

Aprender a jugar y jugar a trabajar



Por: Claudia Patricia Gil Salcedo / claudia.gil@upb.edu.co

El programa de Diseño Industrial, por medio, de su Unidad de Transferencia, propicia y acompaña ejercicios académico investigativos que posibilitan la transferencia de conocimiento y acercan al estudiante a su futuro ejercicio como profesional.

Marcela, diseñadora industrial bolivariana, docente con experiencia en el tema de producto y comunidad durante los años 2010 y 2011, cierto día del mes de junio del año pasado recibió una invitación de la coordinadora de la Unidad de Transferencia de la Facultad de Diseño Industrial, Liliana Sanín Santamaría. El reto era grande: un grupo de padres de familia quería que sus hijos dieran valor agregado a su tiempo libre mediante un proyecto productivo de diseño y elaboración de objetos que pudieran ser comercializables. En términos académicos era un ejercicio de transferencia tecnológica y social. Hasta ahí, no había nada especial en el asunto. Sólo que los especiales eran los jóvenes con quienes iban a hacer la actividad.



Fotos: Unidad de Transferencia de Diseño Industrial

Los instructivos ayudan a replicar los objetos, aun sin la guía de un instructor o docente.

Discapacidad

Para la gran mayoría de los seres humanos las tareas como rasgar, recortar, pegar o delinear, no implican gran dificultad pero, no es así si para cerca de 1.000 millones de personas que estima la Organización Mundial de la Salud viven hoy con algún tipo de discapacidad, es decir, el 15% de la población mundial. Para una persona que padezca alguna disfunción no es tan sencillo realizar acciones que, a simple vista, son fáciles. Entonces, proponerle a la Corporación para Personas con Necesidades Especiales, COPNE, una serie de objetos que estos jóvenes pudieran hacer sin hacerse daño y que, además, cumplieran con condiciones como ser único, novedoso, necesario y replicado sin la ayuda de los docentes, significó un verdadero desafío para los profesores Marcela Ceballos González y Edward Barragán Martínez y, además, sus seis estudiantes de Diseño Industrial.

**Quando se trabaja con comunidades
uno ve el mundo con otra
perspectiva y se cuestiona.
¿Cuál es mi rol como diseñadora
en Colombia: seguir haciendo
coquitas bonitas?
¿Qué le voy a aportar yo a mi país?
Juanitta Fernández Pastor**



Docentes, estudiantes UPB y estudiantes Fundación Integrar.

Conocer y reconocer

Mediante convocatoria llegaron al proyecto Andrea Bernal Bonilla, Sara Contreras Sierra, Catalina Quintero Penagos, Laura María Monsalve Patiño, Juanitta Fernández Pastor y Andrea Macías Higueta. Ellas empezaron por conocer a quienes iban a ser sus clientes. Para ello hicieron talleres lúdicos de fotografía, pintura, para acercarse más a ellos, a su entorno y sus dinámicas. Así, por ejemplo, identificaron que Andrés* era organizado, le gustaba pintar y recortar pero, también, que Manuela* era muy buena para hacer bolitas de papel. Es decir, fueron identificando en el grupo funciones y tareas de la cadena productiva que podían desempeñar los 18 estudiantes de la Fundación Integrar a la hora de producir los objetos.

*Los nombres usados en este texto no son reales por solicitud de la Fundación Integrar de Medellín.

Desarrollar un objeto con carácter comercial, que luego los estudiantes de la Fundación pudieran replicar y producir, era el objetivo principal de esta experiencia de transferencia de conocimiento.

Hagamos bolitas. Vamos a jugar con papel maché

Mediante una matriz de diseño se plantearon las funciones que podría desempeñar el producto, los colores, materiales y usos. En esta fase se descartaron, por ejemplo, materiales como la madera y el vidrio por el riesgo que tienen en su manipulación.

Después de un largo trabajo académico y de investigación, en los que los estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana conocieron y aprendieron sobre el estado del arte del diseño y la discapacidad, se decidió proponer una línea de productos en papel maché, cuyo fin era contener y organizar dentro del espacio doméstico. El ejercicio de transferencia finalizó con la entrega de los productos (10 prototipos), carta de producción de cada uno de ellos y su respectivo instructivo en una exposición que tuvo lugar en la UPB en noviembre de 2011. Allí, la comunidad académica de la Universidad, los medios de comunicación de Medellín y quienes tuvieron la posibilidad de asistir, experimentaron que sí se puede aprender a jugar y jugar a trabajar.

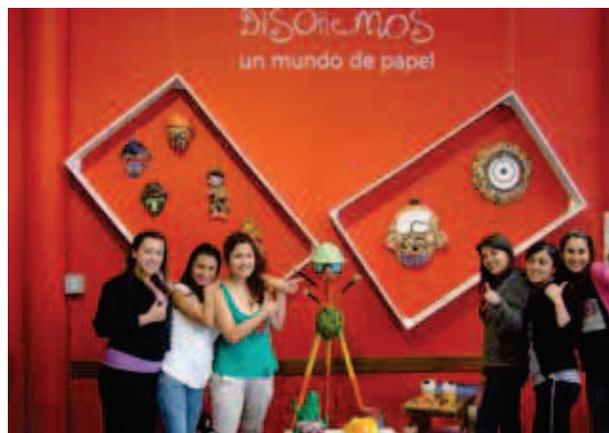


Durante los seis meses que duró el proyecto se llevaron a cabo encuentros de trabajo en la Fundación y en los laboratorios de la UPB.

**Los papás de estos jóvenes
buscaban que sus hijos usaran
su tiempo libre en una actividad
que pudieran convertir
en un proyecto productivo.**



El grupo de estudiantes
estuvo conformado por 18 jóvenes,
con diagnósticos como autismo
y Síndrome de Down, con edades
entre los 18 y los 35 años.



Ficha técnica

Nombre del proyecto: Procesos exitosos de transferencia con la Corporación para Personas con Necesidades Especiales COPNE

Palabras clave: Discapacidad. Transferencia. Producto

Grupo de Investigación: Unidad de Transferencia
Diseño Industrial

Escuela: Arquitectura y Diseño

Líderes del proyecto: Marcela Ceballos González,

Edward Barragán Martínez y Liliana Sanín Santamaría

Correo electrónico: liliana.sanin@upb.edu.co