

- Cada maestrando, cuenta con la posibilidad de la elección libre y personal de casos de tratamiento y análisis, según sus propias inquietudes, búsquedas y experiencia profesional, para trabajar reflexivamente dentro de la asignatura Diseño 4 en relación de cruce y aplicación con las temáticas del Diseño para la Transición (pudiendo o no pertenecer y/o estar relacionado con su tema de tesis en curso). Esta estrategia favorece la aparición de una mayor diversidad, creatividad y riqueza en las discusiones y debates áulicos que impactan luego indirectamente en sus propios trabajos y actividades dentro y fuera del aula.

- En cuanto al enfoque que se fue desarrollando de los contenidos recibidos –durante el segundo Lapso en estudio 2018-2022– se decidió poner mayor énfasis sobre la gestación de un cambio en el Maestrando, relacionado con la eco-alfabetización (Orr, 1992, 2002 y 2018) y la responsabilidad social, que permitieran el surgimiento de ideas reflexivas y de pensamiento crítico relativas con la reorientación de los modelos mentales del Diseño. Para ello –dentro de la fase crítica de análisis del caso– se recurrió a una serie de *Disparadores de conciencia*, orientados a la revisión de los supuestos de la actividad teórica y profesional en relación con el contexto y la cultura contemporánea, para luego en la fase clínica poder analizarlos en cruce con el Diseño para la Transición.

Llamamos *Disparadores de conciencia* a instancias de desarrollo paralelo dentro de las Experiencia, donde el estudiante participa en actividades que le sirven de reflexión comprometida frente a la presentación de temáticas actuales y controvertidas que son parte de los *Wicked Problems*. Estas instancias de participación son dirigidas y moderadas, a través de foros, sesiones documentales, juegos de observación, lectura de textos breves, etc. con el fin de generar opinión fundamentada y base de discusión como de investigación *del tipo de mundo que estamos construyendo a partir del Diseño*, y el vínculo Diseño-Futuro (Di Bella, 2021, 53-79).

- Según Terry Irwin el marco del Diseño para la Transición proporciona una lógica para reunir una variedad de prácticas (conocimiento y habilidades fuera de las disciplinas de diseño), situadas en cuatro áreas relevantes de mutuo desarrollo e influencia (*framework o diagrama heurístico*), que permitirían sembrar y catalizar el cambio a nivel de sistemas: *la visión*, porque resulta necesario tener visiones claras de hacia qué dirección deseamos orientar la gestión; *teorías del cambio*, porque son necesarias una variedad de teorías y metodologías que expliquen las dinámicas del cambio dentro de un sistema; *mentalidad y postura*, porque serán necesarias posturas de apertura para poder evolucionar y cambiar, desde donde profesionales e investigadores pueden configurar las *nuevas maneras de diseñar* o dirigir intervenciones apropiadas para cada situación (Irwin, 2018 y 2021). En este sentido durante el lapso 2018-2022, se trabajó poniendo el énfasis sobre (a) el *framework* del Diseño para la Transición, (b) el potencial del Diseño como disciplina integradora de saberes, (c) el concepto de *lentes* potencialmente útiles para el visionado de los aspectos de futuro necesarios para actuar como agente de cambio social sostenible (Lockton y Candy, 2018) y (d) la necesidad “saber realizar y conducir” proyectos de investigación en Diseño (Irwin, 2013).

- Dentro de la Experiencia y de manera congruente con estas ideas, y con los nombres de cada Proyecto, se fueron tratando en las distintas cohortes, distintos ejes orientativos

–en cruce con los objetivos del Diseño para la Transición– donde los Mastrandos fueron alineando sus búsquedas, reflexiones y casos de manera coincidente con la exploración de los conceptos del Visionario, la necesidad de Problematicar el Diseño, y la historia del Diseño cuya pendularidad siempre ha fluctuado entre el campo de las Humanidades y de las Ciencias (Dilnot, 1982). De este modo se han articulado las temáticas con los ejes orientativos del **Diseño como Tercer Cultura** (Proyecto 4.4) en las Cohortes 2021 (Di Bella, 2021, 53-79); de **Problematicar el Diseño para comprender su complejidad** (Proyecto 4.3) en las Cohortes 2020 (Di Bella, 2020: 95-123), y de los **Visionarios del Diseño: Diseñadores Eco-Sociales** (Proyecto 4.2) en las Cohortes 2019/2018/2017 (Di Bella 2019: 55-104).

## Seguimiento de la Implementación de la Experiencia Diseño en Perspectiva

### Escenario del Aula

A continuación se aportan datos del **Escenario del aula** correspondiente a las comisiones de cursantes de los años 2017-18-19-20-21 cuyos países, instituciones y profesiones son de las cohortes del segundo lapso en estudio 2018-2022, que han integrado la Experiencia Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño.

