

Datos Generales

Proyecto	Herramienta didáctica para valorar la sostenibilidad de proyectos de moda		
Estado	INACTIVO		
Semillero	UNIAUTONOMA		
Área del Proyecto	Lingüística, Artes y Letras	Subárea del Proyecto	Artes
Tipo de Proyecto	Proyecto de Investigación	Subtipo de Proyecto	Investigación en Curso
Grado	pregrado	Programa Académico	Diseño de Modas
Email	semilleros@uac.edu.co	Teléfono	3671247

Información específica

Introducción

Actualmente la humanidad afronta las consecuencias del cambio climático y el mal tratamiento de los desechos industriales que afectan la humanidad, los recursos naturales y el ecosistema. Ante lo cual, la comunidad de profesionales en el área del diseño les corresponde compartir la responsabilidad ecológica, socio-cultural, tecnológica y económica mundial, desarrollando desde la academia proyectos amigables con el medio ambiente. Tal es el caso del diseño de una herramienta tecnológica e interactiva, que proporcionará información de forma didáctica acerca de materiales, técnicas, procesos y métodos pertinentes al desarrollo de propuestas de diseño de moda.

Planteamiento

una situación relacionada con el escaso conocimiento de conceptos, métodos y técnicas en el desarrollo responsable de la producción de los programas académicos en el área del diseño. Con esto, no se pretende asegurar que la labor del diseñador este comprometida o no con los procesos encaminados a la sostenibilidad de un contexto, sino que este no dispone de herramientas necesarias y que resulten atractivas para cualificar y ampliar su conocimiento sobre el diseño sostenible y la gestión ambiental. El diagnóstico previo acerca de la formación en programas de diseño sobre el manejo sostenible en la producción académica, luego de un análisis, indica que aunque el modelo pedagógico es tendiente a la integralidad y a la holística del conocimiento, esta temática no se aborda con la didáctica adecuada para involucrar y comprometer a los estudiantes a interesarse en la indagación que permita profundizar sobre la misma. En esta nueva era digital la tecnología hace parte importante de la vida cotidiana, llegando a convertirse los objetos como el computador, el celular y los diferentes dispositivos móviles de manejo de datos en una extensión de las personas. Estos, pueden ser aprovechados como una herramienta que permite instruir y crear consciencia acerca del tema de estudio, entre los estudiantes y futuros diseñadores eco-sostenibles, los que favorecen la creación de una interfaz amigable del proceso de aprendizaje. Partiendo de lo anterior, se formula la siguiente Pregunta Problema: ¿Cómo favorecer el proceso de aprendizaje acerca de la sostenibilidad en la producción académica de los estudiantes del área de diseño? Como habitantes responsables del planeta, para los estudiantes de diseño es de gran importancia el hecho de afrontar la realidad del cambio climático y del tratamiento inadecuado de los residuos que afectan el entorno. De ahí que sea fundamental definir una estructura filosófica de vida coherente con un comportamiento más sostenible en el manejo de recursos, la aplicación de procedimientos y técnicas para la realización de proyectos académicos durante su proceso de formación en la disciplina del diseño. La actual generación de estudiantes al ser nativos digitales, han desarrollado un sin número de habilidades tecnológicas que hoy son recursos fundamentales en su actividad diaria. Este hecho ha de ser aprovechado para el diseño de aplicaciones, sean esta web o móviles, que faciliten una interacción dinámica y atractiva para la apropiación la temática medioambiental en relación al diseño

Objetivo General

Objetivo General. Generar una aplicación web como herramienta didáctica, que permita el desarrollo de los proyectos de diseños sostenibles, para estudiantes, docentes y profesionales en el ámbito de la moda.

Objetivos Específicos

Objetivos Específico: •Elaborar un diagnóstico acerca del estado actual que sobre la formación ambiental y sostenibilidad en proyectos de diseño tienen los estudiantes y docentes en esta área. •Sistematizar los referentes teóricos relacionados al diseño sostenible, que conduzcan a la identificación de experiencias de autores reconocidos en este campo •Definir los lineamientos interdisciplinarios, requeridos para el desarrollo de una aplicación web en diseño sostenible.

Referente

REFERENTE TEORICO: El proyecto se fundamenta en el concepto de sostenibilidad, definida por la ONU (1987) así, "El desarrollo sostenible es aquel que satisface las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades". De la misma forma Von Carlowitz (1713) plantea el desarrollo sostenible como "Desarrollo que cubre las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de generaciones futuras de cubrir sus necesidades". La sostenibilidad involucra cuatro pilares fundamentales que conllevan al Desarrollo de un contexto determinado, tales como: El Ambiental que comprende todos aquellos aspectos y elementos influyentes en el medio ambiente como el entorno, lo antropogénico, los recursos naturales, las energías renovables y la relación entre ellos; El Económico, concierne a un sistema para realizar beneficios socio- ambientales rentables y financieramente posible; El socio-cultural, presenta los entes económicos como un agente de cambio para el entorno, bajo un enfoque social justo, con una cultura ética empresarial que garanticen el bienestar interno y externo; y el Tecnológico, precisa la implementación de los procesos para la gestión y producción con una visión equilibrada y limpia. Disciplinas como el diseño de modas actualmente abordan esta temática para generar iniciativas empresariales y producción sostenible, coherentes con los principios que permiten el desarrollo sostenible desde lo ambiental, económico, socio-cultural y tecnológico. Esto es posible desde la academia, permeando todas las disciplinas en el área del diseño, por lo cual esta se considera el eslabón en la pretensión de generar una cultura ambiental en la comunidad educativa. Al respecto Gutiérrez, Benayas y Calvo (2006) expresan: "El reto que tiene la educación ambiental para el desarrollo sostenible es el de abordar diagnóstico amplios que permitan objetivar los avances y evaluar los resultados de las acciones a corto, mediano y largo plazo" (p. 27), por lo cual es necesario establecer que en el ejercicio de las profesiones, incluido el diseño de modas, generen cambios significativos que redunden en los propósitos mundiales de protección al medio ambiente propiciando la aplicación de las 4 Rs (Reutilizar, reciclar, reducir y responsabilidad). Esto ello mediado con el apoyo de la tecnología, como las aplicaciones web o móviles, que facilitan la cualificación del proceso enseñanza aprendizaje. Cabe resaltar que la sostenibilidad en la moda según Fletcher (2012): "Moda basada en la integridad ecológica y la calidad social a través de los productos, las prácticas de uso y las relaciones. Una visión más auténtica, flexible e interconectada de la moda, la gente y el mundo. La moda que nos ayuda involucramos, conectar y entender mejor a nosotros mismos, los demás y nuestro mundo. Moda que se acopla con un proceso de florecimiento de la especie humana y no humana".

Metodología

Tipo de Investigación: Por la naturaleza del área de conocimiento la investigación es cualitativa, articulada con la cuantitativa por las técnicas e instrumentos que fueron empleados en la recolección de la información. Diseño de Investigación: El diseño es no experimental, de tipo transversal, donde se busca describir las características del objeto de estudio. De acuerdo a las características temporales de la información, siguiendo a Hernández Sampieri Et, Al. (2003). Población: 282 Estudiantes de segundo a octavo semestre del Programa de Diseño de Moda de la U.A.C. Muestra: 117 Estudiantes del Programa de Diseño de Moda de la Universidad Autónoma del Caribe Técnicas e Instrumentos de recolección de datos: Con este propósito se hizo necesario realizar encuesta a estudiantes, entrevistas a docentes expertos en el tema, y la revisión documental.

Resultados Esperados

Resultados Parciales: De acuerdo a los objetivos específicos, se elaboró un diagnóstico acerca del estado actual de la formación ambiental y sostenibilidad del programa objeto de estudio y se sistematizaron los referentes teóricos relacionados con el diseño sostenible, pertinentes para el desarrollo de la propuesta de investigación, tales como: - Informe Brundtland (1987). Informe de la Comisión Mundial para el Medio Ambiente y Desarrollo (World Committee for Environment and Development, WCED), establece la visión de que el desarrollo y la sostenibilidad deben ir de la mano, puesto que la protección ambiental pasó a ser un problema global. Por primera vez se acuña el término de desarrollo sostenible y se considera como un *modus vivendi* - Wheeler (2007) En su estudio sobre Diseño sostenible por un futuro pleno, establece que se debe generar: conciencia a diferencia de culturas o poblaciones pasadas; promoción académica iniciándose por los infantes, ya que las bases y el futuro recaen sobre ellos puesto, y el diseño de planes de estudio diversificados que comprendan los 4 aspectos de la sostenibilidad (económico, social, tecnológico y ambiental) - Schultz (2002) Desarrollo Sostenible, para quien la sostenibilidad implica un aumento del bienestar en la generación actual que sea favorable a las necesidades de los miembros más pobres de la sociedad, y a su vez mantiene como mínimo el stock de capital existente que proporciona iguales oportunidades a las generaciones futuras. Todo ello orientado a la creación de una unidad medio ambiental con los pilares de la sostenibilidad. - Güiraldes (2014) considera al Slow Fashion como la nueva estética y ética que ha transformado la moda para apostar por un guardarropa más atemporal en el que primen la calidad, la funcionalidad y el confort. Así mismo, con esta tendencia se estima que el futuro depende, en gran medida de la elección de los consumidores y del trabajo de diseñadores y marcas sostenibles para ofrecer un producto atractivo y asequible para todo público; que la sobrevivencia en los mercados será a través de la sostenibilidad y de prácticas como la swap parties, vintage, Becotiful y Be eco beautiful, entre otras. Con relación al segundo objetivo específico, se ha avanzado en el diagnóstico, arrojando como resultado lo siguiente: En el componente estudiantes, que aunque, se tiene interés por la temática medioambiental y los recursos que se puedan emplear para ella, hay poco dominio de los conceptos relacionados con esta. Se considera además, que los estudiantes no tienen claridad sobre los mismos porque sus opiniones carecen de profundidad, son dispersas y variadas, debido a que solo se imparte un curso relacionado con esta temática en el área de Humanidades y en los demás cursos la temática medioambiental no es tenida en cuenta, pese a que desde algunos años la filosofía del proyecto académico Nuevos Talentos es la sostenibilidad en la moda. Con ello se puede aseverar que el proceso de enseñanza-aprendizaje no ha alcanzado los niveles de efectividad que se requiere en este aspecto. Dado que, un mayor porcentaje de estudiantes encuestados consideran que se debe tener en cuenta la educación ambiental para lograr la sostenibilidad de los proyectos académicos de Diseño de Modas. En tanto, el componente docente posee alguna preparación sobre la temática, además de interés por la implementación de una herramienta que facilite el diseño y la valoración de la sostenibilidad en proyectos académicos de moda. Sin embargo, por la experiencia misma de los entrevistados se afirma que en el área del diseño el enfoque de sostenibilidad es producto de la creciente preocupación global sobre problemas medioambientales, tales como el cambio climático, la contaminación y el perjuicio de la biodiversidad, así como de problemas sociales relacionados con la pobreza, salud, circunstancias laborales, seguridad y desigualdad. Por lo anterior, se propone contribuir en la generación de un profesional en el área del diseño más humano y contextualizado, que se preocupa no solo por la venta, si no por el comportamiento del cliente en el mercado de la moda.

Conclusiones

Se ha podido precisar que en las instituciones educativas, específicamente en los programas del área de Diseño, es escaso el conocimiento sobre los principios y características que apuntan a la sostenibilidad o eco-diseño de productos generados en las propuestas académicas. Muchas de estas sustentadas como eco-amigables, no lo son debido a que se desconoce la normatividad legal o reglamentación de etiquetados verdes. Por tanto se afirma que es importante comprender la sostenibilidad en todos sus factores, no solo enfocado desde lo ambiental, sino además desde lo social, económico y tecnológico, por lo que su estudio y aplicabilidad debe ser considerada motor del desarrollo para la sociedad. Se hace necesario el diseño de una herramienta tecnológica que desde la didáctica resulte interactiva, dinámica y atractiva para estudiantes y docentes, como el diseño de una aplicación web que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje de la temática medioambiental, específicamente la sostenibilidad referente al desarrollo y valoración de los proyectos en diseño de modas.

Bibliografía

Wheeler, B. (N.A). Diseño Sostenible por un Futuro Pleno. www.greanteacher.com Fletcher. K. Grose. L. Hawyken. P. (2012). Gestionar la sostenibilidad en la moda. BLUME (Naturart) Informe Brudtland. (1987). De la Comisión Mundial sobre el medio ambiente y el desarrollo de la ONU. López Álvarez. C. (N.A). La moda sostenible se pone de moda. Url: <http://www.profesiones.org/var/plain/storage/original/application/9fe1dc9f5b8128a731860809b140fea5.pdf> Schultz. J. (N.A) Sostenibilidad en el diseño y ejecución de proyectos: Implicaciones prácticas. Url: http://www.revistasice.com/CachePDF/ICE_800_123-138__2C69444908D403A14CBFC940A00A45B1.pdf Hernández, R. (2003). Metodología de la Investigación

Integrantes

iActualmente no existen integrantes para este proyecto!

Instituciones

NIT	Institución
8901025729	UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE