



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
Facultad de Arquitectura y Diseño



<i>Título del material:</i>	El diseño transdisciplinario en la interrelación del usuario con objeto y entorno enfocado a las necesidades sociales
<i>Unidad de aprendizaje:</i>	Objeto y entorno
<i>Programa educativo:</i>	Licenciatura en diseño gráfico
<i>Espacio académico:</i>	Facultad de Arquitectura y Diseño
<i>Área del conocimiento:</i>	Arquitectura diseño y urbanismo
<i>Autor:</i>	L.D.G. Fidel Orozco Soto
	Plan 2015
	2018

- El diseño transdisciplinario en la interrelación del usuario con objeto y entorno enfocado a las necesidades sociales

Índice

Introducción	4
Objetivo	5
Modelo transdisciplinario	6
<i>Conclusiones</i>	28
<i>Referencias</i>	29

Introducción

- Lo que pretende la transdisciplinariedad es ordenar articuladamente el conocimiento de forma tal que permita considerar de alguna forma a todas las ciencias, artes, filosofías, sabidurías y tradiciones espirituales.
- La unidad de aprendizaje objeto y entorno, engloba un sinnúmero de áreas del conocimiento que permiten generar diseños en el trinomio del usuario, el objeto y el entorno. El diseño transdisciplinario es una vía que representa una nueva línea de diseño que se enfoca a las necesidades sociales actuales.

Objetivo

- Utilizar los principios del diseño transdisciplinario, de forma que estos permitan integrar usuario, objeto y entorno, para atender las necesidades sociales actuales

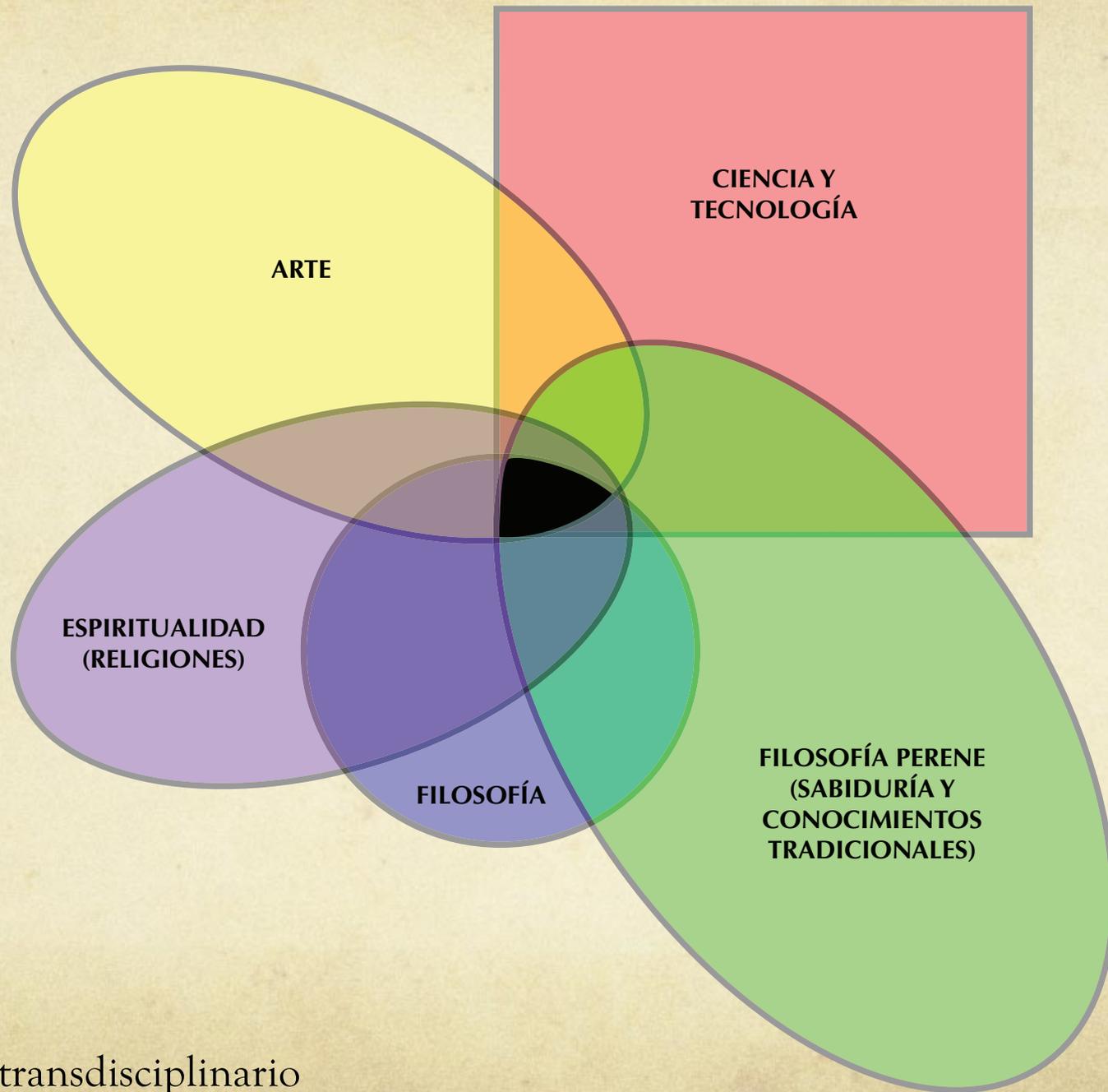
Modelo transdisciplinario

- Modelo transdisciplinario para el desarrollo de proyectos académicos.
- Desde hace veinte años, existen propuestas metodológicas que hizo el **equipo de filosofía de la ciencia de la UNESCO**, se plantea que para que la ciencia, los conocimientos tradicionales, la filosofía, la espiritualidad y el arte se intercomunique y puedan beneficiarse entre ellos con sus logros...

...es necesario que se desarrollen **más allá de lo multidisciplinario y de lo interdisciplinario, en una verdadera transdisciplinareidad.** De esto se infiere en que ello consiste en la integración de equipos de trabajo y de investigación transdisciplinarios, considerando la participación de especialistas de las diferentes áreas del conocimiento.

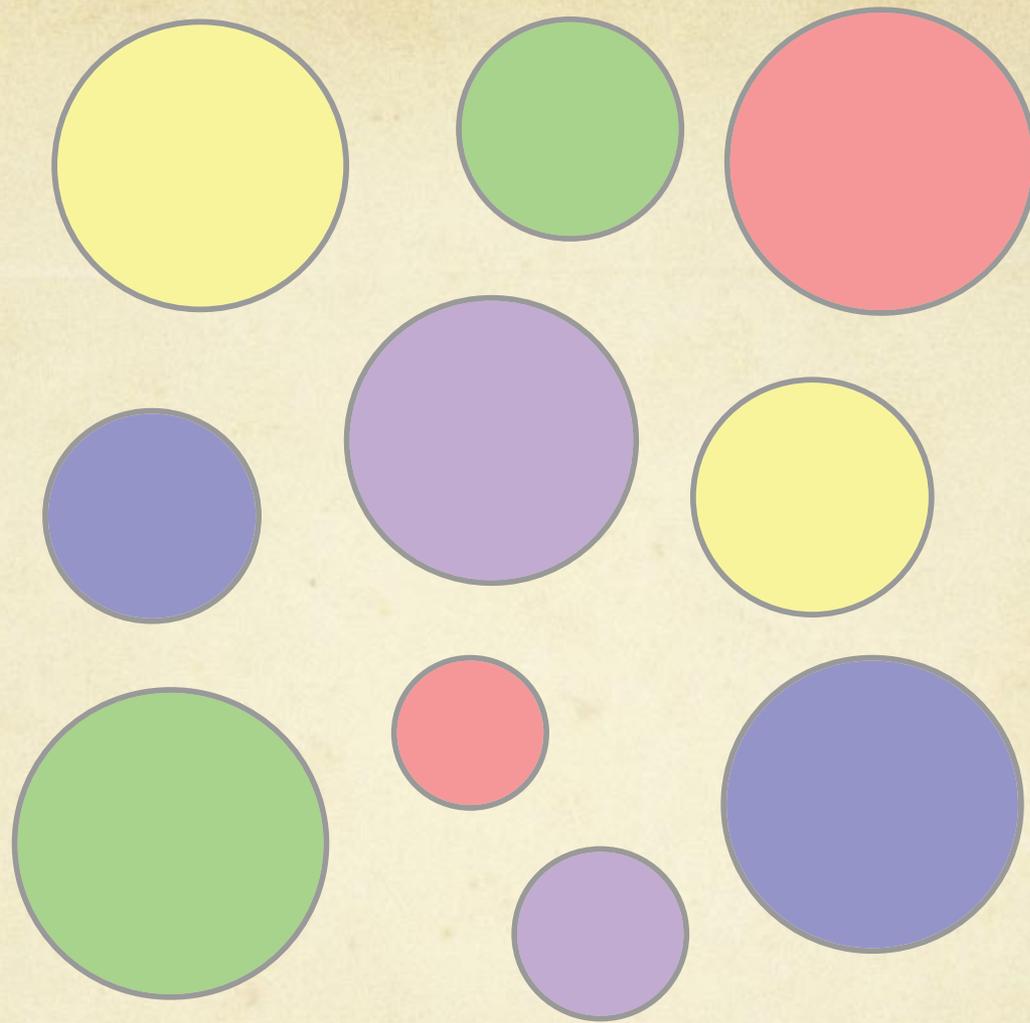
A continuación se muestran los diferentes modelos de generar conocimiento que pueden ser aplicados para el diseño de usuario, objeto y entorno.

Modelo transdisciplinario



Modelo transdisciplinario

Modelo individual

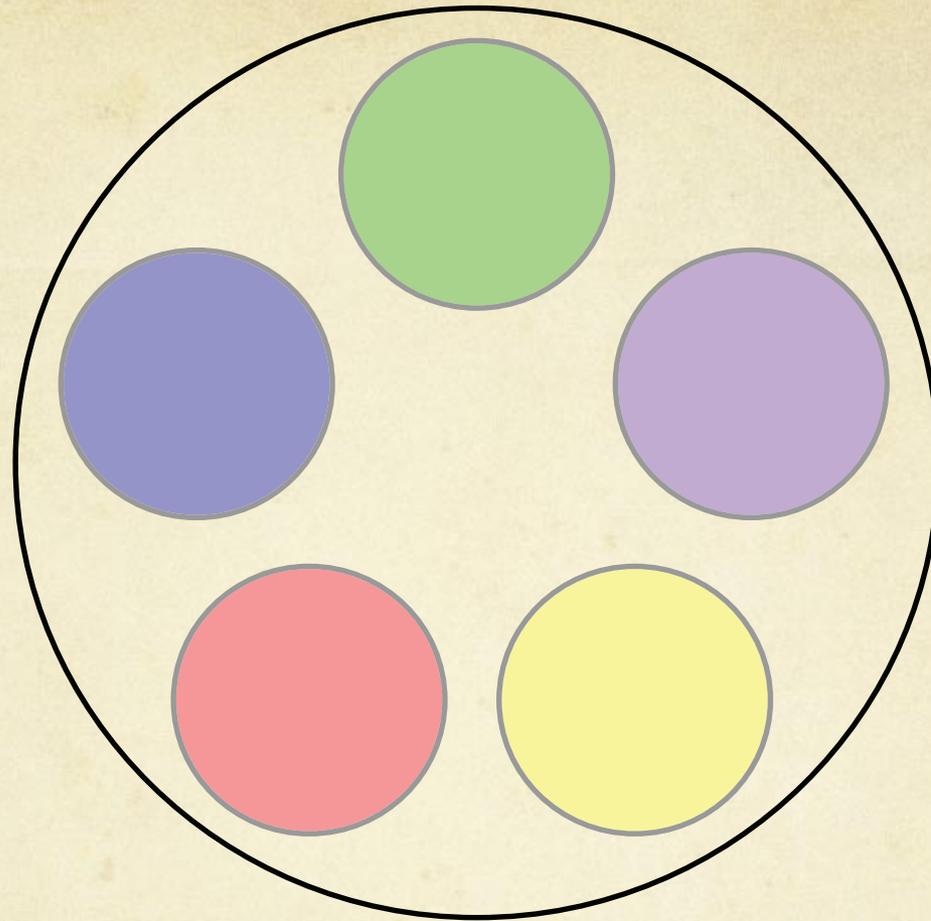


INDIVIDUAL

**Investigadores
aislados**

Organización para hacer ciencia (generación de conocimiento)

