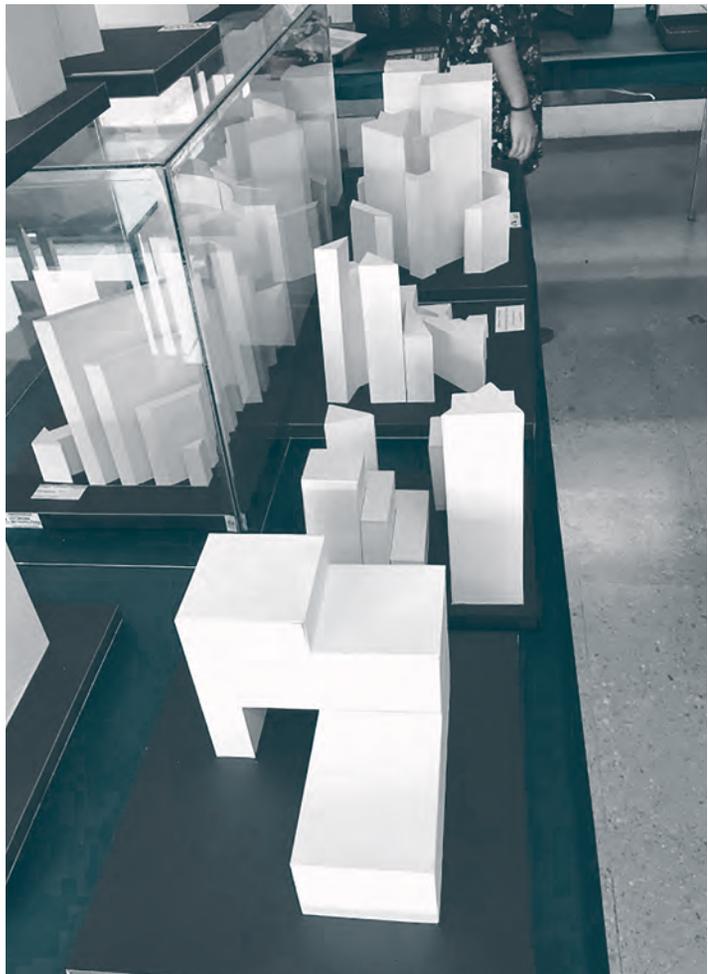
El objetivo general de este módulo es “introducir al estudiante en los factores teórico-metodológicos de la investigación para el diseño”,² para lo cual se trabajan temáticas como parque infantil y mercado, con la intención de realizar un trabajo interdisciplinario, en donde se integren los cuatro campos del diseño (Arquitectura, Diseño Industrial, Diseño de la Comunicación Gráfica, y Planeación Territorial), enfocando el problema en cada uno de ellos.

El proceso de diseño durante este trimestre se desarrolla en cuatro unidades.

Unidad I. Información preliminar

Es la etapa en que se recopila información del sitio de estudio. Se trabaja la investigación de campo y la de gabinete: en la primera, el alumno realiza visitas al terreno y zona de estudio; se selecciona

² Programa de Estudios, Módulo III Campos Fundamentales del Diseño, UAM-X, México, 2003, p. 10



Maquetas, TDI

el terreno más conveniente de acuerdo a las características para el desarrollo del anteproyecto; se realizan levantamientos básicos y de vialidades, se toman fotografías de la zona de estudio, y, a partir de estas se elaboran otras acciones en paralelo, se recopilan datos de INEGI, datos en oficinas públicas, delegaciones, Estudios Metropolitanos, bibliotecas e internet, para su posterior análisis.

A partir de toda la información recopilada, se desarrolla un diagnóstico en equipo del sitio de trabajo, estudiando los antecedentes, normatividad, imagen urbana, características del terreno, vialidad y transporte, datos de población, equipamiento, infraestructura y accesibilidad. Posteriormente la hipótesis, los

objetivos y los alcances del proyecto son definidos.

