

## Estrategias de Enseñanza en el Campo del Diseño Morfológico. Construcción de una lógica relacional subjetiva

Actas de Diseño (2023, abril),  
Vol. 43, pp. 65-69. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2019  
Fecha de aceptación: diciembre 2020  
Versión final: abril 2023

Irma Soledad Abades (\*)

**Resumen:** El propósito del presente trabajo consiste en exponer experiencias realizadas en el aula de la asignatura Morfología -2do año- en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Abierta Interamericana, Sede Bs. As explicando estrategias de enseñanza aplicadas al diseño morfosintáctico y reflexiones sobre los resultados obtenidos. La enseñanza del diseño en el campo morfológico implica sumergirse en procesos de búsqueda que conllevan la concepción de la forma y en el transcurrir de los mismos indagar acerca de posibles modos generativos, analizar consistencias y sintaxis, proponer transformaciones y asignar significados, colocando en el eje de este andamiaje al sujeto del aprendizaje.

**Palabras clave:** Morfología – estrategia – enseñanza – diseño – reflexión – sintaxis – significado.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 68]

El propósito del presente trabajo consiste en exponer las estrategias de enseñanza, realizadas en el aula de la asignatura “Morfología” -2do año- en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Abierta Interamericana (UAI) Sede Buenos Aires, aplicadas al diseño morfosintáctico así como las reflexiones surgidas de la observación de los resultados obtenidos. La enseñanza del diseño en el campo morfológico implica sumergirse en procesos de búsqueda que conllevan la concepción de la forma y en el transcurrir de los mismos se indaga acerca de posibles modos generativos, se analizan consistencias y sintaxis, se proponen transformaciones y asignan significados, colocando en el eje de este andamiaje al sujeto del aprendizaje.

Al momento de precisar las estrategias pedagógicas empleadas durante el proceso de diseño se hace necesario acotar conceptualmente la disciplina “Morfología”. Entendiendo que una disciplina no se define por el objeto empírico del que se ocupa sino por el enfoque con el que se la aborda y considerando a las formas como objetos culturales, definimos morfología acordando con el pensamiento de Roberto Doberti (1977) “como el estudio de los modos en que las culturas concretas desarrollan, material y conceptualmente, su apropiación de la espacialidad”. Como modalidad operativa para desarrollar la ejercitación se organizan grupos de cuatro alumnos donde cada uno operará (individualmente) desde diferentes caminos de búsqueda para dar respuesta a una temática común: “Diseño de un Cobijo” como refugio eventual con el objetivo común de descubrir un orden morfosintáctico a partir de un proceso exploratorio sistemático donde el discurso espacial se construye y verifica a través de diferentes dispositivos. La propuesta consiste en diseñar un hábitat eventual ante posible situación de emergencia que brinde abrigo y amparo cual émulo del útero materno, planteado como proceso de indagación y no como resultado cerrado y final, con la única función de albergar a uno o dos individuos por breve tiempo, permitiendo

la protección ante situaciones de desamparo. Si bien el diseño del cobijo es para un uso eventual, reconocemos, como señala Ramírez Ponce (2002) que “el habitar implica una relación comprometida, consciente y activa. Una relación que viaja en dos direcciones. Habitamos y somos habitados”.

La búsqueda morfológica-relacional se aborda a través de modelos que ofician de explicatorios donde la luz surge como nuevo estructurante de la forma y los recursos empleados ofician de excusas para operar dentro de una sistemática pedagógica con momentos de análisis conceptuales tendientes a arribar a alternativas morfológicas basadas en la articulación de tres datos, a saber: una idea indicial como sospecha expresada por medio de la palabra, la imagen o ambas, un dispositivo que permita realizar las operaciones y un concepto que brinda fundamento a la propuesta, atravesados todos ellos por la capacidad de metaforizar y proponer analogías.

Considerando que todo proceso no es una secuencia lineal de operaciones y que los modos generativos de la forma son múltiples, se presentan a continuación cuatro juegos morfosintácticos realizados a modo de esquicios breves con el objetivo de actuar sobre la forma desde los primeros actos generativos pasando por sucesivos procesos de transformación espacial hasta arribar a un resultado que simula ser el final, aunque probablemente sea el inicio de otras búsquedas cargadas de nuevos significados.

### Trama y Urdimbre

Si bien las cuatro modalidades de abordaje se inician en simultáneo se comienza presentando para este trabajo, con la idea de trama y urdimbre articulada con el dispositivo de tira enhebrada que oficia en simultáneo como sostén y piel del objeto, todo ello atravesado por el concepto de secuencialidad espacial.

El espacio a diseñar no demanda de equipamiento ni de subdivisiones, las perforaciones serán solo las necesarias y suficientes para permitir el acceso del habitante y el ingreso de iluminación natural y requiere solo de la adecuada escala humana que facilita acceso, permanencia y protección (por ejemplo de una inclemencia climática) durante un corto lapso. “Entender la escala arquitectónica implica medir inconscientemente el objeto o el edificio con el cuerpo uno, y proyectar el esquema del cuerpo en el espacio en cuestión. Sentimos placer y protección cuando el cuerpo descubre su resonancia en el espacio” (Pallasmaa, 2012, p. 67). Con el objetivo de ampliar el campo de exploración, durante el proceso se utilizan modelos físicos y digitales, así como medios analógicos de registro, y se buscan alternativas de diseño verificadas en los momentos de generación y de transformación del objeto.

Para operar con el dispositivo acordado: tira enhebrada, se aplican operaciones de diseño y leyes de simetría que permiten sumergirse en procesos de búsqueda para arribar a un conjunto formal de elementos que obedecen a relaciones impuestas por el alumno. “La simetría provee la base natural para un ordenamiento sistemático de la variedad de todas las formas -espaciales, temporales u otras-” (Wolf & Kuhn, 1969, p.7).

En simultáneo con la indagación sobre la forma, se enhebran contenidos conceptuales, se construyen lenguajes, se proponen nuevas sintaxis y se va construyendo una estructura considerada “no como una matriz unificadora, totalizante o repetible, sino como manifestación del pensamiento relacional en el campo objetivo” (Giordano, 2003, pp.18-20). La cátedra presenta a los alumnos una serie de referentes morfológicos tales como la Instalación Polyp.lux del Estudio SOFT Lab (estructura colgante producida para el acceso a una exhibición de instalaciones, performances y debates como parte de Flash:Light 2011 patrocinado por el New Museum)<sup>1</sup>; la Instalación Hope Tree realizada en Tokio por 24° Studio de Hirakawa F. & Topunova M. (instalación conceptual concebida como una condición espacial tendiente a debatir acerca de nuestra vida cotidiana)<sup>2</sup> y Minimal Complexity como propuesta interactiva de Vlad Tenu (estructura superficial periódica donde se repiten y enlazan 16 componentes)<sup>3</sup>. Frente a estos referentes se propone que sean leídos desde su morfología y sintaxis, dejando en suspenso variables de escala, función, materialidad, tecnología, color y textura.

En el transcurrir del proceso de proyectación del objeto se impone un nuevo desafío: atravesar el diseño con la variable de la analogía con el objetivo de ampliar y potenciar los caminos de búsqueda. En esta tarea, orientada por los alumnos hacia la impronta visual, se anuncian semejanzas muy variadas asociando las producciones con invertebrados en relación con la naturaleza, con vertebrados con esqueleto exógeno y/o con híbridos surgidos de la imaginación del diseñador.

“La forma definitiva de los objetos tiene la misma naturaleza de las cosas producidas por la naturaleza” (Munari, 1996, p. 53). En todas las investigaciones desarrolladas el alumno propone alternativas morfológicas ordenadas según leyes, sintaxis y analogías propias, considerando

a la luz como materia colaborante en la construcción del cobijo, todo lo cual deviene en la construcción de contenidos conceptuales a la par de los procedimentales. Según Alberto Campo Baeza (s.f.), “no es la luz algo vago, difuso, que se da por supuesto porque siempre está presente. Sí es la luz, algo concreto, preciso, continuo, matérico. Materia medible y cuantificable”.

### Nudo vinculante

Para abordar otra modalidad de diseño se presenta nuevamente como estrategia de enseñanza la trilogía de idea-dispositivo-concepto.

Como lo señala Steven Holl (2003; p. 90), “la idea organizadora es el hilo oculto que conecta las distintas partes con una intención exacta” y agrega “un concepto- ya sea una declaración racionalmente explícita o una manifestación subjetiva- establece un orden, un campo de indagación, un principio limitado”.

En esta oportunidad el protagonismo lo tiene el segmento que se asocia por medio del nudo y con una actitud rizomática crece, define bordes y construye una estructura de sostén que si bien requiere de la ayuda de láminas para cerrar los polígonos definidos por el sistema barranudo, el conjunto tiene por sí mismo la capacidad de construir cobijo.

En el presente caso donde la idea fundante corresponde a segmento-nudo, el dispositivo utilizado es la barra conectada dejando al rizoma como concepto. Se genera una lectura donde conectado y conectante, como recursos de diseño, quedan siempre expuestos y legibles. En cambio, en el caso anterior de trama y urdimbre -donde se aplica preferentemente la operatoria de adición por adyacencia y/o por superposición- la parte desaparece a favor de la lectura por continuidad de los limitantes del objeto. En esta oportunidad se presentan como referentes morfológicos correspondientes a la modalidad barra y nudo vinculante, los siguientes trabajos: el Pabellón Haarlem Canal de Xing Wang (estructura conformada por componentes de madera triangulares posibles de ensamblar *in situ*)<sup>4</sup>; Vague Formation (Temporary Art Pavilion) de SOMA en Salsburgo (diseño basado en un único elemento que se repite y articula según reglas y variaciones de las mismas)<sup>5</sup> y la Instalación Tetra V.2 de Wendy W Fok Atelier –Studio WF (sistema modular basado en módulos de tetraedros que funciona desde la escala objetual a la urbana)<sup>6</sup>. En el decurso del proceso de diseño se impone el reto de la analogía, momento en que los alumnos preferentemente imaginan y asocian su producción con insectos con extremidades delgadas y largas que construyen tejidos sutiles, transparentes, con partes identificables y crecimiento rizomático. Es la etapa de proyectación, donde se integran variables morfosintácticas y de sentido, considerando que “el proyecto es siempre una relación con el espacio y con el tiempo, con un presente que no está terminado y con un campo de significaciones que no está consumado” (Lewkowicz, I. & Sztulwark, P., 2003, p. 55).

## Encastre

El objeto a diseñar tiene una función muy “baja”, solamente otorga protección ante eventualidades climáticas y en esta ocasión el alumno deberá trabajar con la idea de encastre, con un dispositivo laminar calado y con el concepto de fragmento. Según Roland Barthes (1993):

Comúnmente definimos al objeto como una cosa que sirve para alguna cosa. El objeto es, por consiguiente, a primera vista, absorbido en una finalidad de uso, lo que se llama una función. Y por ello existe, espontáneamente sentida por nosotros, una especie de transitividad del objeto: el objeto sirve al hombre para actuar sobre el mundo, para modificar el mundo, para estar en el mundo de una manera activa, el objeto es una especie de mediador entre la acción y el hombre.

En esta ocasión, las partes del objeto presentan la particularidad de ser piezas laminares que se encastran y en ese accionar el fragmento queda subordinado al todo. La totalidad obtenida define fronteras, construye interioridades con el objetivo de brindar amparo y, por analogía, los alumnos tienden a asociar su búsqueda morfológica con moluscos que habitan en compartimentos formados dentro de sus propios caparazones. La cátedra presenta, como referentes morfológicos para la idea de encastre (ensamble de partes que configuran una totalidad organizada), los siguientes trabajos: la Instalación permanente ubicada en un muro del Azimut Café denominada Arlecchino del Atelier Manferdini<sup>7</sup>; el Pabellón CLJ02 del Estudio ZA11 (diseño compuesto por 746 piezas únicas ensambladas las cuales crean un anillo de forma libre dividido en piezas hexagonales)<sup>8</sup>, y el Pabellón Pre Vault de Supermoeuvre (estructura que consta de 130 componentes hexagonales de hormigón prefabricado asociable al concepto de encastre)<sup>9</sup>. En la proyectación del cobijo desde esta a nueva modalidad, se aplican preferentemente leyes de simetría -traslación simple y/o extensiva, rotación de partes, reflexión y combinatoria de movimientos- como instrumentos de diseño verificando en el proceso la escala, la definición de limitantes, el lenguaje, la fuerza expresiva de la pieza diseñada así como valores de la interioridad.

## Plegado

Paul Jackson (2011) plantea “establecer el plegado como una herramienta básica y, al hacerlo, volver a introducir esta materia (el plegado) como tema fundamental en la enseñanza y práctica del diseño”. Se presenta como operatoria final la ejercitación realizada con el pliegue que transforma el plano por su doblez continuo y define espacio. Nuevamente es la tríada idea-dispositivo-concepto la que actúa como impulsora y dinamizante del proceso de generación y transformación de la forma del cobijo. En este caso, la idea es el pliegue -utilizando la maqueta física como modelo preponderante- y el dispositivo corresponde al plano transformado -de la bi a la tridimensión- presentando al doblez continuo como concepto.

El ejercicio de plegado conlleva una constante manipulación de elementos geométricos, ángulos, bisectrices, diagonales, ejes de simetría, convirtiéndose el material utilizado en el soporte donde poder representar diversas relaciones y conceptos de la geometría. Es así como las diferentes divisiones del papel, los plegados básicos y en espirales, las rupturas, brindan al alumno momentos de indagación hasta el momento no abordados. Para ampliar el campo de exploración la cátedra expone los siguientes casos como referentes morfológicos asociados -en su resultado final- a la idea de plegado: el Pabellón de tecnología paramétrica Sucker Punch de Cho Chung Man, Bong J. y otros (representa una técnica de construcción inusual y arroja una forma final asociada por su continuidad con la idea de pliegue)<sup>10</sup>; el Nympha Cultural Center -Urban Biohybrid de Upgrade Studio (biohíbrido urbano producto de una investigación del tejido urbano, expone una morfología asociable al concepto de plegado)<sup>11</sup> y los trabajos de Performa Studio de McKay (resultado de investigar métodos que permitan crear sistemas activos sin necesidad de usar técnicas rápidas de creación, con un resultado final asociable a la instancia de plegado)<sup>12</sup>. Al momento de operar con analogías los alumnos imaginan y tienden a asociar la búsqueda con animales míticos, que propician la lluvia y obligan al sujeto a refugiarse ,y/o con animales marinos que buscan en caracolas vacías su eventual amparo. “La imaginación suele atribuirse a una capacidad creativa humana específica, pero nuestra capacidad de imaginar conforma la base de nuestra verdadera existencia mental y de nuestra manera de tratar con los estímulos y la información” (Pallasmaa, 2016, p. 62) En atención a ello, todo lo experimentado, recordado y/o imaginado son experiencias con similar condición en la conciencia; por lo tanto nos puede conmover de manera similar algo que se evoca, algo que se imagina o algo que se ha vivido.

## La Mirada Grupal

A los efectos de reflexionar acerca de lo producido se exponen en el aula los trabajos agrupándolos según la idea correspondiente: Trama y Urdimbre, Nudo Vinculante, Encastre y Plegado, así como los correspondientes pasos dados en el decurso del proceso de proyectación. “Cualquier idea puede estar en el origen de un proyecto, pero es su desarrollo elaborado -el proceso- el que le confiere consistencia arquitectónica” (Mangado, 2008, p. 118). ¿Desde qué lugar el alumno explica, justifica y compara su producción?

En un principio la presentación se centra en la descripción de las propuestas relatando lo visible pero, al momento de comparar diseños propios con el de otros compañeros, se abre para el alumno, de a poco, un espacio de reflexión que permite analizar variables tales como ritmos, proporciones, articulación entre partes, características de los límites (taxativamente definidos o difusos), relaciones lleno-vacío, respuestas operativas al dispositivo asignado, incidencia de la luz natural como estructurante morfológico, capacidad de protección,

justificación de la analogía propuesta y su articulación conceptual. En el dictado de la asignatura Morfología, el aula se convierte en un laboratorio de investigación comparativa y búsqueda de alternativas en donde el estudiante es parte activa y no un observador pasivo. Es en este espacio de reflexión donde el alumno abandona la mirada ingenua y comienza a construir una mirada diferente para ver otro objeto dentro del mismo objeto por él diseñado, autoevaluando su proceso y producción al aplicar los parámetros anteriormente expuestos.

### Consideraciones finales

En la asignatura Morfología dentro de la Facultad de Arquitectura de UAI se formulan hipótesis, las cuales se categorizan y verifican presentando como objetivo general formar al alumno en las nociones generales de genética morfológica, de sintaxis y derivación requeridas en la práctica proyectual de la arquitectura, aplicando un análisis reflexivo acerca de las propiedades inherentes a la forma, los modos perceptuales de apropiación de la misma, su clasificación, así como sus posibilidades de transformación.

El espacio teórico es el que nutre el campo de la acción pero, a su vez, el quehacer áulico va construyendo un tejido entre teoría-práctica y crítica desde las respuestas a los problemas planteados. Al no operar con algoritmos, la indagación es más amplia sin dejar de ser precisa, ya que la morfología se construye sobre leyes concretas y mensurables de ordenamiento espacial. Convenimos que “la forma es el motivo central, el concepto clave y fundante tanto del arte, de la arquitectura como del diseño” (Montaner, 2002), concepto que queda contenido en la ejercitación aquí expuesta, donde la búsqueda formal se ordena coordinando estrategias de enseñanza aplicables dentro de un proceso de diseño en el campo morfológico y cuyo propósito es dinamizar la búsqueda formal, fomentar en el alumno el diseño por alternativas, construir una constelación de relaciones, justificar los logros, repensar los desajustes y transferir esta experiencia a otros espacios de diseño.

### Notas

1. Estudio SOFT Lab. Instalación Polyp.lux. Disponible en <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-96211/instalacion-polyp-lux-softlab>
2. 24° Studio Hirakawa F. y Topunova M. Instalación Hope Tree Disponible en <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-189552/hope-tree-instalacion-de-670-papeles-retroiluminados-24-studio>
3. Vlad Tenu. Minimal Complexity Disponible en <http://www.risi.ng/previous-talks/2013/10/31/vlad-tenu-minimal-complexity-interactive-architecture>
4. Xing Wang. Pabellón Haarlem Canal Disponible en <http://www.evolo.us/haarlem-canal-pavilion-xing-wang/>
5. SOMA. Vague Formation (Temporary Art Pavilion) Disponible en: [http://www.somaarchitecture.com/index.php?page=vague\\_formation&parent=2](http://www.somaarchitecture.com/index.php?page=vague_formation&parent=2)

6. Wendy W Fok Atelier –Studio WF. *Tetra V.2* Disponible en: <http://wendywfok.com/post/18304028395/tetra-v2-hksz-biennale-2012>
7. Atelier Manferdini. Arlecchino. Disponible en: <http://designplaygrounds.com/deviants/arlecchino-manferdini-installation/>
8. Estudio ZA11. Pabellón CLJ02. Disponible en: <http://www.parametriccamp.com/2011/07/el-objeto-parametrico>
9. Supermanoeuvre. Pabellón Pre Vault. Disponible en: <https://archello.com/project/prevault>
10. Cho Chung M., Bong J. Pabellón de tecnología paramétrica Sucker Punch. Disponible en: <http://www.suckerpunchdaily.com/tag/jaenes-bong/>
11. Upgrade Studio. Nympha Cultural Center Urban Biohybrid. Disponible en: <https://archello.com/project/nympha-cultural-center>
12. Performa Studio de McKay M. Disponible en <http://www.mike-mckay.net/>

### Referencias bibliográficas

- Barthes, R. (1993). *La aventura semiológica*. Disponible en [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/blog/docentes/trabajos/5973\\_14867.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/5973_14867.pdf)
- Campo Baeza, A. (s.f.). *Entorno a la Luz y la Arquitectura*. Disponible en <http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/LECTURAS/Arquitectura/EXTRA/4.pdf>
- Doberti, R. (1977). *La Morfología, un nivel de síntesis comprensivo*. Bs. As. Summarios: 9/10, 6
- Giordano, D. (2003). *Cinco notas sobre Heurística del Diseño*. Bs. As: FADU, pp.18-20.
- Holl, S. (2003). *La Idea y los Fenómenos. El Croquis*. p. 90
- Jackson, P. (2011). *Técnicas de Plegado para Diseñadores y Arquitectos*. Barcelona: Publishing Ltd.
- Lewkowicz, I y Sztulwark, P. (2003). *Arquitectura plus de Sentido*. Bs. As: Altamira, 55-61
- Montaner, J. (2002). *Las Formas del Siglo XXI*. Barcelona: GG.
- Munari, B. (1996). *Diseño y Comunicación Visual*. Barcelona: GG, 53
- Pallasmaa, J. (2012). *Los Ojos de la Piel*. Barcelona: GG, 67-68
- Pallasmaa, J. (2016). *Habitar*. Barcelona: GG, 62
- Ramírez Ponce, A. (2002). Pensar y habitar. *Revista Arquitectos*, 2(024). Disponible en <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitectos/02.024/780>
- Wolf, K. L. y Kuhn, D. (1969). *Forma y Simetría*. Bs. As EUDEBA

**Abstract:** The purpose of this work is to present experiences carried out in the classroom of the Morphology -2nd year- course at the Faculty of Architecture of the Universidad Abierta Interamericana, Bs. As, explaining the teaching strategies applied to morphosyntactic design, and to reflect on the results obtained. The teaching of design in the morphological field implies immersing yourself in search processes that entail the conception of the form and in the course of the same inquire about possible generative modes, analyze consistencies and syntax, propose transformations and assign meanings, placing the subject on the axis of this scaffolding.

**Keywords:** Morphology – strategy – teaching – design – reflection – syntax – meaning.

**Resumo:** O objetivo deste trabalho é apresentar experiências realizadas em sala de aula da disciplina Morfologia - 2º ano - na Faculdade de Arquitetura da Universidad Abierta Interamericana, Buenos Aires, explicando estratégias de ensino aplicadas ao desenho morfo-sintático e reflexões sobre os resultados obtidos. O ensino do design no campo morfológico envolve imergir-se em processos de busca que envolvem a concepção da forma e, no decorrer desses processos, investigar possíveis modos generativos, analisar consistências e sintaxe, propor transformações e atribuir significados, colocando o tema da aprendizagem no centro deste andaime.

**Palavras-chave:** Morfologia - estratégia - ensino - design - reflexão - sintaxe - significado.

**(\* Irma Soledad Abades.** Arquitecta egresada de FADU-UBA donde desarrolló tareas docentes como Profesora Adjunta de Morfología y Regular Adjunta en CBC. En la actualidad se desempeña como Profesora Titular de Morfología y Adjunta de Representación Arquitectónica 2 en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Abierta Interamericana. Cuenta con especialización en Docencia Universitaria. Como investigadora forma parte del Centro de Altos Estudios en Arquitectura y Urbanismo en UAI. Obtuvo premios por desempeño docente en universidades de gestión pública y privada. Participa con presentaciones en Congresos, Seminarios y Encuentros Académicos Nacionales e Internacionales. Realizó publicaciones sobre temas relacionados con la docencia y la investigación.

## El programa de prosecución de estudios del Diseñador Industrial en la Universidad de Santiago de Chile

Actas de Diseño (2023, abril),  
Vol. 43, pp. 69-72. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2019  
Fecha de aceptación: diciembre 2020  
Versión final: abril 2023

Álvaro Sebastián Aguirre y Cristóbal Felipe Moreno Muñoz (\*)

**Resumen:** El siguiente artículo se enfoca en el programa académico de prosecución de estudios del Tecnólogo en Diseño Industrial que lleva al grado de Licenciado y, posteriormente, al Título Profesional de Diseñador Industrial en la Universidad de Santiago de Chile. Este programa posee un enfoque innovador en estrategias de enseñanzas, distinto a todos aquellos presentes en programas similares que se imparten de momento en Chile, ya que se compromete con facilitar la posibilidad de continuar los estudios superiores, a todos sus alumnos y alumnas, al cumplir con las necesidades académicas requeridas para postular a un magister o doctorado.

**Palabras clave:** Licenciatura – diseño industrial – desarrollo de productos – prosecución de estudios – USACH.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 72]

### Introducción

La Licenciatura en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos, en la Universidad de Santiago de Chile (USACH), está comprometida con la formación integral de los y las estudiantes de Diseño Industrial, ya que reconoce que estamos en una sociedad cambiante, en donde el avance del conocimiento y la tecnología nos desafían a formar profesionales con enfoque proyectual, capaces de generar ideas innovadoras que mejoren la calidad de vida del ser humano, su entorno físico y su comunidad.

El objetivo de este programa es contribuir al desarrollo conceptual y tecnológico de las disciplinas que componen el quehacer profesional del diseño, con especial atención en el desarrollo y gestión de la generación de nuevos productos. Contiene una amplia base tecnológica y un consolidado conocimiento en la gestión y emprendimiento de industrias creativas para favorecer el desarrollo de productos que respondan a necesidades tanto de la sociedad como de la industria.

En esta formación se destacan los aspectos de liderazgo, donde los futuros profesionales deben actuar con carácter autónomo en equipos interdisciplinarios que están orientados hacia la innovación y el emprendimiento. Esto se logra a través de talleres dentro de la carrera, desde la concepción hasta el desarrollo y la gestión de un proyecto de diseño.

El sello distintivo de la USACH, en los y las profesionales de Diseño, se caracteriza por la responsabilidad y conciencia ciudadana de todos sus actos en relación con el entorno y por tener una postura ética, de amplia adaptabilidad a los cambios sociales, para avanzar hacia la generación de nuevos productos que no solo cumplan con una necesidad específica, sino que mejoren la calidad de vida de nuestra comunidad en general.