

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

información a través de ambientes compartidos gracias a las posibilidades de compartir datos por medio de redes. Este panorama configura una nueva clase de producto, de una naturaleza eminentemente numérica, que cuenta con instrumentos, herramientas y metodologías de desarrollo propias y con un ámbito disciplinar específico que exige diseñadores que afronten con estándares de calidad el desarrollo de productos digitales.

En la medida que la dinámica de mercado ha presentado tendencias crecientes hacia el consumo de productos digitales, varios profesionales con fundamentos en computación y conocimientos de diseño tales como los diseñadores gráficos, diseñadores industriales, ingenieros de sistemas y otra serie de profesionales han asumido el desarrollo de estos proyectos, enfrentando las necesidades de un creciente mercado del producto digital con visiones profesionales enfocadas hacia objetos disciplinares estructuralmente diferentes; lo anterior representa dificultades en la gerencia de esta clase de proyectos. Esta situación hace necesaria la aparición de profesionales con altos niveles de conocimiento del producto digital, que actúen bajo lógicas de diseño consecuentes con los principios constitutivos de las tecnologías digitales y que bajo este modelo conceptual, afronten profesionalmente el diseño de objetos digitales con criterios de innovación y calidad.

El planteamiento concreto en este sentido apunta a que el objeto disciplinar de un diseñador digital y multimedial consiste en el desarrollo de productos digitales, realizando procesos creativos para trazar estrategias comunicativas que consideren ampliamente elementos como la interacción hombre-computador y la usabilidad. La concreción de estos procesos de diseño de producto digital exigen el uso de herramientas computacionales (entendiendo que para el procesamiento y la representación de información numérica es necesaria la existencia de dispositivos de hardware y software), bajo un pensamiento numérico. En definitiva, el diseñador digital y multimedial pretende configurar soluciones comunicativas digitales donde el diseño de la interacción hombre-computador cobra una importancia fundamental, y las soluciones son fundamentalmente intangibles, de carácter numérico, soportadas por dispositivos de

hardware para el procesamiento, la representación y la interacción con el usuario.

Bajo esta perspectiva es una necesidad latente para las instituciones educativas capacitar profesionales que asuman el diseño de productos digitales, entendiendo que las instituciones de educación superior tienen como uno de sus principales objetivos de acuerdo a la legislación colombiana el “trabajar por la creación, el desarrollo y la transmisión del conocimiento en todas sus formas y expresiones y, promover su utilización en todos los campos para solucionar las necesidades del país”, en este sentido es una responsabilidad social de las instituciones de educación superior identificar las necesidades del país y responder a las expectativas profesionales de la industria, conociendo las tendencias del mercado con la finalidad de ofrecer soluciones educativas acorde con las dinámicas sociales y productivas, que sean proyectos de vida para los jóvenes que se insertan en la formación profesional y soluciones de productividad para la industria.

La Universidad Autónoma de Colombia como institución de educación superior debe asumir el reto de la formación de profesionales en el diseño de productos digitales, entendiendo que es una necesidad latente del mercado y una tendencia de la sociedad actual el uso cada vez más frecuente de soluciones fundamentadas en objetos digitales, computacionales, informacionales y multimediales. Siendo conscientes de esta marcada necesidad de la sociedad actual en torno al producto digital, esta investigación considera pertinente trazar un marco conceptual que permita determinar las características fundamentales de un profesional en Diseño digital y multimedia, para delimitar este marco conceptual se pretende realizar un acercamiento a la noción de producto, con la finalidad de establecer que características constitutivas de un producto son de una naturaleza eminentemente diferente en el caso de los digitales y que por tanto demandan un perfil especial para el diseño y el desarrollo en el campo de lo digital, en miras a construir una matriz de competencias que mas adelante dará lugar a la delimitación de un perfil profesional y ocupacional para el diseñador digital y de multimedia, y permitirán trazar la estructura curricular para la formación en estas competencias.

Reflexión Conceptual para un Modelo Disciplinar de Diseño Integral

Liliana Salvo de Mendoza

Fundamentación

Reflexionar sobre la determinación y delimitación de la base común compartida epistemológica del Diseño Integral y sus fundamentos como disciplina sea cual fuere la especialización u objeto de diseño.

Utilizando la transdisciplinariedad como forma de investigación integradora ya que ésta comprende una familia

de métodos para relacionar el conocimiento científico, los procesos empíricos y la práctica de resolución de problemas. El conocimiento transdisciplinar clarifica la investigación disciplinar y complementa a la investigación multidisciplinar e interdisciplinar.

Modelo Disciplinar es definido como la estructura que reúne el conjunto de unidades, componentes y procesos que integran el campo de la disciplina y determina cuales son los supuestos centrales que conforman un núcleo compartido y común. Dicha estructura se soporta en el proyecto como eje fundamental y articulador, donde convergen, se interrelacionan y se integran los conceptos, fundamentos y metodologías