

estudantes com respeito ao ciclo de vida dos produtos, promovendo atitudes de mudança nas condutas de consumo com a fim de projetar para reciclagem.

Palabras chave: Estratégias Pedagógica - Reciclagem - Consumo - Design - Ensino.

(*) **Diana Nathaly Parra Rojas.** Licenciada en Diseño tecnológico. Universidad Pedagógica Nacional, Especialista en Comunicación Educativa, Corporación Universitaria Minuto de Dios. **Fabián Pancho Martínez.** Licenciado en Diseño tecnológico. Universidad Pedagógica Nacional. Especialista en Pedagogía del Diseño, Universidad Nacional de Colombia.

Hacia una pedagogía modular en diseño

Actas de Diseño (2015, Julio),
Vol. 19, pp. 229-233. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: abril 2013
Fecha de aceptación: julio 2013
Versión final: diciembre 2014

Natalia Carolina Pérez Peña (*)

Resumen: Una mirada a la pedagogía en diseño, permite dar cuenta de la pertinencia de una dinámica modular en esta disciplina. Esto en vista de que las circunstancias que enmarcan el ejercicio profesional del Diseñador Gráfico se ven definidas por la necesidad de una reflexión sobre el trabajo inter y transdisciplinar, la investigación y problematización y el trabajo en equipo a lo largo del proceso de formación, que garantice justamente la formación y fortalecimiento de competencias que le permitan cumplir con las exigencias del mundo que recibe su trabajo.

Palabras clave: Modular - Equipo - Diseño - Pedagogía - Competencias - Profesional - Interdisciplinar.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 233]

Introducción

La experiencia a partir de la inclusión de un sistema modular en un plan de estudios plantea grandes retos, pues bajo esta estructura se debe evidenciar una articulación permanente de las asignaturas, las cuales orientan sus programas respondiendo a las preguntas que surgen en torno a un eje temático. Así, se genera un espacio en el que el estudiante explora, experimenta, investiga y comprende desde diversos ámbitos dicho eje una problemática propia, de su realidad, su contexto y lo lleva a participar de un proceso de construcción de sus argumentos, los cuales le revelan el aporte que la disciplina hace a la solución de ciertas preocupaciones, acercándose mucho más a la comunidad y proponiendo estas soluciones precisamente en función de las necesidades de la sociedad.

Una mirada a la historia

Al hacer un recorrido por la historia de la pedagogía, grandes han sido los aportes de psicólogos, pedagogos e investigadores de diversas disciplinas; sin embargo, tres son las corrientes que a lo largo de esa historia han propendido por una pedagogía que hoy en día es baluarte para la labor docente en pro de un trabajo de características de orden interdisciplinar, que de prioridad al trabajo en equipo, el consenso, la formación en valores y la problematización que enmarca situaciones actuales y definidas por el contexto en que se habita. Estos son

algunos de los intereses particulares planteados directa e indirectamente por el Constructivismo piageteano y vigotskyano, La Escuela Progresiva de Dewey y la actual Pedagogía Modular.

En este marco, es posible comprender en principio como lo señala Gallego (1993) que:

...los constructivistas sostienen que el ser humano en comunidad construye sus saberes o, de manera específica, estructuras conceptuales y meteorológicas, en relación con su cultura, como elementos básicos para regular sus relaciones consigo mismo, con la sociedad y con la naturaleza. (Gallego, 1993, p. 10)

Definiendo de esta manera la relevancia de la sociedad en la formación y construcción del conocimiento, en los procesos de enseñanza - aprendizaje, los cuales difícilmente se logran cuando se propende por un trabajo autónomo o por recepción, en el que el docente entrega al estudiante y este puede asumir una respuesta pasiva que parece no ir en el camino de la atención y resolución de las necesidades actuales de la sociedad.

Por su parte, será Jaramillo (1978) quien apunte a definir las características de la Escuela Nueva también llamada Escuela activa o Escuela Viva, de la que se dice: "Trata de prepararlo para la convivencia en su medio cultural, dentro de las pautas que rigen en su comunidad, de hacerle comprender la vida en todos sus aspectos, con el mayor respeto y la mayor sinceridad" (Jaramillo, 1978, p. 108). Principio y fin que describe claramente el

profundo interés por formar ciudadanos que realmente aporten a la sociedad a través de la transversalización de sus saberes con los temas de orden social y cultural que permean cada actividad del ser humano. Es entonces, cuando se reconoce la pertinencia del que se dice es su lema: “Educación de la vida, por la vida y para la vida”. Es este el recorrido somero que se traza para describir la pertinencia de una pedagogía modular que sienta sus fundamentos de la mano con la pedagogía problémica que profundiza el profesor Bravo Salinas (1997) y sobre la cual ha venido trabajando la Universidad Autónoma Metropolitana de Xochimilco desde su fundación en la década de los 70’s. Es esta dinámica la que se ha implementado en la Facultad de Diseño Gráfico en la Universidad Santo Tomás.

