

El rol del diseñador digital y su protagonismo como articulador de procesos de transformación transversal.

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 165-168. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: noviembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Dario González González, Luis Alberto Lesmes Sáenz (*)

Resumen: En concordancia con la gran celeridad con la que avanzan los actuales contextos industriales, tecnológicos, comerciales, y en consecuencia los distintos escenarios académicos de formación, en el presente documento se busca evidenciar dinámicas generales de interacción entre los diversos actores que se relacionan con los profesionales en diseño digital, dándole particular relevancia al papel de la Academia como actor mediador de tales procesos, en medida de sus decisiones curriculares y de formación.

Lo anterior se hace por medio de una contextualización categórica entre perspectivas en torno al ejercicio profesional de los diseñadores digitales y su participación propositiva, de manera contextual, en equipos de trabajo interdisciplinarios.

Finalmente, el abordaje de lo expuesto pretende generar conclusiones en torno a la reflexión académica, invitando además a la revisión y análisis de las dinámicas de enseñanza utilizadas.

Palabras clave: Diseño - enseñanza del diseño - diseño digital - transformación transversal.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 167]

Introducción

La resolución de problemas en torno a las necesidades humanas ha sido tanto eje, como punto de partida fundamental para el proceso evolutivo del diseño como disciplina. De la misma manera, la enseñanza de la misma evoluciona en medida de lineamientos curriculares generados al interior de los programas académicos relacionados, como resultado de su interacción con la industria, el mercado y diversos focos de construcción enmarcados en contextos sociales, políticos o económicos, en consecuencia de los requerimientos de cada uno de dichos escenarios.

Por su parte, los diseñadores digitales pertenecen a un nuevo grupo de profesionales modernos que responden a las solicitudes del mercado, quienes desarrollan sus actividades laborales inmersos en equipos de trabajo donde se relacionan constantemente con expertos de otras disciplinas. Generalmente, estas dinámicas son dadas a partir de habilidades, criterios y conocimientos técnicos, de manera transdisciplinaria, permitiéndoles así adquirir paralelamente nuevas destrezas que los vuelven más competitivos en distintos contextos, sin embargo, en ocasiones tales habilidades son desarrolladas con base en sus gustos particulares, determinados de manera eventual, sustentados en tendencias temporales que posicionan sus intereses en medida de desarrollos formales y operativos, y en consecuencia, restándole importancia al desarrollo de habilidades conceptuales fundamentadas en lo argumentativo y lo crítico.

Aunque la relación interdisciplinaria es susceptible de darse de manera orgánica, la relevancia del diseño digital como articulador de procesos depende en gran medida del aporte conceptual del profesional, inmerso en los determinados contextos. Así pues, si el profesional no cuenta con las capacidades propositivas necesarias para

situaciones de resolución de problemas, serán profesionales de otras disciplinas quienes hagan lo correspondiente, situando así a nuestro sujeto en cuestión en una posición de operario técnico, cuya responsabilidad (igualmente protagonista en su contexto) se limita a interpretar criterios conceptuales de otros, para trasladarlos a ambientes y entornos digitales.

Dicho lo anterior, es importante destacar la responsabilidad de la academia sobre esta base, exponiendo así su incumbencia sobre tal observación, planeación y compromiso con el desarrollo de las capacidades profesionales de egresados competentes, que gocen de aptitudes críticas de conceptualización y resolución de problemas.

Desarrollo

El balance entre las destrezas profesionales que tenga un profesional en diseño, entendidas desde la tradicionalidad como la relación articulada entre la ciencia, la tecnología y el arte (Prieto, 2006) ha sido constantemente un punto de discusión en contextos académicos. La trascendencia e importancia que debiera tener cada una de estas dimensiones, ha generado durante años la creación de espacios de reflexión académica, en contexto disciplinar. Es una realidad que el desarrollo de ideas formales, en muchos casos dista del contexto en el que se dan, dado que los diseñadores son influenciados en gran medida por los medios visuales y la tecnología contemporánea; es así como el proceso y sus correspondientes etapas se desarrolla sin apenas detenerse a reflexionar sobre cómo es (Cansino, 2009).

