

Propuesta Pedagógica

:B

TECNO

Tecnología 2B DCV

Profesora Titular: DCV María Gabriela Madonia

Profesores Adjuntos: DCV Pablo Schoening

DCV Maximiliano Bidart

Sitio web y canales de comunicación de la Cátedra:

Web: <http://www.fba.unlp.edu.ar/tecno2b/>

Youtube: Tecno 2B FDA - UNLP
<https://www.youtube.com/channel/UCQv84evG1YBIX6JVrnjqyfw>

Instagram: tecno2b

Facebook: Tecno2B DCV
<https://www.facebook.com/tecno2b>

Esta propuesta pedagógica se ha diseñado conforme a las tres funciones que prevé el Estatuto de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) para las actividades que deben cumplir sus Unidades Académicas y cada uno de los Departamentos y Cátedras que componen estas últimas: enseñanza, investigación y extensión. Recorre los aspectos conceptuales inherentes a la enseñanza de la asignatura Tecnología II, su organización y su metodología. Se considera que Tecnología de Diseño en Comunicación Visual, tal su denominación, contribuye a la formación profesional de diseñadores y diseñadoras capaces de articular la proyección de imágenes proyectuales con su realización fáctica en diferentes soportes y sistemas de reproducción o impresión.

La planificación de un programa para la cátedra convoca a considerar una serie de cuestiones: la identificación de las necesidades que justifican la formación interdisciplinaria que requerirán los futuros y futuras diseñadores/as; el establecimiento de los objetivos de enseñanza; la delimitación de los conocimientos que deben adquirir los estudiantes; la elección de la metodología con la que se enseñará; la organización de todas las actividades de la Cátedra, la secuenciación de contenidos con eje en las técnicas y procedimientos requeridos para aprobar la materia y los criterios de evaluación y acreditación que devengan de estos enfoques.

Introducción

En el pasado de occidente la *tékne*, *técne* o *téchne*, aludía a la «producción» o «fabricación material», en la concepción platónica. Se distinguía de la *praxis* aristotélica, cuya esencia contenía la acción propiamente dicha. En la Grecia antigua, la ciencia y la *tekné* se desplegaban en ámbitos diferentes: la ciencia en el de la razón, la *tekné* en el del conocimiento. Mediante la *tekné* (la técnica) es posible mutar lo natural en artificial y esa noción de artificialidad abarcaba al arte.

La tecnología (del griego *τέχνη* [téchne], 'arte', 'oficio' y *-λογία* [-logía], 'tratado', 'estudio') es la aplicación de la ciencia a la resolución de problemas concretos. Constituye un conjunto de conocimientos ordenados sistemáticamente que posibilitan diseñar y elaborar bienes o servicios destinados a atender las necesidades colectivas esenciales y trascendentes de la humanidad.

El término tecnología refiere al conjunto de todas las técnicas, y también a cada una de ellas en particular y, como disciplina teórica, estudia los rasgos comunes a todas las tecnologías. Ciertas tecnologías han permitido un avance manifiesto en la calidad de vida de miles de millones de personas en el planeta. La tecnología implica un cuerpo de acciones sistemáticas cuyo destino es la transformación de las cosas. Su finalidad es saber hacer y saber por qué se hace.

La carrera de Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Artes de la UNLP aporta a la sociedad egresados que acreditan saberes y prácticas específicas del campo disciplinar en condiciones de interactuar también con otras profesiones. Las características de los problemas y la complejidad de las estructuras sociales y

políticas en Argentina, configuran un mosaico irregular de necesidades que ameritan distintas respuestas, siendo éstas brindadas en función a las diferentes concepciones y prácticas del diseño y la tecnología.

De acuerdo a la demanda y la complejidad que supone el laberíntico entramado de las permanentes mutaciones que la ciencia y la tecnología imponen, es preciso plantear una asignatura que aporte a la formación de diseñadores en comunicación visual capaces de desplegar su conocimiento con la versatilidad y la apertura que implica la competencia en un circuito cuya singularidad se manifiesta, justamente, en el cambio constante según los avances de las tecnologías digitales, de reproducción e impresión.

El Cuerpo Docente

La cátedra denominada Tecnología en Diseño en Comunicación Visual 2B fue aprobada por Consejo Directivo de la Facultad de Artes de la UNLP en febrero de 2019.

El cuerpo docente está integrado por una Profesora Titular: DCV María Gabriela Madonia, dos Profesores Adjuntos: DCV Pablo Schoening y DCV Maximiliano Bidart, Jefes de Trabajos Prácticos, Ayudantes Diplomado/as y Ayudantes alumno/as.

La mayor parte de los docentes cuentan con una dilatada trayectoria y experiencia en la profesión, lo que permite el avance constante de la asignatura, no sólo para cumplir con el rol académico al interior de la Facultad, sino también para llevar a nuestra casa de estudios a participar de actividades extramuros, debates, generar seminarios interdisciplinarios.

Se propone además, que tengan interacción pedagógica con el resto de los claustros y con los/as estudiantes a través de la realización e introducción conceptual en cada una de las unidades temáticas y actividades teórico-prácticas, de los seminarios-debate y de las reuniones generales, para colaborar en la preparación de las actividades de la misma.

En cada ciclo lectivo el cupo de inscriptos oscila entre los 200 a 300 estudiantes. Por esta razón, Tecnología II, comparte el ciclo lectivo con materias que corresponden al mismo nivel curricular y establece una interdependencia decisiva con el Taller de Diseño propiamente dicho. Aunque podría objetarse la escisión en el recorte de estos dos núcleos estructurales que se despliegan a lo largo de la carrera, en la práctica concreta la composición de imágenes proyectuales y su realización a través de los variados soportes y sistemas de impresión en los que una imagen adquiere su carnadura, se resignifican y conjugan.

Carga Horaria

Se distribuye en 4 horas cátedra semanales donde se integran la teoría y la práctica teniendo en cuenta que en los procesos de diseño es fundamental pensar desde el inicio en la materialidad y reproducción de los mismos.

Fundamentación de la Propuesta

La formación de los estudiantes universitarios de cualquier carrera excede los conocimientos teóricos y las habilidades prácticas, y presupone agregar también elementos que colaboren a un aprendizaje más complejo e integral. **Esta formación debe contar entonces con aspectos de orden social, filosófico, artístico y político, que complejicen su trayecto teniendo en cuenta que la tecnología y la ciencia suelen solaparse detrás de una aparente neutralidad que, como han fundamentado tanto los estudios de la teoría crítica como aquellos autores especialmente dedicados a la realidad latinoamericana (el caso de Dussel) configura un espacio en disputa. Entonces, desde la perspectiva que vertebra el posicionamiento de la cátedra, no alcanza con el empleo adecuado de una técnica, una operación o un procedimiento, ya que éstos deben estar al servicio del conjunto social.**

Bases pedagógicas y Contenidos de la materia

El aprendizaje basado en problemas reales y la enseñanza centrada en el estudiante son las premisas pedagógicas que le confieren sentido a esta propuesta.

La enseñanza de la tecnología, es decir, del pasaje de las técnicas a un nivel expandido científica y culturalmente, genera una condición, que, como hemos señalado en los párrafos anteriores, se caracteriza por sus cambios permanentes. Este rasgo le agrega, a la siempre ardua conformación de un equipo, que en este caso es relativamente reciente, una receptividad al devenir de los aportes que convierten determinadas técnicas en procesos tecnológicos y, en consecuencia, una actualización de los contenidos que en ocasiones se producen en el mismo año de la cursada. Baste como ejemplo advertir la enorme transformación que en estos dos años de pandemia se produjo en el mundo de las pantallas, en el empleo de los software, transformaciones que no se ciñen únicamente a las cuestiones operativas ya que determinan además cambios en los hábitos culturales.

Estas tecnologías experimentaron, a partir de mediados de la década del '80, una relevancia notable de su impacto en la vida cotidiana, con la sustitución parcial de una industria fundamentalmente mecánica hacia otra mayoritariamente virtual. Se trata de dos modalidades que conviven, se retroalimentan, compiten y a menudo representan un reto para los estudiantes iniciales. No basta con diseñar una imagen que puede ser efectiva en una marca, la tapa de un libro, un envase, el anuncio de un recital o una propaganda política, si no se atiende a las variables de su soporte material en relación al punto de vista del público, a las cuestiones de escala, reproductibilidad, viabilidad de producción, etc.

Por lo tanto, es posible establecer dos principios rectores en el enfoque de nuestra tarea: por un lado la organización de los contenidos desde lo general hasta lo particular, es decir, desde aquellas condiciones irremplazables en una asignatura de este tenor, como las imágenes bitmap y vectoriales, originales digitales, sistemas de impresión, etc. y por otro, la incorporación de las alteraciones que la tecnología y los recursos experimentan en consonancia con la fugacidad de la vida contemporánea.

Lo que permanece y lo que cambia.

Un caso concreto puede ejemplificar este planteo: el uso de las películas gráficas que hasta hace pocos años constituía un núcleo temático insoslayable, hoy ha sido sustituido por las planchas metálicas o el también llamado proceso Computer to Plate.

Podríamos arriesgar entonces que, como en todos los procesos formales, hay aspectos que perduran y otros que se transforman, y es esa tensión la que vuelve especialmente interesante, al menos en el plano potencial, la inclusión de esta asignatura en el plan de estudios.

El programa, que luego se desarrolla, se articula en cuatro grandes unidades pedagógicas o módulos: entorno comercial, digital, editorial, envases y packaging. Esta secuencia no habla de compartimentos estancos sino más bien de una acumulación de conocimientos que se van complejizando a lo largo de la cursada y que resultan condiciones y pre requisitos para avanzar sobre cada unidad.

Los tipos de imágenes (RGB, CMYK, bitmap y vectoriales) que definen los primeros contenidos que se trabajan en las clases, devendrán también como herramientas conceptuales en el conocimiento de originales para sistemas de impresión y así sucesivamente.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Contribuir a la formación integral de futuros diseñadores en comunicación visual desarrollando el perfil, las habilidades y las competencias indispensables para responder a necesidades y demandas actuales de la profesión en materia de tecnología.

Objetivos Específicos

- Que los/as estudiantes, al finalizar la cursada, estén capacitados para tomar decisiones tecnológicas desde la primera etapa de un proyecto de diseño. Que puedan resolver la materialización de un diseño plasmado en una pc.
- Que los/as estudiantes adquieran el lenguaje técnico/tecnológico específico. Sobre todo teniendo en cuenta que la tradición de ese vocabulario ha echado mano de palabras y códigos que resultan un tanto abstracto, por ejemplo “cartoné” (versión francesa de cartón), “sublimación” que remite incluso a conceptos originados en el psicoanálisis y que hace referencia en realidad al traspaso de una tinta en estado sólido a gaseoso, entre otros. También es usual el empleo de términos que provienen del oficio imprentero , como por ejemplo “mono o casado”, que en ninguno de los dos casos hace referencia a los primates o la unión matrimonial.
- Que puedan analizar con autonomía las características y resoluciones formales de piezas gráficas en sus diferentes soportes y sistemas de impresión.

Charlas introductorias y participativas

Se desarrollan dentro del horario de clase y participan diseñadores en comunicación visual con experiencia profesional en el tema. El objetivo de estos encuentros es

profundizar los conocimientos sobre algunos contenidos puntuales, en el cual se pretende que los estudiantes tengan un rol activo e intercambien ideas con sus docentes y el invitado, promoviendo el análisis siendo además partícipes de forma real en un caso específico resuelto tecnológicamente.

Trabajos Prácticos

La actividad práctica se da en el aula y en formato de “Trabajos Prácticos” a resolver. Se trabaja desde el “análisis de casos”, considerando importante y fundamental no sólo el uso tecnológico sino la elaboración y la calidad y viabilidad de la pieza gráfica. Todos ellos están planteados en base a un eje central que acerca al alumno a la problemática real.

Régimen de Cursada

Tecnología en Comunicación Visual II “B” es una materia de Promoción directa e indirecta, de acuerdo al plan de estudios vigente (2021). Al ser una materia correlativa de Tecnología en Comunicación Visual I, los/as estudiantes deberán tener esta cursada aprobada y acreditada ante el Departamento de Alumnos obligatoriamente, caso contrario, no podrán cursar Tecnología en Comunicación Visual II “B”.

Requisitos para Aprobar

La cursada de la materia es obligatoria, por tanto, el alumno deberá presentar y aprobar el 100% de los Trabajos Prácticos y haber obtenido una calificación mínima de 4 puntos (en cualquiera de sus instancias recuperatorias); debiendo acreditar además, el 80% de las asistencias a las actividades áulicas de taller. Esta última ha cambiado entre los años 2020 y 2021 debido a la modalidad virtual.

Evaluación

Experiencia en los años 2019/2021.

El año 2019 se realizaron dos evaluaciones parciales (ver modelos adjuntos en Anexo 3) en donde el estudiante tenía ejemplos reales “a color” de piezas gráficas resueltas en diferentes sistemas de impresión/reproducción y debía definir uno, aproximar cantidad de tintas impresas, explicar la resolución del original para ese tipo de sistema e indicar, según la estrategia, cantidades aproximadas de impresiones. Por otro lado, se formularon algunas preguntas puntuales sobre otros temas abordados. No se trató de una evaluación teórica, sino de un enfoque propuesto a partir de la resolución de problemas, teniendo en cuenta un tipo de praxis que va entramando los conceptos a partir de la experiencia.

En 2020 aparece la pandemia, el cambio de modalidad a clases virtuales, la adaptación de estudiantes y docentes y la redefinición de la actividad áulica. Se eliminaron las evaluaciones parciales. Se habían analizado los exámenes del año 2019 y se concluyó que el estudiante además de tener los trabajos prácticos a resolver durante el ciclo (donde aplica los conocimientos teóricos, analiza casos y resuelve problemas), también debe afrontar el examen final de la materia. En consecuencia, las evaluaciones parciales intermedias resultaban redundantes.

Durante el 2021 se han tomado exámenes finales a estudiantes que cursaron durante el 2020 y los resultados fueron positivos. Las evaluaciones parciales eran más de lo mismo, es decir, haber prescindido de ellas no bajó el nivel educativo.

La resolución de casos según estrategias, análisis y toma de decisiones tecnológicas que se trabajan durante el ciclo lectivo, se vieron reflejadas en el proceso evaluativo “examen final de la materia”.

En los años 2020 y 2021 el número de estudiantes promedio que se presentaron por mesa examinadora es 20. Aprueba el 99,8% de los mismos. Es por ello, que el nuevo plan de estudios que contempla la aprobación de la materia de forma directa,

no perjudica el nivel de aprendizaje, conceptos y experiencia obtenido por los/as estudiantes durante cada ciclo lectivo.

Los criterios de evaluación, en todos los casos, tienen en cuenta no sólo el empleo adecuado de las técnicas y tecnologías aportadas desde la enseñanza, el conocimiento del vocabulario técnico, el compromiso, la regularidad, la asistencia y la participación en las clases, el cumplimiento de las consignas propuestas por la cátedra, el rigor en la presentación de los materiales y la persistencia en el contacto con los docentes, por ejemplo manteniendo las cámaras encendidas, sino también en la asimilación y la capacidad de relacionar los distintos núcleos temáticos trabajados. No se trata de una evaluación objetiva, del tipo multi choice, ni otras modalidades semejantes, y se prioriza un criterio integral en el que no hay contradicciones entre el análisis del proceso de diseño y los resultados.

Experiencia virtual 2020 y 2021. Modelo de clase

El año 2019 fue la primera experiencia como cátedra nueva.

El año 2020 se dió comienzo de forma presencial pero la semana siguiente, la ASPO, hizo que se debiera reestructurar la modalidad.

No se interrumpió la continuidad de las mismas. Se siguió dando clases (de forma virtual) todos los lunes de 12 a 14 hs. una modalidad “teórica” con análisis de casos, charlas con invitados, etc. y de 14.30 a 16 hs. también de forma virtual, la parte práctica con docentes por comisiones asignadas.

Se organizaron grupos de Facebook para cada comisión y un mail (que ya estaba creado porque los trabajos prácticos en el año 2019 también se recibían vía correo electrónico). Las clases se comenzaron dando por plataforma Zoom, luego por otra, y finalmente la Cátedra decidió adquirir una cuenta de Google para Empresas ya que los encuentros por la plataforma Meet (casi 210 estudiantes comenzaron en 2020), era la más adecuada y permitía otras acciones que el resto limitaba.

Todas las clases “teóricas” se graban y quedan subidas en el canal de Youtube de la cátedra, lo que facilita la consulta de los y las estudiantes en cualquier momento. Las redes sociales (Facebook e Instagram) de la cátedra funcionan semanalmente como medio de información, pero el contacto docente-estudiante se da por los grupos de meet los lunes en su horario y/o por el grupo de Facebook. En este último se suben avances de los TP en imágenes, archivos digitales con originales, etc., funciona como “el pizarrón y colgada de trabajos” del aula presencial. En el sitio web y Aulas Web también se sube el resumen de las clases en formato .pdf.

Ejemplo de una clase “teórica”. Nuevo trabajo práctico.

Editorial: Encuadernación. Tratamientos de superficie.

Se conectan docentes y estudiantes, se les pide que permanezcan con las cámaras encendidas.

Se anuncia que participarán de un juego: tienen que buscar en sus casas el libro más viejo y el más nuevo que tengan.

Se les da unos minutos y se invita a quienes quieren mostrar.

Cuando se les pregunta por qué eligieron “ese” libro comienzan a aparecer cuestiones sentimentales, experiencias vividas, etc.

En una segunda instancia comienza el análisis formal y material de los ejemplos: ¿Cómo es la tapa? ¿Dura, blanda? ¿El grosor es el mismo que el de las páginas? ¿Cómo está sujeta al interior? ¿Pegada, cosida? ¿Tiene alguna hoja pegada entre ésta y la primera página? (Hoja guarda en casos de encuadernación dura). ¿Tiene pegamento? ¿Las páginas se transparentan? ¿Se despegan o abren? ¿Se ven cuadernillos interiores? ¿Brilla? ¿Cómo es al tacto? ¿Rugosa, lisa? ¿Tiene algo en especial que te llame la atención? (hot stamping, cuño seco, laminado, etc.).

Se analizan 3 o 4 casos en el que intervienen y participan otros estudiantes y luego comienza la parte conceptual resumida en un esquema general que da la docente:

Editorial. Dos grandes grupos según la encuadernación:

-Encuadernación fija y móvil. Se hace hincapié en la encuadernación fija: tapas blandas o duras y las formas de afianzamiento de las mismas. Se ven procesos de

alzados, encuadernados. Recurso de hoja guarda, cosido, pegado.

-Tipos de tapas o ediciones: tapa blanda y tapa dura (cartoné).

-Tratamientos de superficie (hot stamping, laminado polipropileno mate o brillante, cuño seco, timbrado, laminación con film, lacas).

Clase subida en el canal de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=Ayk3YxFdKaM>

Luego se intercala un descanso de media hora y en la clase práctica comienzan a trabajar sobre la resolución del trabajo práctico. El mismo tiene una duración de 4 clases y deben resolver 3 tipos de tapas (edición de bolsillo, tapa blanda y dura) incorporando los conceptos y tomando decisiones tecnológicas que se susciten según el caso.

Para los mismos se adjunta una ficha técnica en donde indican las especificaciones que se piden en un taller gráfico para un trabajo real.

(TP4. Sitio web de la cátedra)

http://www.fba.unlp.edu.ar/tecno2b/descargas/TP4_2021_parte1.pdf

http://www.fba.unlp.edu.ar/tecno2b/descargas/ficha_TP4-parte-2.pdf

Evaluación

Parcialitos al inicio de cada Trabajo Práctico (desde 2026)

A partir del ciclo lectivo 2026 se incorporarán instancias breves de evaluación al inicio de cada Trabajo Práctico, en formato de “parcialitos”, con el objetivo de fortalecer la apropiación progresiva de los contenidos teóricos. Estas instancias se plantean como herramientas de evaluación formativa que permiten acompañar el proceso de aprendizaje, detectar niveles de comprensión y ajustar el desarrollo de la cursada.

La propuesta busca incentivar la lectura anticipada del material bibliográfico y promover un abordaje más sólido de cada TP desde su inicio. De este modo, se apunta a que los/as estudiantes cuenten con herramientas conceptuales que les permitan comprender mejor las consignas, analizar los casos con mayor criterio y evitar resoluciones de último momento, favoreciendo un proceso de trabajo más organizado y consistente.

Asimismo, esta estrategia apunta a mejorar la comprensión de textos técnicos y el manejo del lenguaje específico de la disciplina, fortaleciendo la articulación entre teoría y práctica. Su implementación en otras unidades académicas ha mostrado resultados positivos, por lo que se considera que contribuirá a mejorar tanto los aprendizajes individuales como el desarrollo general de la materia.