4TO FORO 2015

El Diseño a debate: diversidad y aprendizaje

Luis Antonio Rivera Díaz (Editor)
Primera edición, 2016.
D.R. © Universidad Autónoma Metropolitana
D.R. © COMAPROD
ISBN: 978-607-28-0693-1 UAM 978-607-96927-1-1 COMAPROD
Derechos reservados © 2016 Hecho en México

Para consulta en
https://www.comaprod.com/wpcontent/uploads/2018/06/Diseno_a_Debate.pdf

PRESENTACIÓN

El presente documento tiene el objetivo de servir como guía de apoyo para los responsables de programas académicos, así como para los cuerpos académicos vinculados a la enseñanza del diseño en el país. Es el resutado de un ánalisis minucioso que el Mtro. Javier Echavarría a realizado en coordinación con diversos académicos de País, cuya finalidad es recabar las aportaciones en los foros del que el propio Comaprod ha convocado con el fin de discutir acerca de las distintas dimensiones del fenómeno de la educación superior del diseño. De estos foros, el Comaprod tiene registro de las ponencias expuestas en el Foro de 2016 y en el de 2019. Cabe destacar la diversidad y riqueza de las conceptualizaciones presentadas por un grupo heterogéneo de académicos de nuestro país. Lo anterior obliga al Comaprod a mostrar esta heterogeneidad y, por el contrario, lo desmarca de la pretensión de definir al diseño de una manera homogénea o monolítica. En todo caso, Comaprod asume estas definiciones porque co-habitan en su seno y de alguna manera son utilizadas para interpretar las evidencias presentadas por cada Programa Académico, toda vez que un número relevante de los ponentes de estos foros, son también pares evaluadores.

Algunas reflexiones importantes a destacar en el presente documento, que permitirán coadyuvar en la organización y planeación tanto para procesos de acreditación o reacreditación, así como para planeación de rediseños curriculares, son las siguientes: (1) Diseñar es un acto cognitivo, de tal suerte que cuando se afirma que alguien está diseñando es porque lleva a cabo un proceso mental; (2) Diseñar consiste también en un acto de traducción de un lenguaje a otro, pareciera, en esta lógica, que lo más extendido es que los diseñadores parten de material lingüístico que traducen a lenguajes figurativos, bidimensionales, tridimensionales y espaciales. (3) Con respecto a las implicaciones de dicho acto, el de diseñar, se destaca que los públicos, o usuarios, o audiencias tendrán ciertas experiencias que los propios productos de diseño provocan; esto agregaría, a la definición de diseño, ser una actividad que provoca experiencias en los sujetos a los cuales se enfoca. (4) El diseño es visto como una actividad que afronta problemas de alta complejidad y que, por ende, no se ejerce en solitario, sino todo lo contario, el diseñador trabaja como un miembro más de equipos multi e interdisciplinarios y, (5) en el contexto de ese trabajo colaborativo, el diseñador aporta su capacidad de pre visualización de soluciones, facilitando así el logro de acuerdos entre todos los participantes del equipo.

Las reflexiones expresadas, reflejan de manera colegiada y plural, el estado del arte que guarda la disciplina del diseño en torno a los espacios de enseñanza y aprendizaje que se discuten en el país a nivel superior, con más de 60 ponencias presentadas, por más de 90 docentes representando a 40 Instituciones de Educación Superior, entre públicas y privadas, con 10 temas puestos a debate entre ambos foros, que versan desde las “Reflexiones teóricas del diseño” hasta “Las competencias profesionales que debe tener un diseñador para el siglo XXI”, representan una muestra importante de los avances y puntos de intéres que como comunidad de académicos vinculados a la enseñanza superior del diseño se han discutido en los últimos años en el país.

Como complemento a la reflexión y análisis sobre las discusiones entorno a la enseñanza del diseño, el presente documento, permite un ejercicio de análisis con ejemplos de posibles evidencias relevantes o de buenas prácticas para los Programas Académicos en diseño, a fin de poder relacionar los indicadores del instrumento de autoestudio con los énfasis, que tienen como función, ayudar a los pares evaluadores, así como a los responsables académicos, tanto a evaluar como a desarrollar las estrategias y acciones pedagógicas, de manera coherente, contribuyendo como se mencionó al inicio, para la integración de acciones y planes de desarrollo para los diferentes Programas Académicos de diseño en el país.

32 CONFERENCIAS

- 11 son colaborativas de la misma UNIVERSIDAD;
  una es colaborativa de diferente universidad,
  ambas públicas una federal la otra autónoma;
  seis de dos integrantes, tres de tres integrantes

3 TEMAS

- Reflexiones teóricas e históricas
- El aprendizaje del diseño
- El diseño y el mercado laboral

46 MAESTROS

- uno participó en dos conferencias,
- una individual y otra en co-autoría

20 UNIVERSIDADES

- 19 Nacionales y una extranjera (COLOMBIA);
  15 públicas (una federal, una técnica
  y 13 autónomas) y cinco privadas
  1 S.C. y 1 Revista especializada
  19 son **Pares Evaluadores**
- Ocho son coordinadores
- Tres tienen otra participación
  en **COMAPROD,** (comité técnico, investigador, autores
  de libros, revisores de Informes y otras colaboraciones)

EJE TEMÁTICO

CONFERENCIAS SOBRE REFLEXIONES TEÓRICAS E HISTÓRICAS

Teoría, practica y praxis en el diseño
• Carlos Daniel Soto Curiel • CIDI

La actualidad de los modelos educativos para la enseñanza del diseño
• María Angélica Matilde Breña Sánchez • EDINBA

Perspectivas históricas de las argumentaciones en el diseño
• Francisco Javier Echavarría Meneses Luis • Antonio Rivera Díaz • EDINBA / UAM Cuajimalpa

El diseño, un asunto que nos concierne
• Román Esqueda Atayde • Neural Research Investigaciones de Mercado S.C.

La epistemología del diseño
• Omar Vázquez Gloria • UAA

Los fundamentos teóricos y los estudios visuales como elementos para la conceptualización actual del diseño gráfico
• María de las Mercedes Portilla Luja • Celia Guadalupe Morales González • UAEM

Los estratos discursivos de una disciplina profesional: el diseño.
• Claudia Mosqueda Gómez • UAM Cuajimalpa

De la naturaleza epistemológica del diseño.
• Raúl Torres Maya • UAM Cuajimalpa

Pensamiento de diseño, orígenes y evolución. Una cronología
• Luis Rodríguez Morales • UAM Cuajimalpa

La revolución tecnológica y la reformulación en la conceptualización del Diseño
• Octavio Mercado • UAM Cuajimalpa

Del signo a la experiencia. Reflexiones sobre el objeto de estudio en las disciplinas del diseño
• Alejandro Brizuela García • UDLAP

Una reflexión sobre ciencia, tecnología y diseño
• Patricia Etcharren Padilla • UM

EJE TEMÁTICO

CONFERENCIAS SOBRE EL DISEÑO Y EL MERCADO LABORAL

Pensar para diseñar
• Claudia Mercado Peña • Verónica Durán Alfaro • Jorge Alberto González Arce • UDG

En lugar de pagarte, debería cobrarte colegiatura: ¿inexperiencia o mala preparación?
• Victoria García Jolly • Revista Algarabía

La necesaria relación entre universidad e industria. El diseño y las maquiladoras en la ciudad de Tijuana
• Fabián Bautista Saucedo • CETYS

Retos y demandas del mercado laboral en la enseñanza del diseño
• Magaly Guadalupe Navarro Avila • UM

Gestión del Diseño: transformación económica para las MIPyMes
• Luis Rodríguez Fortuna Martínez • Alejandra Marín González • UANL

Contribuciones para la pertinencia en educación superior: caso diseño industrial
• Cecilia Ramírez León • UPTC

Vinculación de asignaturas en proyectos colaborativos integrantes: caso Museo Jumex
• Dora Ivonne Álvarez Tamayo • Sandra Elisa Roura Espinosa • UPAEP

Elaboración de métodos cuantitativos para el diagnóstico de necesidades de consumo y producción basada en el usuario
• Sazcha Marcelo Olivera Villaroel • UAM Cuajimalpa

El valor de las características
• Sazcha Marcelo Olivera Villaroel • Victoria Flores Boada • UAM Cuajimalpa

El proyecto de diseño. Puente entre el ámbito académico y el profesional
• Norma Edith Alonso Hernández • Ricardo Alberto Obregón Sánchez • FES Aragón

Los mercados del diseño gráfico en el siglo XXI. No todos necesitan diseño gráfico
• Carmen Tiburcio García • IBERO Puebla

En búsqueda de la congruencia entre una epistemología del diseño y el contexto de desempeño laboral
• Ana Margarita Ávila Ochoa • UASLP

EJE TEMÁTICO

CONFERENCIAS SOBRE EL APRENDIZAJE DEL DISEÑO

Perspectivas para la solución de problemas y su inclusión en la formación profesional del diseñador
• León Felipe Irigoyen Morales • UNISON

El diseño como techné y los desafíos del aprendizaje en el taller de diseño
• Marcela de Niz Villaseñor • Margarita Trujillo Borraz • CUCOSTA

El nuevo rol del diseñador
• Milena Zamora • UAM Xochimilco

Estrategias para un ambiente inclusivo en la formación del diseñador industrial
• Anabelem Soberanes Martínez • Aideé Peña Martín • José Luis Castillo Mendoza • UAEM Valle de Chalco

Ambientes virtuales de aprendizaje y el proceso creativo
• Candelario Macedo Hernández • CUCOSTA

Enfoques conceptuales y pedagógicos en el programa educativo de diseño industrial de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEM
• María del Pilar Alejandra Mora Cantellano • María del Consuelo Espinosa
• Hernández María Gabriela Villar García • UAEM

Reconsiderando el diseño conceptual: entornos colaborativos y lenguajes comunes de comunicación
• Ruth Maribel León Morán • Xóchitl del Carmen Arias González • ITESM

Diseño como pensamiento visual y formal. Origen del concepto disegno y su enfoque como herramienta para la investigación
• Nora Karina Aguilar Rendón • José Luis Hernández Azpeitia • IBERO CD. Méx.

• CONCEPTOS • COMPETENCIAS • EL QUEHACER DE UN DISEÑADOR • SECTORES LABORAL,SOCIAL Y PRIVADO • DOCENCIA

LOS TÓPICOS DE MAYOR INCIDENCIA DE LA DISCIPLINA Y LA EDUCACIÓN DEL DISEÑO

Conceptos

“El diseño es una disciplina profesional, a la que se le puede cuestionar su estatus académico por el modo en que su propia composición epistemológica ha ido o no madurando la explicación de su objeto de estudio y alrededor de éste ha organizado sus saberes.”
Claudia Mozqueda (UAM Cuajimalpa)

“El diseño gráfico tiene una doble articulación: es proceso y es producto.”
Alejandro Brizuela (UDLAP)

“El diseño gráfico debe considerarse como producto cultural, generador de conocimiento en torno a la disciplina que lo ha creado ya que en él se justifica y legitima un determinado tipo de práctica social, que nace de quien lo necesita y de quien lo materializa, produce y transforma en un objeto real, que orienta y persuade el consumo...el diseño como discurso social y, por tanto, como un objeto cultural, una configuración de signos que forma parte de la semiosis social.”
María de las Mercedes Portilla /Celia Morales (UAEM)

“El diseño es un proceso que parte de la intuición y las habilidades imaginativas de la mente, por lo que sus fundamentos son de tipo humanístico, aunque aprovecha y aplica conocimientos del campo científico. Lo que requiere un alumno es la actitud para afrontar la compleja diversidad de circunstancias que hacen de cada problema de diseño un caso único.”
Carlos Soto (CIDI)

COMPETENCIAS DE UN DISEÑADOR

- Conciencia [ética] de ser, estar, convivir, saber hacer y poder hacer, saber el impacto del diseño en la sociedad.
  De investigación, estrategia, metodológicas, de comunicación, Hermenéutica, Semiótica, Retórica, narrativa, ergonomía, antropometría, representación, reflexión, empatía, de software especializado, trabajo colaborativo e interdisciplinario, de conceptualización, contextualización espacio-temporal, orientación etnográfica, pensamiento crítico-analítico y complejo para identificar problemas complejos de y entre los stakeholders, conciencia del ejercicio de la abducción, proceso de acción-reflexión, argumentación de diseño, provocar experiencias significativas, el taller de diseño como espacio mediular para su enseñanza.
- Neurociencias.
- Programación.
- PRAXIS (pensamiento y la acción).
- Vinculación entre ciencia y humanidades.
- Formulación de problemas entre ciencia y vida social.
- Acercamiento entre conocimiento cientí co social y natural.
  Replanteamiento del objeto de ciencia como asunto metodológico y ético.
- Soluciones teóricas de la bioética global.
  Design Thinking(este concepto es muy recurrente principalmente por centrarce en el usuario).
- Interacción e interfaz (desaparición de lo físico).
- Tecnología (situada) Ejercicio intelectual del diseño.
- Teoría y practica indivisible.
- El mercado alto y el mercado bajo de diseño gráfico (nacional-internacional y regional o local respectivamente.

¿QUÉ HACE UN DISEÑADOR?

“A lo largo de todas las etapas, el diseñador asume entonces roles de planeador, investigador, analista, estratega, materializador. En cada una de ellas está presente la capacidad del diseñador de pensar y vincular datos, así como la de comunicarse claramente a partir del discurso, los bocetos o los procesos de diseño de información y gráfico. De esta manera, herramientas básicas como manejo de información, pensamiento crítico, materiales y procesos, bocetación, modelado, etc., son herramientas que le servirán a lo largo de todo el trabajo que requieren los nuevos proyectos de diseño. Sin embargo, hay un rol que demanda especial formación y es el de investigador.”
Milena Zamora (UAM Xochimilco)

- Identifica las necesidades y plantea los problemas de comunicación e interacción humana que requieren soluciones de Diseño.
- Articula y estructura elementos de distinto orden para poder dar respuesta a un problema complejo y determinado.
- Humaniza las soluciones de diseño.
- Dirige.
- Innova.
- Proyecta (Bidimensionalmente, tridimensionalmente y virtualmente los diseños).
- Aplica técnicas del proceso artístico.
- Conceptualiza.
- Contextualiza.
- Planea.
- Fabrica modelos, simuladores y prototipos.
- Domina el dibujo como el lenguaje.
- Implementa estrategias de diseño y desarrollo de productos.
- Reflexiona, identifica e interpreta problemas del diseño de la comunicación visual de distinto orden.
- Utiliza la tecnología para dar soluciones a las necesidades de la sociedad con una visión sustentable.
- Fomentar los valores morales, éticos, humanos y estéticos.
- Impulsar los principios de justicia social, humanismo y democracia.
- Visualización a futuro de fenómenos contextualizados (PESTE) espacio-temporales.

“...caracterización de las necesidades de consumo, es decir, entender el contexto cultural, funcional, tecnológico y de mercado en que se desenvuelven los usuarios; vincular emocionalmente las percepciones del usuario con el bien destinado al consumo; definir las demandas funcionales y emocionales de las preferencias de consumo y, sobre todo, convertir al diseño en un proceso donde la experiencia del usuario forme parte del quehacer cotidiano de los diseñadores. La información generada en forma responsable hace que el diseñador persiga lo posible y lo pertinente en función de las preferencias y contextos vivenciales del consumidor, es decir, lo útil y relevante.”
Marcelo Olivera Villaroel Victoria Flores (UAM Cuajimalpa)

“La universidad debe gestionar espacios de aprendizaje colaborativo y extramuros no como parte de proyectos de diseño, servicio social, estadías o prácticas profesionales, sino como parte de un nuevo paradigma de aprendizaje exible, incluyente, de con arza y responsabilidad mutua entre la escuela y el alumno.”
Magaly G. Navarro (UM)

¿QUÉ CREE EL SECTOR PÚBLICO, PRIVADO Y SOCIAL QUE HACE UN DISEÑADOR?

“Personas tipo T, profundamente competentes en un área pero con intereses y conocimientos generales más amplios en una gran variedad de ámbitos.”
León Felipe Irigoyen Morales (UNISON)

“...no se espera que el diseñador sea un filósofo, pero sí que sepa conectar y entretejer su entendimiento especulativo –ciencia– con el entendimiento práctico –arte, es decir, saber hacer las cosas bien.
Por lo tanto se infiere:

Durante su educación, el diseñador no aprende a conectar teoría y práctica –diseña por intuición– y así se desempeña siempre. Y en su vida profesional, desarrolla mañas que lo conducen a una serie de malas praxis:

- No lee lo que van a diseñar.
- No entiende los objetivos.
- Ignora al target al que se dirige y, además, lo desconoce.
- Diseña para sí mismo.
- Le hace falta de comprensión estética.
- No revisa lo que ha diseñado: ni técnica, ni texto, ni objetivos.
- No sabe usar los programas de diseño y sacarles provecho.
- No se familiariza con las herramientas de que dispone.
- No sabe cumplir calendarios, es incapaz de generar un proceso de trabajo ordenado, sistemático, para llegar a tiempo a sus metas.
- Suele pensar que su tarea termina al entregar un diseño.
- Se apega a instrucciones de manera absurda.
- No se cuestiona los planteamientos.
- No cultiva su educación visual.
- Padece falta de sentido común.
- Revuelve estilos visuales y lenguajes estéticos.
- No sabe cotizar un proyecto.
- Depende de que un superior revise, cambie, evalúe, unifique.
- No sabe trabajar en equipo —sólo separa tareas.
- Sus decisiones no son estratégicas.
- No analiza.
- Pero sí se molesta por tener que repetir.

Victoria García (Revista Algarabía)

“Cuanto mejor comprendan las empresas el papel que desempeña el diseño en el fomento de la innovación, más utilizarán la gestión del diseño como un recurso potente que les permita diferenciarse en el mercado y crear ventajas competitivas sostenibles.”
Luis R. Fortuna /Alejandra Marín (UANL)

“Acercarse a la realidad de las expectativas de un sector empresarial en cuanto a las competencias profesionales de un diseñador industrial proporciona un horizonte e ilustra para la academia derroteros curriculares. Igualmente, escenarios de desempeño de futuros profesionales.”

¿Y LOS PROFESORES?

“Para mejorar la calidad de las cosas que hacen las personas, hay que mejorar la calidad de las personas que hacen las cosas.”
Peter Drucker (1999)

“El tacto pedagógico es una inteligencia práctica y normativa, dirigida por la confianza en la intuición y el sentimiento, pero sustentada en un claro sentido de límites, criterios y valores para mantener, pese a la espontaneidad de sus respuestas, un equilibrio entre la forma de involucrarse en un episodio y la distancia que ha de mantener frente al mismo.”

...la formación sobre valores democráticos[(...para ello es necesario] la voluntad de combinar el pensamiento racional [pensamiento complejo], la libertad personal y la identidad cultural”]) currículos flexibles y abiertos a la inter y la transdisciplina, sobre modelos educativos centrados en el estudiante y el aprendizaje. pensamiento complejo y de las habilidades creativas (formación integral de competencias)...Educación emocional.”
Matilde Breña (EDINBA)

“Los maestros enseñan y los alumnos aprenden como hace 20 ó 50 años.”
Claudia Mercado/Verónica Durán/ Jorge González (UDG)

“La vinculación de asignaturas en proyectos colaborativos integrales permite al estudiante comprender el proceso de intervención en sus etapas analíticas, estratégicas, de producción y evaluación; además, esta estrategia favorece el desarrollo de competencias disciplinares en situaciones específicas, motivando al estudiante a recuperarlas, vincularlas y ponerlas al servicio de la solución gráfica.”
Dora Ivonne Álvarez Tamayo/Sandra Elisa Roura Espinosa (UPAEP)

“...Aquellos que trabajamos en la formación de diseñadores tenemos la doble responsabilidad de darnos a la tarea de formar profesionistas capaces de franquear problemas evitables, identificar herramientas apropiadas y provocar impactos positivos en la solución de problemas de cualquier índole.”
León Felipe Irigoyen Morales (UNISON)

“En un proceso de enseñanza-aprendizaje donde las entidades laborales y profesionales puedan participar activamente con las instituciones educativas para desarrollar las competencias genéricas o transversales (instrumentales, interpersonales y sistémicas) y específicas de la profesión. Este enfoque requiere del trabajo exhaustivo del cuerpo docente para la implementación de un programa académico coherente y eficiente que favorezca el desarrollo del perfil deseable, reflejado en la contribución al desarrollo social, cultural y económico de la sociedad.”

“El proceso de enseñanza aprendizaje en el siglo XXI sitúa al estudiante en un ambiente sistémico e integrado que conduce a su desarrollo más allá del aula. El ambiente virtual es la oportunidad de fortalecimiento para docentes y estudiantes; es, en cierto sentido, más incluyente ya que sus alcances favorecen a estudiantes que trabajan o viven en zonas alejadas. Es también disruptivo con las formas tradicionales, rebasa los límites territoriales e impacta sobre la ausencia de medios indispensables para el aprendizaje, con su uso ha dejado de ser un obstáculo.”
Candelario Macedo Hernández (CUCOSTA)

“En tanto la pertinencia en educación superior se refiere a la coincidencia entre lo que las instituciones de educación superior hacen y lo que la sociedad demanda de ellas, resulta procedente, para efectos de construcciones curriculares, considerar las demandas de un sector referidas a competencias profesionales específicas de una disciplina, máxime cuando la definición de dicha disciplina contempla las demandas mencionadas. Si el propio diseñador no se capacita para diseñar, ¿quién ejercerá esta función en propiedad?”

“A manera de conclusión, podemos afirmar que la enseñanza del diseño, la de carácter práctico con los ejercicios de diseño y la de los fundamentos de tipo teórico que la sustentan, debe suceder simultáneamente, es decir, la enseñanza misma debe ser una praxis”
Carlos Soto (CIDI)

• MARCO DE REFERENCIA • INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN • ÉNFASIS Y CATEGORÍAS • EVIDENCIA • CRUCES PERTINENTES Y SITUADOS

EJERCICIO DE REFLEXIÓN PARA EJEMPLIFICAR UNA EVIDENCIA RELEVANTE.

La necesaria relación entre universidad e industria. El diseño y las maquiladoras en la ciudad de Tijuana
• Fabián Bautista Saucedo • CETYS

Internacionalidad

Conocer su ser educativo
...Pero sabemos que la comunicación visual es mucho más que tendencias y experimentación. El siguiente paso que comienza a dar el diseño en Tijuana es la investigación aplicada a proyectos. Aquí es donde la universidad se convierte en el semillero que concibe la estructura de nuestra profesión. El hecho de que algunos diseñadores comiencen a investigar al usuario y su contexto, es en gran medida por la corriente de pensamiento que se ha generado en las aulas.

Adecuación (Gestión)

Detección de oportunidad situada
El Centro de Enseñanza Técnica y Superior (CETYS) Universidad se ha caracterizado por sostener una estrecha vinculación con la industria. En sus aulas es común recibir a gerentes de producción, de recursos humanos o líderes de proyectos de las principales maquiladoras a nivel global.

Crongruencia, Interdependencia y Exterioridad

1. Comunicar de manera precisa los alcances del diseño. Los gerentes de las maquiladoras están acostumbrados a trabajar por objetivos. La ambigüedad es mala compañera si tratamos de plantearles un proyecto. Sugerimos estudiar sus necesidades y solicitar una visita a la planta para vislumbrar posibles problemas de diseño.
2. Ser efectivos para problematizar. Debemos informar a los directivos sobre la capacidad que tenemos de incrementar la productividad a través de un sistema de comunicación visual.
3. Cuidar los intereses de la universidad. La negociación debe ser mesurada sin comprometer los objetivos académicos o el alcance que tenemos con nuestros estudiantes.
4. Planeación estratégica. La gestión del proyecto de diseño es crucial. Debemos preguntar todos los escenarios para ser capaces de cumplir con los objetivos del proyecto.
5. Fundamentar el proyecto a través de una investigación. Aquí es el momento idóneo para que los estudiantes desarrollen competencias de documentación, métodos cualitativos y cuantitativos, conceptualización, argumentación, además del diseño de prototipos. La ventaja de estos proyectos aplicados es que los estudiantes valoran la importancia de la teoría para resolver un problema. Además, pueden incursionar en disciplinas como la antropología, psicología, entre otras.
6. Administración del tiempo y toma de decisiones. Existen varias opciones para el desarrollo del proyecto: asignación dentro de una materia curricular, colaboración especial a través de un equipo de estudiantes, internados y prácticas profesionales.
7. Establecer convenios específicos de vinculación académica. En ellos se describen los acuerdos entre industria y universidad. Es práctica común que además se firme un convenio de confidencialidad entre estudiantes, profesores y personal administrativo que participen en el proyecto. Esta oportunidad dota al practicante de una responsabilidad en el manejo de la información.
8. Comunicar asertivamente los alcances del proyecto a la comunidad. Esto da paso a la publicación de artículos, memorias y portafolios de trabajos.

Nos basamos en métodos cualitativos. Para la recolección de datos se desarrollaron entrevistas, observación y análisis de documentos.

Detectamos que el principal problema que se debía resolver es la desconexión emocional entre el discurso y los trabajadores. Por ello, decidimos diseñar una narración enfocada a generar empatía. Esto debido a que los trabajadores de la maquila es un sector en riesgo que enfrenta diversas amenazas: inseguridad, pobreza, discriminación y falta de arraigo a su comunidad. Es un sector desprotegido pero con cualidades notables: precisión, puntualidad y acostumbrados al esfuerzo. Por lo tanto, partimos del siguiente silogismo:

Los aviones son importantes.
Los trabajadores fabrican aviones.
Por tanto, los trabajadores son importantes.

Relación teórico-práctica: (retórica, hermenéutica, semiótica) (Elementos propios del diseño Bidimensional, tridimensional y virtual)
Estrategias para un ambiente inclusivo en la formación del diseñador industrial

- Ana Belem Soberanes Martínez
- Aideé Peña Martín
- José Luis Castillo Mendoza

UAEM Valle de Chalco

...para formar a los profesionales que la sociedad del conocimiento requiere el Centro Universitario debe retomar la instrucción multidisciplinaria dentro de su enfoque holístico, integral e indudablemente relacionado con el desarrollo de competencias profesionales específicas, para que sus egresados puedan incursionar o innovar en los campos laborales de su profesión.

...fortalecer los valores, los derechos humanos y la transformación de la educación a través de la aplicación de los conocimientos y el análisis de problemáticas reales para buscar soluciones adecuadas y modelos educativos innovadores.

...El diseño está ligado estrechamente con la solución de tales problemáticas y con elevar la calidad de vida de la sociedad; por esto es importante generar diseños que puntualicen las necesidades de nuestra comunidad y de aquellas personas que sufren cambios a través del tiempo, cubriendo no sólo las necesidades biológicas, sino también emocionales y psicológicas, lo cual permite comprender cómo se desenvuelven dentro de sus aulas y se convierten en puntos medulares para el desarrollo de nuevos desafíos, que muchas veces no se contemplan, con el n de lograr una mejor calidad de vida, la cual supone el bienestar individual y social en su propio entorno y el exterior.

Para lograrlo es necesario romper paradigmas, dentro y fuera del aula, tanto de los docentes como de los estudiantes, dejando claro que los primeros juegan ahora el papel de facilitadores y los segundos de constructores de su propio conocimiento al experimentar métodos de aprendizaje que brinden la posibilidad de integrar el diseño inclusivo. Los docentes deben reconocer, cuando sea necesario, el ejercicio de nuevas competencias, por ello promoverán y dirigirán a los estudiantes en la búsqueda y selección de la información adecuada, además de promover su capacidad de análisis, síntesis y comparación de contenidos para lograr el diseño de productos y ambientes que serán usados por la mayor cantidad de personas.

...El diseño inclusivo no sólo se limita al diseño caritativo ni social: su principal reto es la creación de técnicas que permitan el desarrollo del capital humano y de productos provechosos para un número considerable de personas que demandan igualdad de circunstancias y de convivencia.

Por esta razón los diseñadores deben encontrarse al nivel de las exigencias que la sociedad demanda y prestar atención a situaciones de carencias, detectar problemáticas y proponer mejoras que logren la inclusión de la mayoría de los usuarios posibles y, con ello, renovar la calidad de vida de las personas favoreciendo la eficiencia y uso de los diseños, evitando la discriminación de su empleo a personas discapacitadas, o que padezcan alguna limitación por su edad, sexo o nivel de capacidad físico.

...El trabajo colaborativo consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes.

...Para realizar un proyecto respecto a la concepción de un ambiente inclusivo se desarrolló una propuesta de enseñanza aprendizaje que permitió la sensibilización de los maestros y estudiantes, de acuerdo a las necesidades específicas que se fueran encontrando a través de casos de estudio, como fomentar el aporte o sentido de trascendencia para la inclusión y garantizar la autonomía personal de los usuarios, buscando contrarrestar las limita- ciones, con un diseño capaz de adaptarse a cualquier individuo y entorno, brindando objetos que contemplen verdaderamente sus necesidades y romper así las barreras que las personas enfrentan...

1. Promocionar la igualdad, la equidad y la justicia.
2. Generar un ambiente inclusivo.
3. Propiciar la participación colaborativa, sin importar las características individuales de cada estudiante.
4. Reestructurar los elementos básicos del mobiliario para atender a la diversidad.
5. Garantizar el uso del proyecto.
6. Desarrollar expectativas del profesorado sobre las posibilidades de los proyectos y su materialización.

...Se buscó un método que permitiera la inserción del profesorado y de sus estudiantes en el escenario de investigación. En este sentido, la observación como método derivó en un instrumento de indagación para el estudio de las reacciones y del trabajo: las interacciones entre pares en un aula integradora fueron las unidades de análisis. La investigación consistió en el uso de estrategias de colaboración en el aula, con la intención de inducir el trabajo colaborativo, analizando los escenarios en donde se desarrolla el acto educativo, como aulas, talleres e inclusive situaciones de la vida cotidiana; cada uno de estos espacios contiene significados emocionales que condicionan y mediatizan las interacciones sociales. Si se observa desde la psicología sistemática se plantea que todo problema es en realidad una posibilidad de cambio y que deja de serlo cuando comienza a buscarse una solución.

...A partir de los resultados obtenidos se descubrieron barreras y necesidades, de igual manera aportar en el desarrollo de las soluciones en cumplimiento de las directrices de la investigación acción. Precisamente desde estos escenarios el diseño inclusivo y la participación activa de las personas en las soluciones de diseño industrial, elevan a un nuevo nivel la tarea del diseñador modificando la forma de pensar el diseño como un apoyo a la sociedad y no sólo como proceso económico, pues los estudiantes comprenden que deben interactuar con las poblaciones que serán beneficiadas.

...Las interacciones en el aula tienen una estructura y se asume que se estructuran con base en las acciones que conforman núcleos interactivos. Los núcleos interactivos con determinadas características en común constituyen los ciclos de interacción.”

CITAS TEXTUALES RELEVANTES

“ La epistemología y la ontología del diseño se ha tratado:
Por ámbitos del quehacer del diseño
Por el tipo de práctica que se realiza el diseño
Por la metodología que se aplica en el proceso de diseño
Por la tipología del producto que contempla los factores de diseño
Por procesos en los que se involucra el diseño
Por nuevos escenarios (prospectiva) que se le presentan al diseño
Por habilidades que ahora se le reconocen como campos de una competencia profesional del diseño

“ Las universidades deben formar diseñadores integrales, con responsabilidad, conscientes de la realidad, con una visión multidisciplinaria, con un pensamiento reflexivo y crítico para poder transformar su entorno social. Por lo tanto, el alumno deberá construir también su propio conocimiento.

“ La revisión de los perfiles de egreso de algunos de los programas de licenciatura en nuestro país, nos permite comenzar a verificar hasta dónde este nuevo habitus del diseñador encuentra un correlato en los programas de estudio, y hasta dónde estos han comprendido la necesidad de formar a los alumnos en las condiciones del contexto actual.

“ La participación activa con la comunidad en proyectos reales desde los primeros semestres. Esto nos permitirá entender otras formas de trabajo, conocer estructuras tradicionales y los procesos de desarrollo local.

“ ... empleadores, gobiernos e instituciones educativas deben crear un canal de comunicación constante para de nir las competencias clave y necesarias para atraer y generar talento específico, así como incentivar los programas de formación profesional al interior de las empresas, como un recurso para aquellos jóvenes que desean ingresar al mercado laboral. Los tres aspectos juegan un papel fundamental en el desarrollo e innovación de un mercado laboral que logre responder al cambiante entorno sociopolítico y económico de cada país, para insertar de manera exitosa a sus jóvenes profesionistas en la población económicamente activa.

“ Se trata de observar cómo y por qué distintos grupos sociales, van a establecer relaciones no sólo productivas y de consumo, sino incluso de índole creativo-cultural para comprender el potencial de los nuevos ámbitos de trabajo para el diseño.

“ ...La construcción de nuevas teorías se hará cuando nos alejemos del escenario y nos desplacemos a otros ámbitos de reflexión teórica en el análisis de los estudios de la visualidad en el diseño y no sólo en los aspectos evaluativos y explicativos.

“ Se requieren cambios profundos en la educación del diseño industrial orientados a la realidad del contexto, así como disponer de información estadística sobre el crecimiento de la industria del diseño y su aporte al PIB, lo cual sería un indicador significativo respecto de su valoración social y productiva, y su aporte al desarrollo del departamento y del país. Esto propiciará posteriormente una mejor inserción laboral.

EJEMPLOS FRANCISCO JAVIER ECHAVARRÍA MANESES

- Las IES actualmente en terminos didácticos resultan obsoletas. (no por no saber usar plataformas digitales educativas sino por las didactica centrada en el hacer)
- El equivocado posicionamiento del diseño se traduce en sueldos con los que ni siquiera se puede sobrevivir.
- Ejercer el razonamiento histórico, la historia del diseño desde su exterioridad, es decir en relación con otras disciplinas, Competencias argumentativas, que parten de diferentes racionalidades (propias de la disciplina como del PESTE, espacio tiempo, visual, práctico, conceptual, de relación. La historia del diseño no únicamente como producto(materialidad) sino como las relaciones complejas que le dan origen y materialidad
- No son claras las competencias, aprendizajes de los diseñadores para el sector publico, social y privado
- La formación es precaria o todóloga.
- No se forman trabajadores sino ciudadanos diseñadores
- Entender el principio básico de las tecnologías y técnicas por ejemplo el software, la metodología y la teoría, como herramientas para el diseño, el diseñar y no en sí mismas
- Formación docente de profesores (para no partir de la experiencia profesional)
- Las ponencias estan construidas de disferentes fuentes interdicisplinarias para poder dar razón de su ser y/o para poder ser dicho o escrito
- No partir de la epistemológica y ontología del diceño a partir de su objetualidad
- El diseño es una disciplina porque es intelectual, es un proceso es algo que nos concierne, pero se sigue enseñando como objeto
- La vinculación laboral, el proceso de evaluación docente y el seguimiento a egresados aún no son el insumo relevante que es en sí mismo.
- Se siguen teniendo referentes europeos y Norte americanos por no contar con políticas de diseño nacionales.
- A la distancia habría que ver como lo que se predecia o formulaba con referencia a lo que ahora es una realidad con las clases a distancia (sincronas o asincronas) cumplieron las espectativas de hace siete años