

Datos Generales

Proyecto	Materioteca virtual y física como herramienta didáctica que contribuya a la sostenibilidad de proyectos académicos de diseño		
Estado	ACTIVO		
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	3614575

Información específica

Introducción

La dinámica de las grandes ciudades del mundo en la actualidad ha provocado un giro total en cuanto al comportamiento del hombre, enmarcando la sostenibilidad como un hecho fundamental, para que se conserve el planeta, se logre un equilibrio y no se llegue a la escasez de los recursos no renovables que el planeta brinda. La materioteca resulta una herramienta indispensable para estudiantes de diseño, la cual favorecerá la educación ambiental, propiciando un acercamiento con el ecodesarrollo, la creación de propuestas de diseño más amigables con el medio ambiente y la puesta en marcha de valores, en procura de una cultura medioambiental al interior de la academia. De acuerdo a lo anterior, el presente proyecto tiene como finalidad la creación de una materioteca virtual y física como herramienta didáctica para contribuir a la sostenibilidad en la industria del diseño, a partir de materiales e insumos que aporten a los proyectos en las diferentes áreas del diseño

Planteamiento

La pregunta que se quiere responder con esta investigación es: ¿Qué herramienta didáctica se puede implementar para favorecer la sostenibilidad de los proyectos de diseño en una institución de educación superior? Este interrogante se formula, puesto que en los programas de Diseño los quehaceres para favorecer la educación ambiental, específicamente en lo relacionado con la sostenibilidad, se precisan principalmente mediante un enfoque conservacionista, solo en pocos cursos y de forma muy puntual. Es claro señalar además, que la educación ambiental no se concibe como un proyecto didáctico y metodológico que orienta a los profesores y estudiantes acerca de cómo desarrollar y valorar la dimensión ambiental en los proyectos académicos, que conducen a productos y asesorías para satisfacer las necesidades básicas del individuo. Esto debido a que la orientación en los procesos de sostenibilidad del entorno es muy condicionada y descontextualizada de los problemas reales de la profesión. La novedad científica de la temática objeto de estudio, se centra en que favorece la formación ambiental encaminada al fortalecimiento del desarrollo sostenible, orientada a la solución de problemas y situaciones reales del desempeño profesional del futuro diseñador, mediante la utilización apropiada de un recursos tecnológicos didácticos diseñado para tal fin.

Objetivo General

O. General: Diseñar una materioteca virtual y física para contribuir a la sostenibilidad en proyectos académicos de diseño.

Objetivos Específicos

O. Específico: 1. Identificar los fundamentos teóricos relacionados con materioteca y sostenibilidad que inciden en el proceso de formación de los estudiantes de Diseño. 2. Establecer un diagnóstico de la situación actual del conocimiento sobre materioteca en programas de diseño. 3. Definir los criterios estructurales funcionales y formales para el diseño de una materioteca virtual, que permita el desarrollo y valoración de la sostenibilidad en los proyectos de diseño.

Referente

Como fundamento para la realización de esta investigación, se debe tener en cuenta los postulados del informe Brudtland (1987) donde se define el concepto de desarrollo sustentable como la viabilidad de satisfacer las necesidades actuales sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades. Es así como los diferentes campos del saber prestan notable interés en analizar el impacto que sobre él se pueda generar desde las diferentes disciplinas como el diseño. En este orden, se considera además, según la declaración de rio (1992) que para lograr un desarrollo sostenible y una mejor calidad de vida para todas las personas se deberían reducir y eliminar las modalidades de producción y consumo insostenibles y fomentar a su vez políticas demográficas. Teniendo en cuenta lo anterior, se hace indispensable que a nivel institucional se generen políticas y se propicien espacios que favorezcan el conocimiento y la formación programada sobre materiales e insumos propios en cada disciplina del diseño para su implementación. Dentro de esta formación programada, se puede considerar la utilización de recursos que favorecen la práctica de la enseñanza-aprendizaje, como es el caso de las materiotecas, un espacio propicio para al estudio, perfeccionamiento y selección de productos a disposición de estudiantes, docentes y diseñadores, en función de su accesibilidad en la búsqueda física y virtual de las innumerables materias primas e insumos existentes en el mercado (Amaral da Silva, 2007). En la construcción de este tipo de recursos académicos, se procura por la exploración, identificación y análisis de todos los materiales posibles, aun los que siendo usados en un sector presentan potencialidades para ser empleados en otros (Muñoz Soro, 2013). Los estudios adelantados sobre los materiales y procesos, para los programas en el área del diseño y la arquitectura ha representado un desafío (Patiño, 2014), teniendo en cuenta la ardua tarea que implica el guiar al estudiante desde el desconocimiento total o parcial de muchos materiales hasta su identificación, selección y uso. Con ello, es necesario precisar que el estudio acerca de los materiales intervinientes en los proyectos académicos de diseño, es fundamental, para la innovación de propuestas sostenibles. Sin embargo, para acometer esta iniciativa se requiere del concurso de los diversos saberes, bajo el enfoque holístico del proyecto, con el compromiso de cada actor desde la academia, con sus directivos, docentes y estudiantes y proveedores de los materiales necesarios para su identificación y clasificación.