Dicha implementación ha permitido establecer una serie de conceptos fundamentales, los cuales ese encuentran enmarcados en un trabajo interdisciplinar, una educación para la vida, una formación pensada en, por y para la sociedad, que propende por una transformación y sensibilización ante las necesidades de la misma, establecidas y definidas a través de la problematización. Una pedagogía que permite repensar los roles de docentes y estudiantes con miras a fortalecer la relación a través del diálogo y el consenso, el respeto por el otro y el pensamiento crítico. Bajo este sistema, la Facultad ha estructurado una serie de ejes temáticos que permiten que las asignaturas orienten sus programas y reflexiones hacia un mismo fin, que para el caso se refiere a temas de identidad, cultura, sociedad, sostenibilidad y su relación con el diseño.

Es así como la Facultad de Diseño Gráfico, con un fin social y un enfoque humanista como principio fundamental de la Comunidad Dominicana y el cual se refleja en el plan de estudios, fragmento que se presenta a continuación en los dos primeros Módulos presentes durante los cuatro primeros semestres.

El Eje temático del Módulo I: Diseño, Identidad y Cultura

Para abordar este eje temático, es posible partir de la definición que de “cultura” expone la UNESCO y de algunas definiciones que se han rastreado a lo largo de la historia al considerarla como aquellos rasgos distintivos, espirituales y materiales que caracterizan un grupo social. Artes, letras, creencias y tradiciones se incluyen dentro de los aspectos que enmarca la definición, en la cual se pueden articular los conceptos de identidad y diseño como factores que contribuyen con la construcción, enaltecimiento y conservación de la cultura.

En esta dirección, diversos autores, diferentes disciplinas, profundos textos, han dado cuenta de la complejidad permanente al asumir el propósito de definir términos como cultura, identidad e identidad cultural. El primero de estos, ha sido objeto de diversos estudios que permiten descubrir la orientación que puede tomar el término de acuerdo a los objetivos bajo los cuales se aborda. Es precisamente en vista de la amplia variedad de aspectos que reúnen sus definiciones que da cuenta de la heterogeneidad de las mismas; es por esta razón que el antropólogo inglés Edward Tylor (1871, p. 29) desde

un punto de vista etnográfico, se atreve a definirla como: “...aquel todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre en cuanto miembro de la sociedad”.

La pertinencia de estas dos definiciones hace evidente la relación que las manifestaciones que enmarca el término, guardan con la producción humana, con aquellas expresiones tangibles o intangibles obra del ser humano que dando continuidad a este rastreo permiten hacer una aproximación al término desde la antropología norteamericana. Será Friedman (2001) quien desarrollará un estudio sobre la cultura en el que decide hacer una clasificación en niveles de la siguiente manera: la cultura I, la cual abarca todo, agricultura, filosofía, orientaciones simbólicas, sin abordar claramente conceptos como dialecto, gestos, conducta religiosa, valores sociales, entre otros. La cultura II que se refiere a los elementos empleados por una población para su autoidentificación, también es “cultura de identidad étnica” y define temas de la comunidad como lengua, sangre y origen, sin definir la naturaleza de las condiciones sociales en que se da. Y finalmente, la cultura III, que organiza los procesos de la vida, pero busca involucrar condiciones diferentes, saliendo del sistema. Se hace evidente así que la cultura hace alusión a un cambio constante que aunque conserva una memoria, también está sujeta a cambios y se encuentra completamente abierta a la inmersión de una amplia variedad de signos que pueden nutrir su constitución, como lo afirma Friedman (2001) al referirse a la cultura como “...un paquete susceptible de abstraerse de signos, símbolos, herramientas y creencias” (Friedman, 2001, p. 112), particularmente por los procesos que se dieron en la sociedad durante las primeras décadas del siglo XX. Llegando nuevamente a la difícil definición del término planteada por Lull (1995) en vista justamente de su amplitud:

La cultura es una compleja y dinámica ecología de personas, cosas, cosmovisiones, actividades y escenarios, que fundamentalmente permanece estable, pero que también, va cambiando en virtud de la comunicación de rutina y la interacción social. La cultura es un contexto. Es el modo que tenemos de hablar y de vestirnos, es lo que comemos y cómo lo preparamos, son los dioses que inventamos y los modos en que los veneramos, la forma en que repartimos el tiempo y el espacio, cómo bailamos, los valores que les inculcamos a nuestros hijos y todos los demás detalles que conforman nuestra vida cotidiana. (Lull, 1995, p. 92)

En esta dirección, la identidad entonces, inicia con la conciencia de su manifestación en cada persona pues es en ella y con ella con quien surge y a través de la cual es posible cuestionarse sobre la identidad de una comunidad, una identidad cultural. Esta última, en tanto una mezcla de manifestaciones que definen un grupo social, implica considerar las producciones humanas que al socializarse evidencian la construcción de un proceso. Es así que definir la identidad cultural, implica remitirse evidentemente a las consideraciones mencionadas anteriormente respecto al término cultura, por cuanto tiene

que ver con esta serie de manifestaciones que de una u otra forma el término enmarca. La identidad cultural puede comprenderse bien como un proceso o bien como un conglomerado de manifestaciones que definen una comunidad. Respecto al proceso, una lectura habermasiana permite afirmar que:

...la identidad cultural es un proceso de diferenciación de carácter intersubjetivo, mediado interactiva y comunicativamente, que permite el autorreconocimiento y la autonomía. Se construye desde la tradición, pero mantiene con ésta una relación crítica. No se refiere únicamente al pasado, sino también al presente y al futuro, a lo que se quiere ser. (Habermas Jugern en: *Cuatro tesis sobre la identidad cultural latinoamericana una reflexión sociológica*. Vergara Estévez Jorge y Vergara del Solar Jorge. Revista de Ciencias Sociales, n. 012. Universidad Arturo Prat. Chile, p. 80.)

De lo que se desprende una visión de proceso que apunta hacia el futuro con los cambios que puedan sufrir por una parte, y por otra a la permanencia y rescate del pasado, de la memoria. Sin embargo, si bien es cierto lo anterior, es necesario tener en cuenta que estas consideraciones deben permanecer con unos objetivos claros que busquen el bienestar de la comunidad de la cual hace parte, haciéndola parte de dicho proceso sin incluirlos como meros espectadores si no como participantes activos de este. Surgen en este momento grandes interrogantes sobre la relación planteada por el eje temático y es así como se encuentra la pertinencia del Diseño en este tema. Al acudir a las definiciones que de Diseño Gráfico propone ICOGRADA (2007), se encuentra como "actividad intelectual, técnica y creativa que trata no sólo de la producción de imágenes, sino de su análisis, su organización y los métodos para la presentación de soluciones visuales a problemas de comunicación", definición que establece una relación directa con la percepción y definición colombiana establecida por la Red Académica de Diseño en Colombia RAD, al referirse a esta como una:

Disciplina y actividad profesional que se ocupa de estudiar, crear, ordenar, proyectar y conformar productos y procesos que se perciben visualmente su prioridad es otorgar el valor estético al mensaje y al medio y ser vehículo para la comunicación en función de las necesidades de la sociedad.

La reflexión consecuencia de esta fusión de definiciones permite repensar el rol de la disciplina y visualizar la pertinencia del ejercicio de la profesión con fines sociales en la medida en que define sus labor en función de las necesidades de la sociedad y la formación por y para la vida como principio de la Escuela Nueva y enmarcado en una pedagogía problémica que propende por el trabajo interdisciplinar.

La metodología y el Proyecto Modular

En vista de que se emprende el camino de un Proyecto Modular, se requiere planear una serie de pasos que

orienten el desarrollo del mismo. Es así como a través del diálogo entre docentes y estudiantes se logra definir el aporte que cada asignatura vinculada al Módulo tendrá para cumplir el objetivo de reflexionar sobre su identidad y evidenciarlo en la materialización del proyecto.

Fundamentos del Diseño es el espacio académico que lidera el proceso del proyecto modular, por lo tanto, la manera como se busca concretar los resultados del proyecto será mediante la creación gráfica. Creación que contemplará la aplicación de los conceptos trabajados en las diferentes clases y la apropiación de las herramientas exploradas en las mismas, de esta forma, se pretende que el proyecto también reúna los conocimientos adquiridos por los estudiantes en los demás espacios académicos. En primer lugar la asignatura Fundamentos de Diseño proporciona al estudiante una base conceptual en torno a los principios, lenguajes y métodos del diseño gráfico y permite introducirlo en el pensamiento proyectual. Esto tiene como propósito fortalecer las competencias del área y el Módulo y reconocer la incidencia del diseño en una amplia variedad de manifestaciones individuales y colectivas que se convierten en simbólicas y por lo tanto en parte de una cultura, su estructura, características y desarrollo. El aporte al Proyecto Modular desde este espacio consiste en la creación de un calendario que presentará los aportes gráficos de cada estudiante resultantes de los conceptos de diseño desarrollados en clase. Este proyecto es una reinterpretación del reconocimiento de los aspectos propios de la identidad de cada uno mediante el uso de formas, colores y texturas, todo ello como una exploración a los fundamentos del diseño gráfico y una oportunidad para reconocerse y fortalecer aspectos de la identidad individual. Lo anterior es orientado a partir de la pregunta: ¿Cómo identificar aspectos de mi identidad a través de las manifestaciones visuales que a lo largo de mi vida he encontrado y apropiado?

Por su parte la asignatura Historia del arte y el diseño plantea un recorrido por diversos periodos de la historia del arte y precisa el aporte que diversas culturas e identidades permiten establecer para avanzar en la reflexión del contexto individual. El espacio de Teoría de la comunicación pretende a través de los contenidos de la asignatura llevar al estudiante a comprender el lugar que ocupa la comunicación como eje central de la sociedad, mediante los fundamentos conceptuales y busca fortalecer las competencias argumentativas y propositivas en torno al eje temático abordado de manera que pueda tener una postura crítica frente a los elementos conceptuales que desde la comunicación permiten hablar de identidad. Desde Comunicación Escrita se proporcionan al estudiante herramientas conceptuales y prácticas en torno a la expresión escrita así como las competencias escriturales necesarias para la elaboración de una historia de vida autobiográfica enmarcada en los procesos de autoconocimiento y reconocimiento de la identidad. Finalmente Dibujo Técnico y Geometría, orienta al estudiante sobre una base técnica en torno a los lenguajes y herramientas del diseño con el fin de llevarlo a profundizar en la indagación sobre la identidad individual propuesta para este proyecto modular, además de brindar un apoyo fundamental en la ejecución técnica del proyecto modular.

Al precisar la importancia y manejo que se dará a estos aportes para que el estudiante los apropie y trabaje sobre los mismos a lo largo del semestre, se realiza una Presentación Modular que evidencia las características de un trabajo modular, su presencia en el plan de estudios, el Eje Temático, su pertinencia y las condiciones bajo las cuales se desarrollará el Proyecto Modular. Este espacio permite un ejercicio de reflexión y debate en torno a la conveniencia del proyecto, abierto a realizar ajustes sencillos que garanticen desde la comodidad del estudiante hasta el éxito del producto modular.

El Proyecto Modular correspondiente al Primer Módulo consiste en la reflexión, comprensión, exploración del concepto de identidad y su relación con la construcción de cultura que parte de un redescubrimiento de la identidad propia. Específicamente, busca vincular al estudiante con un asunto del que pocas veces se es consciente o sobre el que con poca frecuencia se cuestiona: el reconocimiento sobre aspectos de su propia identidad en un proceso en el que se recalcará la presencia y contribución del diseño gráfico en la construcción de su identidad, para posteriormente cuestionarse respecto a los aspectos que construyen y permiten hablar de identidad en un contexto más amplio.

En esta medida, si bien en el primer semestre se abordan aspectos de la identidad de cada estudiante, el resultado se concreta en un trabajo en equipo, que permite dar cuenta del trabajo modular, esto en vista de que en una pieza visual –calendario– se involucrarán los aportes conceptuales y operativos de todos los estudiantes.

Se conforman entonces dentro del proceso, equipos de trabajo que realizarán sus labores a partir de un instructivo que determina tanto líderes de equipo como funciones a desarrollar y resultados esperados. Lo anterior propiciando en los estudiantes la reflexión permanente de un sistema modular que implica el trabajo constante articulado como fundamento de esta dinámica y como preparación para el ejercicio profesional de la disciplina. El producto modular –calendario– que incluirá en su diseño al menos un trabajo de cada estudiante de los desarrollados a lo largo del semestre, reflejará: en su diseño y diagramación los conceptos abordados en la asignatura Fundamentos del Diseño e Historia del Arte y el Diseño, en la sustentación los aportes de Teoría de la Comunicación, en el argumento escrito, el trabajo realizado en Comunicación Escrita y con la materialización y apropiación de las herramientas de diseño el aporte de Dibujo técnico y Geometría. De manera paralela los estudiantes han desarrollado una pieza visual para reflejar el trabajo realizado en cada asignatura.

Sobre la socialización y la evaluación

El cierre modular en cada fase, se da en el momento en que se presenta a la comunidad académica el Proyecto Modular, resultado de un proceso de reflexión a lo largo del semestre en cada una de las asignaturas, las cuales han proporcionado el sustento teórico y han permitido que el estudiante se reconozca y pueda sintetizar su identidad en una pieza visual. Dicha pieza se presenta en conjunto y evidencia tanto el trabajo articulado docente, como el

trabajo modular en relación con los consensos que se realizan entre estudiantes para la puesta en escena del proyecto que cuenta con la orientación de los docentes. Proyecto que para este momento no es individual si no que se convierte en el proyecto del grupo de estudiantes. Posteriormente se genera el ejercicio de evaluación a través de una rúbrica y autoevaluación del ejercicio desarrollado. La presentación del Proyecto Modular se da a través de una exhibición abierta en la que se muestra el resultado del trabajo en equipo y de manera particular, los procesos desarrollados por los estudiantes durante el semestre. En esta socialización participan docentes y estudiantes, quienes con sus aportes contribuyen con el proceso de formación en el inicio de este proyecto. Además, se contempla un espacio en el que los estudiantes sustentan su trabajo de manera que den cuenta de la contribución de las demás asignaturas en términos conceptuales; Así es posible evaluar el fortalecimiento de sus competencias propositivas, argumentativas y de análisis. Para esta socialización se ha llevado a cabo un proceso de planeación y construcción de los paneles de exposición, considerando las condiciones del contexto y las características de las piezas a exhibir de manera que se estimen los espacios para cada una.

La evaluación del proyecto, está dada por los parámetros establecidos en una rúbrica de evaluación que estima los criterios correspondientes a cada una de las asignaturas vinculadas al Módulo y que incluye una serie de criterios que permiten una revisión de cada docente líder de las asignaturas que hacen parte del equipo, pues concentra las características a ser evaluadas y una descripción clara de las mismas. Del mismo modo, se da continuidad a los requerimientos institucionales de los cortes porcentuales de 30% del final del semestre que obedecen al resultado del semestre, en este caso exclusivamente Proyecto Modular. Su desarrollo se da a lo largo de dos momentos definidos porcentualmente en 15% cada uno, dentro de los que se considera en primera instancia el proceso investigativo y de desarrollo del producto, el trabajo en equipo y los aportes técnicos y conceptuales al proceso, así como los resultados parciales dentro del departamento en el que haya participado y en segundo lugar el producto final, la presentación de este a la comunidad académica y su socialización.

Esta experiencia ha propiciado una autoevaluación permanente que ha permitido fortalecer las siguientes entregas modulares y vincular una amplia serie de posibilidades para el enriquecimiento de esta iniciativa que busca dar cuenta de los principios de las escuelas pedagógicas que propenden como se señaló anteriormente, por una “Educación de la vida, por la vida y para la vida”.

Bibliografía

- Bravo, N. (1997). *Pedagogía Problemática*. Acerca de los nuevos paradigmas en educación. (Convenio Andrés Bello). Bogotá: TM Editores, 1997.
- Friedman, J. (2001). *Identidad cultural y proceso global*. Argentina: Amorrortu editores, p. 112.
- Gallego, R. (1993). *Discurso sobre el constructivismo*. Bogotá: Rojas Eberhard Editores, p. 10.

Habermas, J., en *Cuatro tesis sobre la identidad cultural latinoamericana una reflexión sociológica*. Vergara Estévez Jorge y Vergara del Solar Jorge. Revista de Ciencias Sociales, n. 012. Universidad Arturo Prat. Chile p. 80.

Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico, [ICOGRADA], (2007). Asamblea General de Icograda número 22 celebrada en La Habana, Cuba el 26 de octubre 2007.