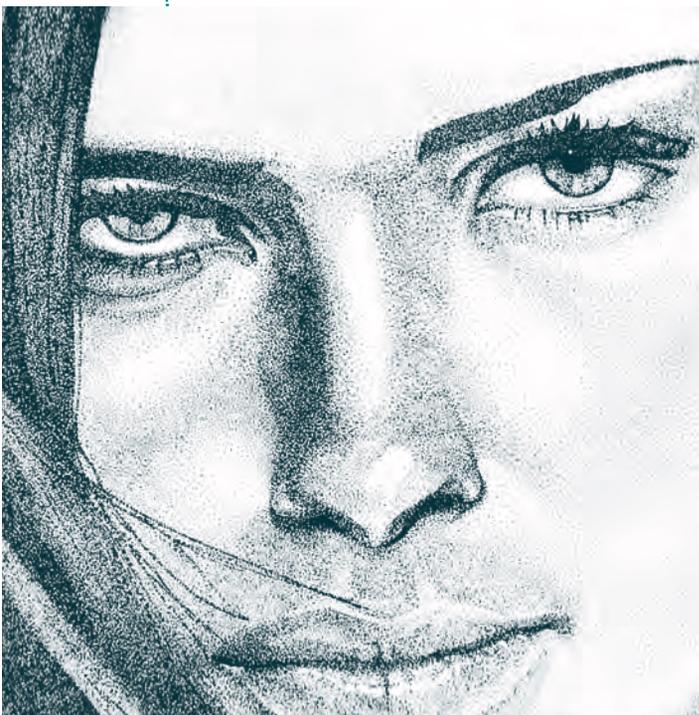
El resultado de las investigaciones se expone con una presentación visual ante el grupo, también se elaboran láminas con la síntesis de la información y un documento escrito por el grupo, que podría ser consultado en las siguientes etapas de desarrollo del trabajo de diseño.

Dentro de la etapa de diagnóstico se elabora una maqueta del terreno en su estado actual, trabajada por todo el grupo, a partir de la información obtenida en las visitas, levantamientos arquitectónicos y urbanos, planos, fotografías o cualquier registro del lugar.

Unidad II. Investigación

Esta unidad tiene como objetivo principal que el alumno aprenda a desarrollar investigaciones en el área de diseño, con un enfoque social e interdisciplinario, una definición de la problemática por campos de diseño y detectando las necesidades del sitio de trabajo.

Puntillismo, TDI



Se selecciona también el tema por desarrollar y se elabora una estrategia a partir de las conclusiones del diagnóstico. Después con el objeto de utilizarlo como herramienta para solución de problemas de diseño, se realiza un análisis tipológico de modelos análogos por disciplina.

Unidad III. Imagen conceptual

El propósito de esta unidad es adquirir gradualmente la práctica del bocetaje y del análisis de propuestas preliminares de diseño, así obtenemos un primer Programa de diseño por campo profesional. Posteriormente, se elaboran esquemas preliminares, bocetos y maquetas de trabajo para formular y contrastar las posibilidades de desarrollo de las distintas propuestas de solución, para con ello seleccionar una alternativa que se desarrollará a mayor profundidad de acuerdo con su viabilidad formal, significativa y tecnológica.

Unidad IV. Anteproyecto

En el anteproyecto el alumno tiene que aplicar y desarrollar los conocimientos y habilidades reales. Para lograrlo, tendrá que desarrollar cada propuesta conformando equipos con integrantes de las cuatro carreras de la División. Para poder representar las propuestas de acuerdo con los códigos y lenguajes de cada campo de diseño; elaborar, planos, maquetas, prototipos, memoria y modelos de diseño, necesarios para hacer explícita la solución al problema. Con ellos se favorece el aprendizaje del trabajo colaborativo, la experiencia en equipos de trabajo, la integración de pensamiento, y el desarrollo de habilidades personales de comunicación y tolerancia.

Cabe mencionar que, durante los dos trimestres del Tronco Divisional, se realizaron diversas exposiciones al final

del trimestre, tanto en aulas como en la Galería del Tronco Divisional "Pablo Raeder Vogel". Esta actividad es de gran importancia, ya que en ella se muestran los trabajos ante la comunidad de la División y esto estimula su creatividad.

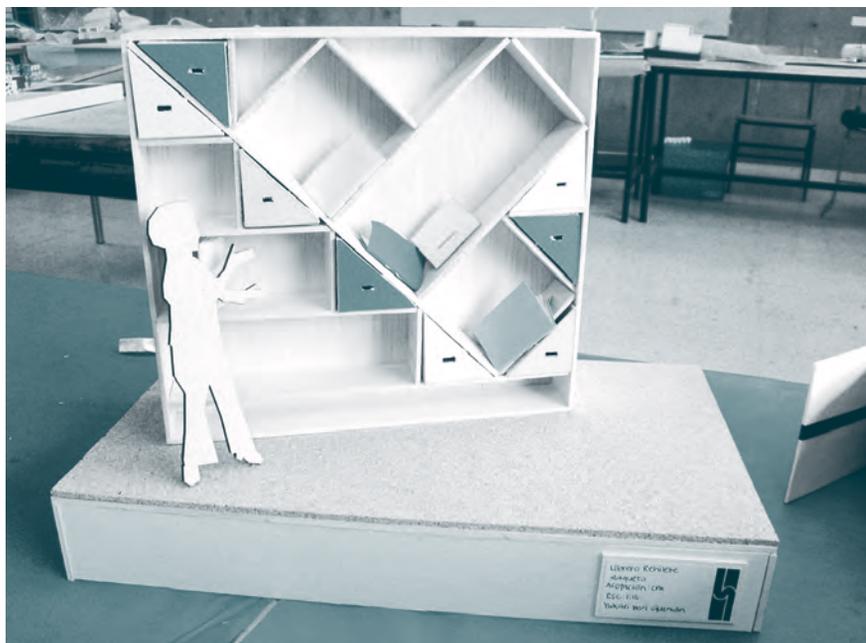
Reflexiones finales

Sistemas de representación tradicionales *versus* uso de la computadora, Betty Edwards afirma en su libro *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*,³ que la habilidad se compone por otras parciales que se constituyen en una total o global, y creemos que así es el diseño. Para la mayoría de los alumnos de los módulos del Tronco Divisional éste es su primer contacto con el diseño y el dibujo, aprende un nuevo lenguaje de comunicación visual, por lo que la mayoría de los trabajos se hacen a mano, y se deja claro que el uso de la computadora es un instrumento más.

Consideramos que es necesaria la actualización de los profesores en los cuatro campos de diseño, ya que hemos observado que algunos nos concentramos en nuestra práctica profesional, por lo que dejamos fuera disciplinas en las que no tenemos experiencia, como es el caso de planeación territorial.

También creemos que existe una ruptura entre el paso del Tronco Divisional a los troncos de licenciatura, ya que se supone que los alumnos no tienen los conocimientos básicos, por ello no existe una secuencia en la formación de los alumnos; por consiguiente, no se aplican los conocimientos adquiridos en los trimestres anteriores, existe poco o nulo seguimiento a esta metodología en mó-

3 Edwards, Betty, *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*, Ediciones Urano, Barcelona, 2000.



Librero Rehilete, TDI

dulos posteriores. Es así como finalmente consideramos que es muy importante la vinculación de los dos profesores responsables de las áreas de teoría y expresión en el taller de diseño, no sólo como un planteamiento o buenas intenciones, sino en la práctica cotidiana. 

••• Referencias

- Barruecos Villalobos, Luis, *La construcción permanente del Sistema Modular*, UAM Xochimilco, México, 1997.
- Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, *Documento Xochimilco*, 9ª reimpresión, México, 2001.
- García, Dulce y Gay, Gabriela, "Cuento infantil y cómic en el taller de diseño" en *Pedagogía del diseño en el Sistema Modular UAM Xochimilco*, UAM, México, 2016.
- Programa de Estudios, *Módulo II Interacción Contexto-Diseño*, UAM Xochimilco, México, 2003 y 2010.
- Programa de Estudios, *Módulo III Campos Fundamentales del Diseño*, UAM-X, México.
- Edwards, Betty, *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*, Ediciones Urano, Barcelona, 2000.