

Materia: Diseño

Docentes: Soria, Fernando- Suarez, Ana María

Turno: Mañana y tarde

Cursos: 2°3era C.S.

Orientación: Artesanías

Contactos: 3872188118 – 3875002510

fernandohardest13@gmail.com

anams37@icloud.com

¿Qué son los fenómenos sociales?

En sociología, se entiende por fenómenos sociales a todos aquellos eventos, tendencias o reacciones que tienen lugar dentro de una sociedad humana establecida. Se evidencian a través de modificaciones colectivas de conducta.

Dicho de otro modo, un fenómeno social es una parte de la conducta consciente de la sociedad, un modo específico en que organiza y estructura sus reacciones. Está determinado por las condiciones objetivas y subjetivas de vida en que la gente vive.

Los fenómenos sociales, así, pueden ser de distinta naturaleza, y responder a intereses determinados, o incluso ser consecuencia de otro tipo de factores, como el económico. Sin embargo, al ser de tipo eminentemente social, se limitan en su perspectiva a las relaciones entre los individuos que constituyen una comunidad.

La sociología es la disciplina que estudia los fenómenos sociales, aunque estos también puedan ser analizados desde una perspectiva económica, psicológica, histórica o política, y en esos casos el concepto se adapta a las necesidades específicas del enfoque.

Fuente: <https://concepto.de/fenomenos-sociales/#ixzz6M6JVHnx8>

Características de los fenómenos sociales

Los fenómenos sociales se diferencian de otro tipo de fenómenos en que, al tener que ver con el modo de pensar y actuar de las personas en el marco de una sociedad, son de índole subjetiva y relativa. En algunos casos incluso responden a características del imaginario colectivo.

Se habla de fenómenos sociales en un intento por comprender de manera sistémica o contextual las decisiones tomadas por un colectivo. Es decir que virtualmente todo puede ser un fenómeno social dado.

Sin embargo, se destaca aquello que rompe con lo considerado como la conducta “cotidiana” o “tradicional” de la sociedad estudiada. Así, lo que en un momento histórico puede ser un fenómeno social llamativo, en otro puede ser poco más que la norma establecida.

Ejemplos de fenómenos sociales

A continuación, una lista de fenómenos sociales que existen en la actualidad, con una breve explicación de cada uno de ellos.

Capitalismo: Modelo de producción vigente en el mundo, basado en la propiedad privada y en el intercambio libre de bienes y servicios.

Éxodos: Procesos por los que una parte importante de una población abandona un espacio físico, habitualmente por motivos económicos o políticos.

Inmigración: Movimiento en el que los habitantes de un país deben ir a vivir a otro.

Arte: Conjunto de disciplinas consideradas estéticas en las que algunos hombres pueden destacarse, como la pintura, el dibujo o la música.

Migraciones internas: Proceso por el que un grupo de personas se desplaza dentro de un país, generalmente por causas económicas.

Moda: Pautas establecidas a través de diferentes medios de comunicación, que pautan ciertos consumos que luego se generalizarán.

Pobreza: Situación en la que algunas personas no tienen cubiertas sus necesidades básicas.

Devaluación: Modificación en los precios relativos de una moneda local con respecto a todas las demás, en el marco del comercio internacional.

Degradación de valores humanos: Fenómeno por el cual el individualismo, el egoísmo y la falta de respeto se afirman por sobre la solidaridad y los valores de una comunidad.

Amor: Sentimiento universal basado en la afinidad entre dos seres.

Totalitarismo: Proceso político por el que una persona o partido se afirma como cabeza de una nación, y por eso se arroga por sobre todos los mecanismos de división de poderes.

Huelga: Fenómeno, propio del capitalismo, por el que los trabajadores de una empresa abandonan su lugar de trabajo en protesta por alguna cuestión determinada.

Delincuencia: Violación de las Leyes establecidas por el Estado para la convivencia.

Religión: Fenómeno social por el que un grupo de personas tiene adoración por una figura invisible, que los lleva a respetar un conjunto de preceptos basados en determinados libros.

Democracia: Modelo político por el que los habitantes de una nación eligen a sus representantes, encargados de sancionar y de hacer cumplir las leyes.

Redes sociales: Fenómeno de los últimos años, por el que por medio de Internet las personas se comunican y comparten contenidos con más facilidad, incluso a miles de kilómetros de distancia.

Revolución: Repentino cambio de sistema político en un país, por efecto de la organización social y de la movilización violenta o pacífica.

Guerra: Conflicto armado entre dos países, que se manifiesta por la batalla física en un territorio con ciertas reglas estipuladas.

Desocupación: Proceso por el que, en el marco del capitalismo, una parte de la población no tiene trabajo a pesar de buscarlo.

Destrucción del medio ambiente: Proceso por el que los distintos recursos naturales del mundo (tierra, agua, minerales, bosques) se degradan por la acción del hombre.



LA PANDEMIA COMO FENOMENO SOCIAL

ACTIVIDADES

- Defina que es un fenómeno social.
- Elija tres ejemplos de fenómeno social y desarróllelos.
- Realice un diseño como fenómeno social que contribuya a la prevención y cuidado sobre el COVID 19. EJEMPLO IMAGEN SIGUIENTE.

Prevención contagio Coronavirus

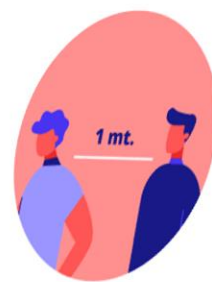
PLAN DE ACCIÓN
CORONAVIRUS
COVID-19



Lavado de manos
mínimo 20 segundos
con agua y jabón.



Estornudar o toser
con el antebrazo
o en un pañuelo
desechable.



Mantener una distancia
mínima de 1 metro
entre usted y cualquier
persona que tosa
o estornude.



Evitar tocarse
los ojos, la nariz
y la boca.



No compartir bombilla,
vaso o cubiertos
con otras personas.



Evitar saludar
con la mano
o dar besos.

LA CREATIVIDAD Y EL DISEÑO

Diseño - Ciencia - Creatividad

Aún hoy existe cierto disenso sobre si el diseño es una ciencia o no y al respecto puede hablarse de dos posturas antagónicas: Según Enric Satué, una de ellas estaría representada por una concepción acientífica, de tipo subjetiva y expresiva. La otra, por una posición científica, objetiva y racionalista.

Diseño Científico Subjetivo: expresivo -Sensible-
formalista-Humanista

Diseño Científico Objetivo: - racionalista-Conceptual-
Tecnista

González Ruiz opina que valorar la capacidad estética del diseño no implica su descalificación simultánea como ciencia y por el contrario, el considerarlo como ciencia no debe llevar a su consecuente rotulación como no creativo, no imaginativo o no estético. De ahí su inclinación a considerarlo como ciencia proyectual.

Podemos decir entonces que el diseño es una ciencia y una tecnología de base empírica y teórica y con una raíz filosófica y epistemológica con una naturaleza eminentemente proyectual.

Si entendemos que proyectar es imaginar planes, planear, o el propósito de hacer algo planificándolo, Diseño es la facultad creadora de proyectar.

"Diseño es el plan destinado a la configuración de una obra de carácter formal, visual o audiovisual, bidimensional o tridimensional"¹.

En la actualidad se puede ver al diseño como una experiencia creativa, operativa y técnica, que deviene una rama del saber: la ciencia proyectual. Esta ciencia es nueva como tal y está permanentemente en construcción y por lo tanto es dinámica.

Diseño es una nueva ciencia que amalgama interdisciplinariamente distintas vertientes la creatividad, la teoría y la práctica.

Según González Ruiz, puede entenderse la experiencia humana del diseño como una "actividad cultural" socialmente pautada en el marco de la interacción de los hombres entre sí y con el entorno.

1 González Ruiz, Guillermo (1994) Estudio de Diseño. Emecé Editores. Buenos Aires

El Diseño como acto creativo

El Diseño es un acto creativo que se caracteriza por ser una acción en la cual se le da existencia a algo nuevo. González Ruiz², reconoce en la creación tres formas claramente diferenciadas: innovación, descubrimiento e intuición.

La innovación, también llamada invención es el logro -por asociación de dos o más factores de un tercero-, que tiene parte de los anteriores, pero en relación a estos es nuevo.³

El descubrimiento ocurre cuando se percibe algo ya existente y se formula a través de una ecuación o una fórmula matemática.⁴

En cuanto a la intuición, esta se manifiesta cuando hay una percepción súbita de una solución que se produce a partir de datos no conocidos o no explícitos que generan otros nuevos, para utilizarlos en la invención o en el descubrimiento.⁵

Estos conceptos confluyen en uno único que considera que la creación es una "...capacidad de formar mentalmente imágenes, o sistemas, o estructuras, o formas de cosas, o ideas no conocidas". En tal sentido, el autor considera que creación visual es por lo tanto, la capacidad de formar en la mente imágenes o formas visuales como

resultado de la confluencia de emociones, sensaciones, pensamientos a través de modalidades diversas como la imaginación y la fantasía.

La imaginación es la representación mental de algo que se recuerda o no y la fantasía es la representación de cosas ideales o la idealización de las reales.

El fenómeno de la creatividad ha sido abordado por diversos teóricos los cuales, cada cual desde su perspectiva específica han hecho aportes a la comprensión del mismo. González Ruiz⁶ sintetiza aportes hechos desde la psicología haciendo referencia entre otros a las reflexiones de Sigmund Freud y de Eric Berne.

Para Freud la creación es un acto lúdico que constituye una extensión (y una redefinición) de los juegos infantiles. Desde una perspectiva psicoanalítica, "...la imagen es una representación construida por el hombre, como consecuencia de sus vivencias, percepciones y experiencia.

Los mecanismos mentales del diseño

González Ruiz sostiene que "...para diseñar nos basta con nuestra mente, no necesitamos talentos ni aptitudes especiales...", pero afirma también que es preciso adiestrar la mente en la forma de canalizar las ideas o en los procesos del pensar. En tal sentido reconoce tres mecanismos mentales para que sea posible la operación del diseño. Se trata de la intuición, la deducción y la inducción.

La intuición consiste en la percepción súbita de una solución, en encontrar respuestas antes de llegar a formular claramente las preguntas. Se produce a partir de datos no claramente conocidos.

La deducción es un proceso mental en el cual toda conclusión es derivada de otras cosas conocidas con certeza. Parte de una aseveración general y la aplica a los casos individuales.

La inducción sería el proceso mental contrario al deductivo: saca de los hechos particulares una conclusión general.

Estos tres procesos se manifiestan durante el trabajo de diseño y se nutren uno de otro de manera permanente, si bien para algunas personas hay preponderancia de uno u otro mecanismo, cada uno debiera ejercitar aquél que lo potencia en su capacidad creativa.

Los hemisferios cerebrales y el acto creativo

Los mecanismos mentales precedentemente tratados se corresponden con funciones específicas del cerebro humano. En efecto, la intuición, como proceso mental se vincula a operaciones del cerebro derecho, mientras que la deducción y la inducción, en cuanto procesos lógico formales se relacionan a la actividad del cerebro izquierdo.

Ahora bien, ¿en qué consiste esta discriminación funcional de los procesos mentales en el cerebro?

El cerebro humano, como consecuencia de la evolución de la especie, tiene una fuerte asimetría funcional. Esta se corresponde con la diferencia de funciones que tienen los dos hemisferios del cerebro. En líneas muy generales el Hemisferio Cerebral Izquierdo es básicamente lógico deductivo, verbal, temporal, analítico y científico, mientras que el Derecho es mudo, espacial, analógico, sintético y artístico.

La característica central de la asimetría funcional de los hemisferios cerebrales es la interconexión, estrecha y permanente, y la consiguiente condición de complementariedad que tienen entre sí. Ello garantiza que los dos cerebros funcionen de manera contemporánea: cada uno extrae aquello que necesita y lo elabora en función de la propia especialización y luego comunica los resultados al otro hemisferio. Cada parte del cerebro tiene su propia memoria y archiva de manera diferenciada.

Esto es así si bien, según la estructura de la personalidad, los estímulos recibidos, los propios intereses, etc., normalmente prevalecen las características de un hemisferio sobre el otro. A propósito de tal complementariedad, Ginger sostiene que “el hombre piensa con su cerebro izquierdo y sueña con el derecho”. Parafraseando al autor y pensando en los términos del diseño se podría decir que el diseñador crea con su hemisferio derecho y elabora lo que ha creado con el izquierdo.

En la mujer las condiciones inter hemisféricas serían más numerosas que en los hombres, lo cual hace a las mujeres dúctiles en tareas que se vinculan tanto con un

hemisferio como con otro. En efecto, si bien los hombres (en los que prevalece el cerebro derecho) son más hábiles en los trabajos de desarrollo espacial como las ingenierías o la mecánica, las mujeres son más hábiles en los desempeños lógicos verbales como disciplinas humanas, o las matemáticas aplicadas.

Al respecto, hay autores que arrojan la hipótesis de la filogénesis cultural. Esto es, en las primeras comunidades humanas, se produjo la primera especialización del trabajo, vinculada a que las mujeres debían concentrarse en el cuidado de los pequeños y, por lo tanto, ocuparse de las tareas de nutrición y abrigo, mientras que los hombres, por el contrario contaban con libertad de movimiento para salir a cazar. Ello habría determinado el desarrollo del sentido espacial y de orientación de parte de los hombres y el desarrollo de la comunicación verbal necesaria para comunicarse con los niños, en las mujeres.

En cuanto a la acción creativa, propiamente dicha, popularmente se ha sostenido que la misma, en calidad de actividad artística estaría asociada al hemisferio derecho, pero se trata solo una verdad parcial. Es verdad que el hemisferio derecho se vincula a la creación, pero solo a nivel intuitivo sensorial, sin elaboración alguna. Es el hemisferio izquierdo el que es capaz de elaborar las informaciones, intuiciones y percepciones nuevas, originales y complejas, que son las impulsoras de la actividad creadora.

DECÁLOGO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD:

Técnicas y/o reglas básicas para pensar creativamente.

- 1) Confianza en uno mismo como persona creativa.
- 2) Capacidad de Observación: Adquirir la destreza de observar. No sólo mirar, sino "ver críticamente"
- 3) Estimular la Curiosidad: Mantener vivo aquello de "mirar con ojos de niño". Quien pregunta, sabe, quien sabe está mejor preparado para crear.
- 4) Saber escuchar: alguna palabra o idea de otro puede ser el germen o semilla de nuestra propia creación.
- 5) Manejar información: Leer más y mejor puesto que la lectura es fuente inagotable de ideas.
- 6) No esperar la inspiración. Trabajo y esfuerzo suelen funcionar como la mejor "musa inspiradora".
- 7) No reprimir las ideas o no descartarlas de antemano. No a la "autocensura".

8) Vacancia: Tener espacio vacío en la mente (silencio, soledad). "Resetear" o desbloquear la mente: Pensar en otra cosa o principio de la discontinuidad: programar interrupciones en las actividades habituales.

9) No perder el "foco"

10) No quedarse con la primera buena solución: Animarse a más. Mezclar, fusionar, combinar.

ACTIVIDADES

- Defina un acto creativo.
- Acto creativo de Diseño. Promuevo con mi diseño en imágenes las diversas actividades creativas que se pueden hacer en el contexto de la cuarentena.
- Defina Símbolo.
- Diseñe un símbolo. Confeccione un Diseño Libre, convirtiéndolo al mismo en "símbolo" con técnicas variadas. EJEMPLOS