Modelo multidisciplinario

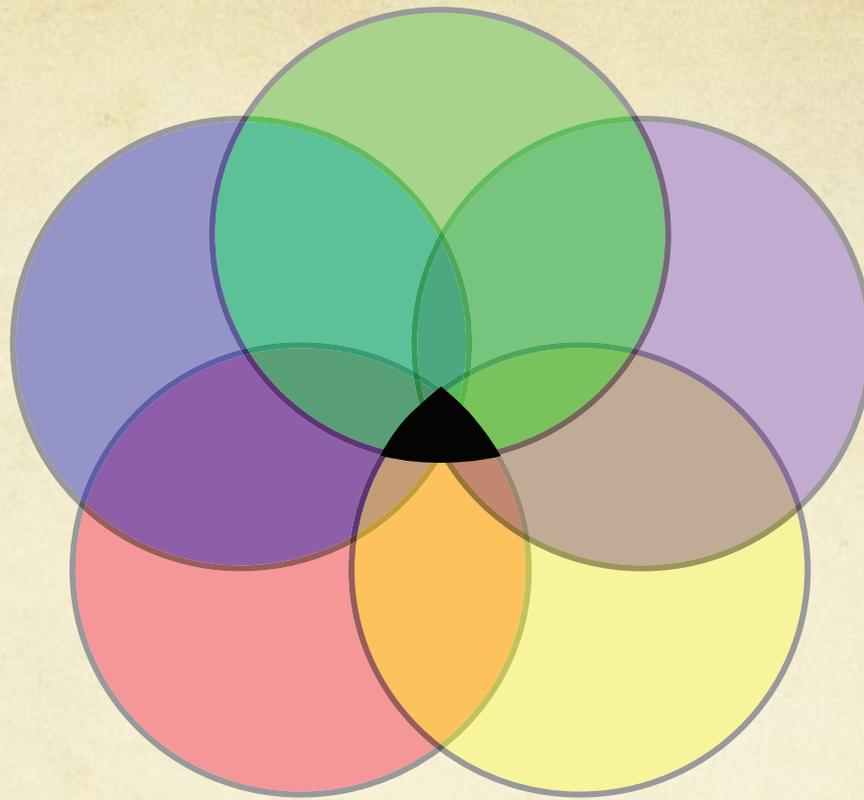


MULTIDISCIPLINA

Investigadores de diferentes especialidades, desarrollan proyectos sobre el mismo tema.

Organización para hacer ciencia (generación de conocimiento)

Modelo interdisciplinario

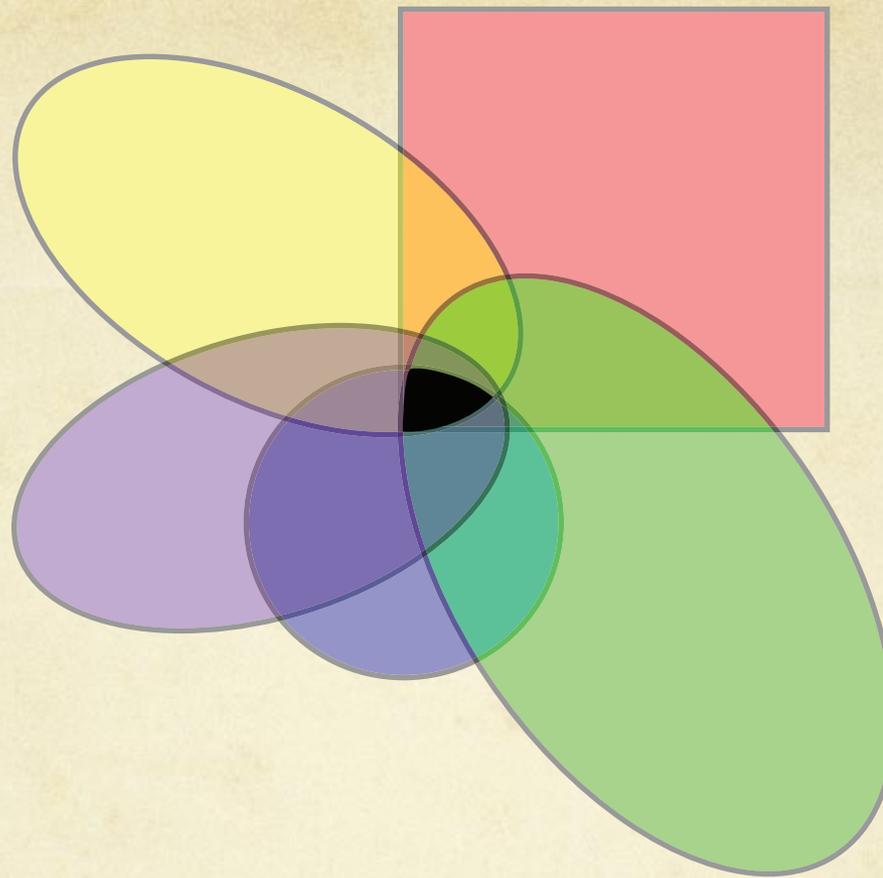


IRTERDISCIPLINA

Investigadores de diferentes especialidades, desarrollan el mismo proyecto.

Organización para hacer ciencia (generación de conocimiento)

Modelo global de la transdisciplina



TRANSDISCIPLINA

Investigadores de diferentes especialidades, sabios populares, filósofos, representantes espirituales y artistas, desarrollan el mismo proyecto.

Organización para hacer ciencia (generación de conocimiento)

Transdisciplina, complejidad y diseño.

- “La imagen de diseño es una **categoría compleja** que se comprende y explica con mayor claridad en la posibilidad de contar **con formas simultáneas y no excluyentes** de abordar al mundo.”

Fragoso, O.

- “El mundo tiene una **naturaleza compleja**, innumerables fenómenos interactúan de manera simultánea en diversos órdenes.”

Fragoso, O.

- “La transdisciplinareidad intenta **ordenar articuladamente el conocimiento**, coordinándolo y subordinándolo en una pirámide que permita **considerar orgánicamente todas las ciencias...** bajo el supuesto de unidad entre diversas disciplinas que le permitan interpretar la realidad y los fenómenos que se presuponen unitarios.”

Tamayo, M.

- “La principal tarea [de la transdisciplina] es la elaboración de un nuevo lenguaje, de una nueva lógica, y de nuevos conceptos que permitan un diálogo genuino entre diferentes dominios. La transdisciplinareidad no es una nueva disciplina, una herramienta teórica o una súper disciplina. Es la ciencia y el arte de descubrir puentes entre diferente objetos y áreas del conocimiento.”

Kein, J.

- “Existe en el sujeto transdisciplinario una visión compleja del mundo, del conocimiento, pero sobre todo de **sí mismo**”

Fragoso, O.

- “El estudio de la **complejidad** surge como una propuesta que cuestiona el tipo de pensamiento que impera en occidente a partir de los planteamientos de Descartes, caracterizados por estar orientados a la **simplificación (abstracción), reducción y disyunción en el razonamiento.**”

Morin, E.

- “El conocimiento producido por el pensamiento cartesiano se caracteriza por ser **fragmentado**, impide ver la relación **entre las partes y el todo**, imposibilita ver a los objetos en su contexto y relacionados con los elementos que lo afectan.”

Morin, E.

Conclusiones

- Generar diseño gráfico transdisciplinario como un ejercicio académico, quizá sea la última frontera de la enseñanza diseño.
- Poder amalgamar el *total* del conocimiento tanto del diseño como de las diferentes áreas del conocimiento a saber, permite generar diseños capaces de considerar un amplio espectro del usuario, el objeto y el entorno, enfocado a las necesidades sociales actuales.

Referencias

- Fragoso, O. (2008) El diseño como actividad multidisciplinaria. Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle, vol. 8, núm. 29, enero-junio, 2008, pp. 55- 68
- Fragoso, O. (2009) El giro del diseño: transdisciplina y complejidad. Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle, vol. 8, núm. 31, enero-junio, 2009, pp. 97- 107
- Fragoso, O. (2011) La imagen del diseño: el laberinto complejo de la transdisciplina. Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle, vol. 9, núm. 35, enero-junio, 2011, pp. 35- 42