Metodología

En primera instancia de esta investigación en curso es de corte cuantitativo. Se empleará el Método deductivo, ya que se iniciará con un marco teórico general, conformado por teorías pertinentes para llegar a conclusiones particulares, referidas al diseño propuesto. Como técnicas de recolección de la información se emplearán: La revisión bibliográfica y la encuesta. La población objeto de estudio serán los estudiantes de V a VIII semestre de la facultad de arquitectura, arte y diseño de la universidad Autónoma del Caribe. Se tomara una muestra según formula n.

Resultados Esperados

En la presente investigación mediante la aplicación de una encuesta se encontró el reducido desarrollo de temas relacionados con materioteca, el medio ambiente y específicamente con la sostenibilidad, abordando sólo los conceptos básicos entre las unidades formativas programadas y algunas consideraciones de tipo teórico, siendo estas insuficientes, para que el estudiante comprenda realmente la importancia de la sostenibilidad en los proyectos de diseño. Con los resultados de este diagnóstico se determina que es necesaria, mediante estrategias pedagógicas como la materioteca la introducción de conocimientos medioambientales que enfatizen en la sostenibilidad, como un eje fundamental en la formación de los nuevos profesionales del Diseño, para con ello contribuir al bienestar de la ciudadanía.

Conclusiones

Por medio de este proyecto de materioteca se pretende lograr un impacto positivo al medioambiente encaminado a la sostenibilidad, teniendo en cuenta que la grave crisis ambiental mundial merece medidas objetivas de solución a los problemas medioambientales que hoy afectan a las grandes ciudades del mundo, promoviendo resultados desde la academia, orientados a establecer relaciones limpias y amigables con el medio ambiente, desarrollando diálogos ambientales participativos y en donde la actividad del estudiante y futuro profesional adquiera un puesto preponderante al generar artefactos de diseño con un enfoque sostenible. Teniendo en cuenta para ello que los recursos naturales son limitados, en donde la conservación de éstos depende de la formación del diseñador, respecto a su visión de la naturaleza, la cual debe estar en armonía con los aspectos sociales, económicos y culturales del contexto para el que se diseña, como una medida de satisfacer las necesidades, carencias y deseos del mercado

Bibliografía

Declaración de Río sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo. (1992). <http://www.un.org/spanish/esa/sustdev/documents/declaracionrio.htm>
 Brundtland Gro Harlem. (1987). El Informe Nuestro Futuro Común de 1987. De la Comisión Mundial sobre el medio ambiente y el desarrollo de la ONU. Amaral da Silva, E. (2007). Materioteca. Desarrollo de un sistema de información y percepción de selección de materiales. Actas de Diseño N°3 [ISSN: 1850-2032]. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=11&id_articulo=5519
 Muñoz Soro, C. (2013). Súmate a la innovación. Sección sostenibilidad, Eventos Magazine. Barcelona, España. Recuperado de <http://fad.cat/files/clipping/20130901%20-%20000081821596009025%20-%20EVENTOS%20MAGAZINE.pdf>
 Patiño, L. (2014). Estrategias para mejorar las prácticas de la enseñanza y el aprendizaje de los materiales y los procesos para el diseño de productos en Colombia. MSAD revista digital de diseño. Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación Universidad El Bosque. Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://masd.unbosque.edu.co/sites/default/files/3.%20Art%20C3%ADculo1-investigación.pdf>

Integrantes

Documento	Tipo	Nombre	Email
152146641	PONENTE	DUBERLY LEAL	semilleros@uac.edu.co
14246457141	PONENTE	STEPHANY LOPEZ	semilleros@uac.edu.co

Instituciones

NIT	Institución
8901025729	UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE