



TERCER PLENARIO FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO
29 | 30 | 31 de Julio | 01 de Agosto 2008

COMISION DE TRABAJO: LA SOCIEDAD Y EL MERCADO EN LA ENSEÑANZA

Durante las intervenciones de cada uno de los integrantes de nuestra mesa de trabajo se fueron recopilando varios aportes de carácter académico y empresarial que permitieron definir dos grandes cuestionamientos o preguntas que podrán ayudar a enfocar el rol del diseño y así mismo del diseñador, en lo que es el tema de nuestra comisión de trabajo denominada LA SOCIEDAD Y EL MERCADO EN LA ENSEÑANZA.

Las preguntas totalizadoras que ayudan a definir el tema son las siguientes:

1. ¿Cual es el cometido de las instituciones universitarias en el marco de la investigación, extensión y docencia, inherentes al campo específico del diseño?
2. ¿Cómo la enseñanza del diseño puede insertarse en el sistema de formación profesional universitario y mejorarla, o estar al mismo nivel de las demás disciplinas de educación superior?

Como conclusiones a las anteriores inquietudes formuladas se presentan a continuación:

1. Se deben desarrollar investigaciones ordenadas y disciplinadas a partir de un método científico que soporte el trabajo del diseñador.
2. Los procesos de capacitación docente se deben realizar a partir de una situación ordenada y sistemática que fundamente el conocimiento previo del docente brindado perspectivas de afianzamiento cognitivo.
3. Formular las situaciones del diseño a partir de hechos tangibles y no imaginarios que de una u otra manera no aporten al aprendizaje.
4. Es fundamental acceder a fondos para la investigación por parte de estudiantes, profesionales, docentes e incluso la misma academia.
5. Crear centros para la investigación y no quedarnos solamente en la parte artesanal.
6. Presencia de una generación transitoria del diseño y del mismo diseñador, ante la cual se requiere urgentemente una base sólida que determine un sistema teórico.
7. Es de gran importancia atender a los aspectos regionales para que el diseño busque nuevas maneras de interpretar nuevos medios de intervención y aprovecharlos al máximo.
8. la Universidad como estamento creador y formador de conocimiento debe ayudar al estudiante a concebir la contextualización de soluciones de diseño para diversos ámbitos.
9. Aprovechar los recursos que brindan las regiones para los diseñadores que hablan de identidad considerando la teoría previa existente.
10. Debe existir una relación fundamental entre Herencia – medio – identidad – cultura.
11. Reconocer las limitaciones propias requiere un trabajo interdisciplinario y ver que tiene que ver con los diseñadores para salir de la fase de “inocencia”.
12. Surge el cuestionamiento de ¿por qué debería ser una disciplina universitaria? Y así mismo aparecen como parte de las respuestas a esto, la teoría aplicada al contexto de cada país, y la teoría como compilación donde se deben dar respuesta a los diferentes puntos de vista.

13. Profundizar la teoría de diseño acerca de dos aspectos importantes: la Teoría metodológica y la teoría ontológica.
14. Hacer participe a la ética dentro de la teoría ontológica, la cual debe ayudar a entender dicho enfoque desde un punto de vista mas humanista y real de las situaciones apremiantes para el diseño.
15. Surge un nuevo cuestionamiento: ¿es necesario generar necesidades donde no las hay?
16. El diseño actual debe mantener y proyectar el enfoque social como pilar de las soluciones proyectuales.
17. Es fundamental involucrar al estudiante de diseño dentro del negocio otorgándole responsabilidades reales con respuestas reales.
18. Crear un plan pedagógico y didáctico específicos que permitan llevar lo desarrollado en estas mesas de trabajo hacia una realidad visible y que den respuesta a las necesidades del mercado y la enseñanza.