El énfasis de esta discordancia en torno a las distintas posiciones sobre la enseñanza del diseño, está dado sobre todo en la complejización de modelos ideales que

describen el proceso, y en la complejización de la semiótica sobre la percepción y recepción de los productos de diseño (Nelson, 2005). Sobre esta base, es posible afirmar que las realidades del ejercicio de los diseñadores profesionales son entendidas sobre todo desde una comprensión técnica, debido a que desde la academia, durante su formación, han aprendido procesos lineales basados en el pensamiento sistémico para la resolución de problemas, sin embargo, tales estructuras tienden a alejarse de la realidad: los problemas de Diseño, de hecho, no se presentan como configuraciones bien organizadas, sino como situaciones poco definidas, dando así lugar a que se presenten juicios de valor e intereses personales desde la perspectiva del diseñador mismo (Findeli, 2001). Con base en el planteamiento anterior, podemos empezar a construir una idea centrada en que los métodos de enseñanza tradicionales han sido dispuestos según la evolución de escenarios contextuales que, en consecuencia de lineamientos dados según alcances tecnológicos temporales, o bien, directrices por parte de la industria, sesgan la comprensión y posterior respuesta a los problemas de diseño, generando así resultados superficiales sin estructura conceptual, por parte de los diseñadores. De esta manera, es posible contemplar que la estética, en consecuencia de movimientos sociales, modas o tendencias, sea incluso el punto de partida de los nuevos diseñadores, ya que sus respuestas no se derivan del argumento y el razonamiento fundado, sino de la veleidad (Aicher, 2001). Congruentemente, López Ulloa (2013) plantea que el abordaje actual del diseño debe generarse a partir de diferentes herramientas conceptuales a las tradicionales, debido a los cambios que se han dado en los distintos contextos de desarrollo social. La época en la que vivimos ha generado que la percepción del diseño sea entendido y posicionado en otras nuevas dimensiones, no solamente dándole mayor poder al diseñador, gracias a la transversalidad de las nuevas dinámicas de desarrollo, sino sobre todo atemperizando las posturas tradicionales.

Actualmente, la gran velocidad con que se dan los nuevos avances tecnológicos es causante de la generación cambios en la industria, impactando así distintas esferas de manera directa o indirecta. De este modo, cuando se posibilitan nuevos alcances, a partir de nuevos desarrollos, estos son reflejados inmediatamente a nivel industrial y comercial, generando efectos económicos, sociales, políticos y ambientales, por ejemplo.

Por otro lado, conscientes de su participación activa en los nuevos escenarios mediados por la tecnología y la informática, los diseñadores digitales se han preocupado por adquirir destrezas, en muchos casos ajenas a su campo disciplinar, con tal de tener mayor participación en procesos y toma de decisiones. En ocasiones, incluso, algunas de estas iniciativas tienen por finalidad la creación y desarrollo de proyectos emprendedores (creación de empresa, consultoría independiente, diseño y venta de productos o servicios, entre otros), empero sin mayores aportes de fondo en instancias de real innovación o desarrollo.

Así pues, es posible afirmar que esta sea la razón por la que gran cantidad de las empresas que inician en Latino-

américa, tienden a desaparecer pronto, o bien, no crecer tanto como en otras regiones, por lo que suelen quedarse pequeñas (Lederman, 2014).

Como afirma Morales (2005), “las intenciones de las propuestas se quedan cortas o incompletas debido a la falta de un sustento teórico que le dé fuerza y razón de ser al proyecto”, y por esto, es frecuente encontrarse con situaciones donde la copia y la repetición de lenguajes formales son una constante.

Volviendo al punto anterior, no obstante, estos profesionales enriquecidos conceptualmente por otras áreas, se alejan inconscientemente de su esencia profesional o, de lo contrario, se incrementa la posibilidad de ser relegados a espacios de trabajo meramente técnicos, convirtiéndose así en operarios al servicio de otras disciplinas. En otras palabras, el diseñador no es quien estaría solucionando los problemas de fondo, sino que sería un medio más para “traducir” y dar forma a las realidades que otros se imaginan.

Es importante mencionar que, sin duda, la Academia ha estado al tanto de estos cambios y que sí ha hecho lo posible por combatir tales realidades con propuestas fundamentadas y estudiadas. Ejemplo de esto es la implementación de técnicas derivadas del trabajo realizado por equipos de diseño como Ideo o *Continnum*, que han transformado esta tendencia en procesos estratégicos donde cobran relevancia nuevas propuestas metodólicas para la innovación, abordando escenarios diversos en torno a posibilidades de desarrollo y utilización de herramientas para el diseño (centrado en usuario, basado en interfaces, experiencias, o según intereses particulares), buscando así integrar visiones trans y multidisciplinares (López Ulloa, 2013).

Sin embargo, en ocasiones la aplicación de las herramientas relacionadas suele darse desde un punto de vista holístico, corriendo el riesgo de establecer dichas estrategias como un proceso metodológico íntegro, desatendiendo que tales recursos no conforman una metodología estructuralmente completa, desde un punto de vista conceptual, sino más bien, como un conjunto de instrumentos útiles que posibilitan la comprensión y análisis procesos de investigación, para el diseño y desarrollo de productos o servicios. Por lo tanto, es evidente la necesidad de una investigación más rigurosa, encargada de analizar la manera adecuada para una óptima implementación de este tipo de herramientas metodológicas en nuevos contextos culturales, institucionales y tecnológicos (Steinbeck, 2011), claro está, con miras a proyectar de manera eficiente la gestión académica en torno a la formación de diseñadores digitales profesionales idóneos.

Al respecto, es preciso mencionar que el diseñador digital tiene la posibilidad de contribuir activamente en los cambios de nuestra sociedad, gracias a su amplio poder comunicativo e influencia sobre las herramientas tecnológicas (Chacón, 2015), por esta razón sus habilidades de conceptualización profunda son determinantes para establecer su rol y protagonismo en los equipos de trabajo y entornos laborales donde se desenvuelva y desarrolle como profesional.

Conclusiones

Finalmente, como resultado de la argumentación anteriormente expuesta, es posible afirmar que el papel que el diseñador digital asume en nuestra época tiene posiblemente mayor importancia que la que él mismo identifica y, por tal motivo, la responsabilidad de la Academia es de suprema relevancia. En cuanto a esto, resulta imprescindible promover espacios de reflexión interdisciplinar, replanteando así esquemas clásicos de las estructuras metodológicas de la escuela tradicional del diseño.

Como disciplina, el diseño digital debe plantearse de manera compleja, ya que forma parte de nuevas realidades inmersas en desarrollos y dinámicas constantemente cambiantes, de una sociedad igualmente compleja. Por lo tanto, la enseñanza del diseño digital y los procesos pedagógicos deben ser consecuentes con las posibilidades de interacción transversal interdisciplinar que se generan en los escenarios profesionales y laborales contemporáneos. Adicionalmente, aún cuando pueda ser considerada una afirmación un tanto utópica, conviene considerar que la discusión sobre el balance entre ciencia, arte y tecnología mencionado, cuyo fundamento objetual es inclusive la determinación de la esencia del diseño en sí, tiene respuesta en la necesaria conexión y articulación entre la industria, la academia y la formación en diseño como un elemento transversal (no como un centro). De esta manera, la generación de conocimiento estará dada por relación conceptual interdisciplinar, y no únicamente como un recurso principalmente técnico.

Por último, es oportuno afirmar que, en definitiva, el profesional en diseño digital de nuestra realidad actual es diferente al diseñador tradicional, por esta razón es necesario estudiar y analizar sus actuales contextos y hábitats, dando así lugar a la generación de nuevas estructuras pedagógicas que permitan la formación de profesionales versátiles y capaces, pero sobre todo competentes a nivel conceptual.

Referencias bibliográficas.

- Aicher, O. (2007). *El mundo como proyecto*. 1991. Barcelona: Gustavo Gili.
- Cansino, R. L., Gutiérrez, J. R. M., & Rodríguez, H. D. (2009). *Prácticas pedagógicas innovadoras en la enseñanza del Diseño Arquitectónico*. El Diseño como Metadiscursio. *Nova Scientia*, 1(2), 130-143.
- Chacón, F. C., Motta, P. R. M., & Peña, J. C. O. (2015). *Ser ciudadano digital hoy en Colombia*. *Diario de Campo*, 117.
- Deumal, G., & Guitert Catasús, M. (2015). *La competencia digital en la enseñanza del diseño*. El caso de BAU Centro Universitario de Diseño de Barcelona (UVic).
- Findeli, A. (2001). Rethinking design education for the 21st century: Theoretical, methodological, and ethical discussion. *Design issues*, 17(1), 5-17.
- Kantís, H., Federico, J., & Ibarra García, S. (2015). *Condiciones sistémicas para el emprendimiento dinámico*. Buenos Aires: Asociación Civil Red Pymes Mercosur.
- Morales, E. (2005). *La metodología en la investigación del diseño y el diseño como método de investigación*. Las rutas del diseño. Ensayos sobre teoría y práctica. México: Designio.
- Nelson, H. G. (2005). The design of design learning: the graduate programs in whole systems design-a reflective case study. In *Doctoral Education in Design Conference*.
- Lederman, D., Messina, J., Pienknagura, S., & Rigolini, J. (2014). *El emprendimiento en América Latina: muchas empresas y poca innovación*. The World Bank.
- Prieto Pérez, S. (2006). *La Bauhaus contexto, evolución e influencias posteriores* (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones).
- Steinbeck, R. (2011). El «design thinking» como estrategia de creatividad en la distancia. *Comunicar*, 19(37), 27-35.
- Ulloa, A. A. L. (2013). Del diseño tradicional al diseño complejo contemporáneo. *Investigación y Desarrollo*, 6(1), 67-76.

Abstract: In accordance with the great speed with which current industrial, technological and commercial contexts advance and, consequently, the different scenarios of academic training, this document seeks to show general dynamics of interaction between the various actors that relate to digital design professionals, giving particular importance to the role of the Academy as a mediating actor in said processes, in accordance with its curricular and training decisions. This is done through a categorical contextualization between the perspectives on the professional practice of digital designers and their determined participation, contextually, in interdisciplinary work teams.

Finally, the approach of the exposed tries to generate conclusions around the academic reflection, inviting also to the review and analysis of the dynamics of teaching used.

Key words: Design - design teaching - digital design - transversal transformation.

Resumo: De acordo com a grande velocidade com que os atuais contextos industriais, tecnológicos e comerciais estão avançando, e conseqüentemente os diferentes cenários de formação acadêmica, este documento procura destacar a dinâmica geral de interação entre os diversos atores que se relacionam com os profissionais de design digital, dando particular relevância ao papel da Academia como ator mediador em tais processos, na medida de suas decisões curriculares e de treinamento.

Isto é feito por meio de uma contextualização categórica entre perspectivas sobre a prática profissional dos projetistas digitais e sua participação proposicional, de forma contextual, em equipes de trabalho interdisciplinares.

Finalmente, a abordagem do acima exposto visa gerar conclusões em torno da reflexão acadêmica, convidando também à revisão e análise das dinâmicas de ensino utilizadas.

Palavras chave: Design - educação em design - design digital - transformação transversal.

(*) **Dario González González:** Diseñador Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano (Colombia), con estudios postgraduales de Especialización en Gerencia de Empresas, Servicios y Productos de la Música, y MBA en Dirección y Administración de Empresas. Empresario y Profesor Universitario investigador, con amplia experiencia en Comunicación Estratégica, Administración, Gerencia de

Proyectos y Marketing. Experto en diseño e implementación de planes de comunicación y especificaciones de gestión proyectual corporativa (comercial) e institucional. Director General y de Estrategia en el Equipo de Consultoría y Estrategia AUDIOPRISMA. Docente de pregrado y posgrado en áreas relacionadas con gerencia, diseño y tecnología aplicada a procesos de comunicación estratégica. Intereses en psicología y comportamiento del consumidor, estrategia y desarrollo de nuevos negocios. Autor y conferencista internacional. **Luis Alberto Lesmes Sáenz:** Diseñador Industrial de la Universidad Nacional de Colombia. Ph.D. en Sociología, Mg. en Docencia, Mg. y especialista en Diseño de Multimedia. Estudios actuales Doctorado en Ciencias

de la Educación. Gestor académico y docente investigador. Líder del grupo de investigación, autor de libros y artículos, conferencista internacional. Experto en TIC y educación, en programas y políticas de apropiación tecnología en el sector educativo. Amplios conocimientos en el proceso de gestión y administración de la educación, en aseguramiento de la calidad y coordinación de políticas educativas. Docente de posgrado con experiencia en metodología de la investigación, diseño, desarrollo y gestión de contenidos digitales educativos y políticas públicas educativas. Docente de diseño industrial y gráfico, con experiencia en diseño básico, teorías y metodologías del diseño, producción y procesos industriales.

Neurodiseño: aportes de las neurociencias en la enseñanza del Diseño Gráfico

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 168-172. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: octubre 2020
Versión final: diciembre 2021

Diana Paola Angarita (*)

Resumen: Este artículo es resultado de una investigación de enfoque hermenéutico de carácter descriptivo y documental, entendido como un trabajo hermenéutico, tiene como objetivo comentar los aportes que pueden tener los conceptos de pedagogía del diseño y las neurociencias sobre el tema del neurodiseño y explorar su relación y perspectivas. En este sentido; el neurodiseño propone la aplicación de descubrimientos de las neurociencias cognitivas sobre los mecanismos de la percepción visual y la memoria que pueden ser aprovechados en el campo del diseño gráfico, el diseño de experiencia del usuario (UX) y la enseñanza a futuros profesionales en una visión integradora.

Palabras claves: Diseño gráfico - neurociencia - neurodiseño - experiencia de usuario - enseñanza superior - pedagogía del diseño.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 171]

Introducción

Los avances en el estudio de las funciones cerebrales durante la última década y la relación de las neurociencias con otros campos disciplinares actualmente, abren un abanico de posibilidades para los diseñadores gráficos hoy en día. Para Redolar (2002) este interés central se ha potenciado en relación con el surgimiento de la psicología como disciplina científica y con los avances en biología celular y molecular en los últimos años.

Fundamento teórico

Neurociencias, diseño y educación.

A nivel internacional existen numerosos estudios y experimentos que relacionan la investigación en neurociencias con el arte y el diseño, ejemplo de esto, es el estudio liderado por Federica Savazzi sobre seguimiento ocular para analizar la percepción de obras de arte en

los espectadores (Massaro, Savazzi, Di Dio, Freedberg, Gallese, et al, 2012) o donde se propuso investigar qué ocurría en el cerebro adolescente cuando veía una obra de arte, (Savazzi, Massaro, Di Dio, Gallese, Gilli, Marchetti, 2014), estos hallazgos y recomendaciones hacen reconsiderar la educación del arte en la posmodernidad. Por otra parte Merel Bekking diseñador holandés desarrolló un experimento para encontrar el diseño “perfecto” y para llevar a cabo su experimento utilizó escáneres cerebrales de imágenes por resonancia magnética (MRI) para establecer las preferencias de la gente en lo relativo a la forma, al color y al material utilizado en los diseños explorando las posibilidades de los escáneres de resonancia magnética de una manera original e innovadora (Morby, 2017).

A este respecto, hoy en día es posible desde el enfoque científico y biológico comprender los fenómenos que ocurren en las zonas cerebrales ante la exposición a una imagen o producto del diseño, entonces es factible que al tener esta comprensión, se pueda aplicar en la realización de diseños más efectivos e impactantes, que obtengan