Jaramillo Uribe, J. (1978). Segunda edición. *Historia de la Pedagogía como Historia de la Cultura*. Bogotá: Centro de Investigación y Educación Cooperativas CIEC, p. 108.

Lull, J. (1995). Medios, comunicación, cultura. Buenos Aires: Amorrortu, p. 92.

RAD - Red Académica de Diseño. Estatutos vigentes, Reforma Septiembre de 2011. Recuperado de: www.radcolombia.org/mewsite/miembros.php. Consultado el 16/07/12.

Saravia Pinilla, M. (2000). *La cuarta dimensión del objeto: una perspectiva sociológica del diseño*. Revista de Estudios Sociales, mayo, n. 006. Bogotá: Universidad de los Andes, p. 4.

Tylor, Edward B. (1871). "La Ciencia de la Cultura", en J. S. Kahn. (1975). *El Concepto de Cultura: Textos Fundamentales*. Barcelona: Anagrama, p. 29.

UNESCO, en: Molano, Olga Lucía. *Identidad cultural un concepto que evoluciona*, p. 69.

Abstract: A look at education in design, allows to explaining the relevance of a modular dynamic in this discipline. This in view of the circumstances surrounding the practice of Graphic Designer are defined by the need for a reflection on the inter and transdisciplinary work, research and questioning and teamwork throughout the training

process, ensuring precisely the formation and strengthening powers enabling it to meet the demands of the world to receive their work.

Key words: Modular - Team - Design - Education - Skills - Professional - Interdisciplinary.

Resumo: Uma mirada à pedagogia em design, permite dar conta da pertinência de uma dinâmica modular nesta disciplina. Isto em vista de que as circunstâncias que enmarcan o exercício profissional do Designer Gráfico se vêem definidas pela necessidade de uma reflexão sobre o trabalho inter e transdisciplinar, a pesquisa e problematização e o trabalho em equipe ao longo do processo de formação, que garanta justamente a formação e fortalecimento de concorrências que lhe permitam cumprir com as exigências do mundo que recebe seu trabalho.

Palavras chave: Modular - Equipe - Design - Pedagogia - Concorrências - Profissional - Interdisciplinar.

(* **Natalia Carolina Pérez Peña**. Profesional en Diseño Gráfico, Universidad de Boyacá. Magíster en Semiótica, Universidad Jorge Tadeo Lozano. Ponente III Congreso Sociedad Colombiana de Estudios Semióticos y Comunicación, Universidad Nacional, Colombia y VIII, IX Foro Académico de Diseño, Festival Internacional de la Imagen, Universidad de Caldas, Colombia. Conferencista en charlas sobre semiótica e imagen, Biblioteca-Museo Carlos Lleras Restrepo. Artículos como "Apuntes sobre Semiótica en Tipografía", Revista "S" Universidad Industrial de Santander, "Significación plástica de la tipografía desde la semiótica visual", Revista Kepes, Universidad de Caldas. Es docente y Coordinadora Modular en Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Santo Tomás, Bogotá, Colombia.

Emprendimiento basado en diseño y transformación social

Actas de Diseño (2015, Julio),
Vol. 19, pp. 233-236. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: abril 2013
Fecha de aceptación: julio 2013
Versión final: diciembre 2014

Cielo Quiñones Aguilar y Juan Carlos Ruiz Barragán (*)

Resumen: En la actualidad el tema del emprendimiento ha ganado protagonismo en el entorno internacional, sin embargo, la noción generalizada respecto al éxito de un emprendimiento está basada en los resultados económicos, desconociendo el impacto social que deben o deberían tener éstas actividades.

Al respecto, es importante entender los campos de acción del emprendimiento, los cuales pueden generarse al interior y/o exterior de una organización, así como el comprender la importancia de trascender más allá de los beneficios económicos en ser dinamizadores de cambio y transformación social.

Palabras clave: Emprendimiento - Diseño - Transformación social - Impacto Social - Cultura.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 236]

Emprendimiento basado en diseño y transformación social

El diseño industrial por su misma naturaleza ha estado ligado desde sus orígenes al ámbito empresarial, al respecto, las empresas juegan un papel importante en la sociedad no

solamente desde el punto de vista económico sino como elemento generador de bienestar social, sin embargo el direccionamiento dado por algunas organizaciones en su afán de buscar utilidades, ha generado un enfoque mercantilista donde lo importante es maximizar la rentabilidad.