

• Crear conocimiento útil para diseñadores y no diseñadores y compartirlo. Manzini dice que dada la complejidad de los problemas de la sostenibilidad, se hace necesario crear espacios para la construcción de bases comunes de conocimiento que puedan irse nutriendo a partir de la investigación en diseño y que puedan ser utilizadas tanto por diseñadores como por no diseñadores. Sin embargo esta construcción de conocimiento solo se hará posible si los diseñadores conocen las características que permiten que los resultados de la investigación sean útiles. Estas características incluyen la capacidad para el registro, la divulgación, la posibilidad de replicar las experiencias y obtener resultados parecidos etc. Niveles de desarrollo del diseñador: Dorst (2008) cita a Dreiffus para explicar las diferentes etapas de desarrollo de un diseñador: el inocente, el principiante, el principiante avanzado, el competente, el experto, el maestro y el visionario. Podemos inferir que el nivel de un estudiante de diseño en pregrado corresponde con un diseñador “competente” es decir aquel que en palabras de Dorst es capaz de “Seleccionar los elementos de una situación que son relevantes, desarrollar planes de acción para lograr las metas y capaz de buscar oportunidades, y crear situaciones de diseño a través del pensamiento estratégico”.

Conclusiones

Aunque los diseñadores hemos contribuido y seguimos contribuyendo al deterioro del planeta, podemos contribuir a su preservación siempre que seamos capaces de proponer nuevos valores sociales, nuevos modelos

de identidad que no se fundamenten en el consumo y repensar nuestro rol en la economía y la sociedad. Que el propósito más importante del diseñador hoy es asegurar el bienestar de los usuarios y el planeta. Que las habilidades y competencias más importantes para los diseñadores que enfrentarán el reto de la sostenibilidad son la capacidad para analizar problemas complejos, la intuición informada, la capacidad de liderazgo y para trabajar en equipos inter y transdisciplinarios.

Referencias bibliográficas

- Fry, T. (2008). “The Voice of Sustainment: The Gap in the Ability to Sustain” en *Design Philosophy Papers*, núm. 1, 2008, [en línea], disponible en: http://www.desphilosophy.com/dpp/dpp_journal/journal.html, recuperado el 17 de Julio de 2008.
- Ochoa, C. El diseño y las ciencias humanas. Hacia una concepción integral, s.d. Bayazit, N. (2004). “Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research”, en *Design Issues*, vol. 20, núm. 1, pp. 16-29.
- Manzini, E. (2006). “Design, ethics and sustainability”, [en línea], disponible en: [www.dis.polimi.it/manzini-papers/06.08.28 Design ethics sustainability.doc](http://www.dis.polimi.it/manzini-papers/06.08.28%20Design%20ethics%20sustainability.doc), recuperado el 30 de agosto de 2007.
- Krippendorff, K. (2006). “An Exploration of Artificiality”, en *Artifact*, 21 April 2006, vol.1, núm. 1, pp. 17 - 22.
- Dorst, K. (2008). “Design research: a revolution waiting to happen”, en *Design Studies*, vol. 29, núm. 1, pp. 4/11.
- Findeli, A. et al. (2008) “Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research”, en *Swiss Design network Symposium*, 2008, pp. 67/91.

Aprendizaje-Servicio en la Educación Superior

Sergio Rial

En los últimos años ha crecido la conciencia acerca de la responsabilidad de las Universidades de aportar su caudal de conocimientos y recursos al servicio de la comunidad. En este sentido, el aprendizaje-servicio es particularmente innovador, ya que contribuye a superar la brecha entre teoría y práctica, y articula las misiones de extensión, investigación y docencia aportando simultáneamente a la responsabilidad social y la excelencia académica.

Al conectar las prácticas solidarias con posibilidades de acción profesional, los proyectos de aprendizaje-servicio pueden contribuir a formar graduados conocedores y comprometidos con las necesidades sociales.

En la ponencia apuntaremos a diferenciar las prácticas de aprendizaje-servicio en sentido estricto de otras experiencias de extensión con intencionalidad solidaria que pueden desarrollarse en el ámbito universitario.

La ponencia presenta la propuesta del Programa Nacional “Educación Solidaria” situando las características

fundamentales de las más de 21.500 experiencias sistematizadas en nuestro país y ejemplos de calidad en aprendizaje-servicio desarrollados por instituciones argentinas de Educación Superior.

Misiones y culturas institucionales de la Educación Superior:

Tradicionalmente, se adjudica a la Educación Superior tres misiones fundamentales: la docencia, la investigación y la extensión. A cada una de estas misiones suele corresponder una estructura organizativa específica, que tiende a su vez a generar una “cultura institucional” propia, no pocas veces aislada o incluso en confrontación con las demás.

Entre tantas antinomias que suelen circular por las Universidades e Institutos Superiores, probablemente una de las más antiguas sea la que contrapone a “estudiosos” con “militantes”, a “extensionistas” con “científicos”, a docentes que quieren promover el compromiso y la responsabilidad social con aquellos que consideran que cualquier actividad solidaria es una potencial pérdida del tiempo indispensable para garantizar la excelencia académica. Creemos que esta conflictiva no sólo resulta cada vez más anticuada, sino que parte de visiones ex-

tremadamente reductivas tanto de la calidad académica como de la misión social de la Educación Superior.

En las ponencias que se presentan en esta obra creemos que se articula eficazmente la excelencia académica con la excelencia en el compromiso social de la Educación Superior con la construcción de una sociedad justa.

En los últimos años se han empleado conceptos diversos para referirse a la misión social de la Universidad. El más antiguo es seguramente el de “extensión”, un término muy extendido en toda América Latina a partir de la Reforma universitaria argentina. Casi contemporáneamente surge la idea de “servicio social universitario” en México, donde desde mediados del siglo XX se llegó a instaurar como un requisito necesario para la graduación, un requisito que –como se nos presentó en el Seminario de 2004– se está instalando también en Venezuela.

En los últimos años ha crecido la conciencia en cuanto a la responsabilidad de las instituciones de Educación Superior de aportar su caudal de conocimientos y recursos al servicio del conjunto de la comunidad. Como afirma un documento de la UNESCO:

La educación superior debe reforzar sus funciones de servicio a la sociedad, y más concretamente sus actividades encaminadas a erradicar la pobreza, la intolerancia, la violencia, el analfabetismo, el hambre, el deterioro del medio ambiente y las enfermedades, principalmente mediante un planteamiento interdisciplinario y transdisciplinario para analizar los problemas y las cuestiones planteados. (Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el siglo XXI de la UNESCO, París, 1998)

En esta línea, la aparición de nuevas reflexiones sobre el compromiso social de la Educación Superior ha llevado a repensar y resignificar los conceptos tradicionales de extensión y de servicio social, y se han difundido nuevos conceptos, como el de “voluntariado”, “responsabilidad social universitaria” (RSU), o “desarrollo de capital social”. Cada uno de estos conceptos está asociado a supuestos teóricos y también a culturas y prácticas institucionales diversas, y puede ser definido de diferente manera en distintos contextos nacionales e institucionales.

Sin pretender siquiera aproximarnos a la amplitud y complejidad de esta cuestión, ni a zanjar las discusiones terminológicas, creemos que es necesario reconocer que la visión de la Universidad como una institución “socialmente responsable” enfrenta aun grandes dudas y debates, y que las instituciones de Educación Superior hoy se encuentran a menudo en tensión entre culturas institucionales divergentes y contrapuestas.

En este contexto, los debates en torno a las terminologías entendemos que son simplemente una expresión de un proceso de transición entre distintas visiones de la Educación Superior que se está desarrollando desde hace algunas décadas. A riesgo de simplificar excesivamente, me arriesgaría a decir que vivimos en este momento la tensión entre tres modelos posibles, cada uno con implicancias muy claras en cuanto a la relación entre la Universidad y la comunidad.

En este marco, esta ponencia apunta a mostrar las fortalezas de la propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio como un espacio de articulación y encuentro de intencionalidades y culturas institucionales que a menudo se encuentran confrontadas en la vida de las instituciones de Educación Superior.

Perfil del Diseñador Digital y de Multimedia

Antonio Rodríguez Esguerra y Johanna Zárate Hernández

“La información es el contenido útil del mensaje”. (Rodolfo Fuentes, *La práctica del diseño Gráfico*, 2007)

Introducción

A pesar de no existir una definición única y exacta alrededor del diseño, este se ha constituido como un proceso de configuración mental, previo en la búsqueda de soluciones a problemas de diversos órdenes, que recurre a metodologías de recopilación, análisis y organización creativa de información relevante alrededor de necesidades de consumo que se constituyen como situaciones problemáticas. En este escenario, la praxis del diseñador se encuentra íntimamente ligada a la cotidianidad de la sociedad, a la cultura y al contexto en el que se desenvuelve profesionalmente. Esta condición exige a los diseñadores enfrentarse constantemente a

la solución de problemáticas que abordan cada día mayores intervenciones de dispositivos tecnológicos que, conforman nuevas necesidades sociales; necesidades que se de consumo del sistema social y que por efecto frecuentemente reconfiguran las nociones de producto que operan bajo cada contexto.

Partiendo de esta perspectiva hay que notar que en la medida que se presenta crecimiento de determinadas tendencias de consumo específicas dentro de un aparato social por efecto se constituyen nuevas clases de productos que son característicamente distintivas, y por consecuencia esta dinámica de consumo provoca la aparición de nuevos objetos disciplinares que requieren una visión del diseño especializada en la solución de estas necesidades específicas.

Este es el caso de los productos digitales, las tendencias actuales en el desarrollo de proyectos de diseño, integran tecnologías computacionales en la solución de las necesidades sociales e industriales, en este sentido el fenómeno social que constituye la proliferación del uso de computadoras y de Internet en casi todos los aspectos de la cotidianidad en las últimas dos décadas ha provocado la aparición de una tendencia de transmisión de