Se trata de una muestra correspondiente con 100 Profesionales que cursaron la asignatura Diseño 4 bajo la Experiencia Diseño en Perspectiva de la Maestría en Gestión del Diseño durante el segundo lapso en estudio (2018-2022) es decir las Cohortes comprendidas entre 2017 y 2021 inclusive; que provienen de distintos países de la región latinoamericana, los que –mencionados en orden alfabético– son de Argentina (54), Argentina/Corea (1), Argentina/Estados Unidos (1), Bolivia (2), Colombia (11), Costa Rica (1), Ecuador (18), México (1), Perú (10) y Venezuela (1), siendo los países que dominan la muestra parcial de estudiantes: Argentina, Ecuador y Colombia.

Todos los cursantes son profesionales de las distintas especializaciones del Diseño en la región y pertenecen a las siguientes áreas: Diseño Gráfico, Disciplinas Visuales y Publicidad (54), Diseño de Moda e Indumentaria (12), Diseño Industrial (12), Diseño de Interiores y Arquitectura (11), Diseños Multimediales, Audiovisuales, Cine y TV (6), Comunicación Social (2), Historietas (2), y Diseño Fotográfico (1) todos egresados de distintos Institutos y Universidades Latinoamericanas.

Se advierte, que al igual que en el Informe de corte parcial publicado en el Cuaderno 87 (Di Bella 2019: 55-104), y de manera similar que en el primer lapso en estudio (2014-2018), la Experiencia se instala en un aula heterogénea, habitada por profesionales de distintas procedencias y especializaciones del Diseño, aunque destaca la presencia de los diseños visuales orientados al Diseño Gráfico y Disciplinas Visuales (47.8%), Diseño de Moda e Indumentaria (13,3%), Diseño Industrial (13,3%) y Diseño de Interiores y Arquitectura (11,1%). Es importante destacar que la Carrera de Diseño Gráfico es en Argentina la de mayor profusión y elección nacional dentro del campo de los Diseños, y que en el bloque latinoamericano la formación universitaria en diseño se encuentra emparentada con el campo del arte y la visualidad, más que con los procesos industriales, aspecto que potencia

la cantidad diseñadores gráficos que eligen cursar un posgrado para consolidar su perfil profesional y otorgar mayor validación a su título dentro del plano nacional y de los distintos países latinoamericanos, siendo también esta, una de las razones por las que la muestra de profesionales que ha respondido encuentra mayor impacto en estas profesiones.

Como se verifica también se mantienen en esta muestra, los aspectos que hacen a (1) la heterogeneidad cultural a pesar de compartir la misma lengua y continente; (2) la diversidad académica y profesional, a pesar de compartir el mismo campo social; (3) el estado disímil y particular de la profesión del diseño y las subdisciplinas, en cada uno de los países en cuanto a prácticas, costumbres, evolución histórica y validación profesional; (4) la cultura propia del diseño y los diseñadores del ámbito local-regional, más volcada a la visualidad, la proyectación y el hacer, con menor hábito y relación con el análisis, reflexión y procesamiento de contenidos teóricos, tanto como de presencia de asignaturas de teoría del diseño en sus carreras de grado, entre otras; (5) la presencia de profesionales en su mayoría jóvenes y muy jóvenes con experiencia profesional preliminar o de poco tiempo de iniciada, con poca experiencia en el espacio de la gestión, y/o gestión del diseño (en las cohortes de este Informe del 2ºLapso en estudio (2018-2022), un 47% posee de 26 a 30 años, un 39% de 20 a 25 años y un 10% de 31 a 35 años, el resto más de 36 años).

De esta manera, con posterioridad al cursado de las 5 comisiones, se administró una “encuesta de opinión de respuesta voluntaria y anónima” relacionada con la satisfacción de la Experiencia del Diseño en Perspectiva en la asignatura Diseño 4 de la Maestría en Gestión del Diseño con el fin de testear la repercusión de las temáticas tratadas que guardan vínculo con los contenidos del Diseño para la Transición, dentro del marco de los beneficiarios directos.

Sobre el total de los estudiantes (100) que cursaron las distintas comisiones consecutivas del período 2017\_2 al 2021\_2, respondieron la encuesta de manera voluntaria, anónima y vía email 90 estudiantes, es decir un 90% de la muestra, y que se compone de un 53% de estudiantes argentinos, 19% ecuatorianos, 11% peruanos, 10% colombianos, siendo el 7% de Bolivia, Costa Rica, México y Venezuela.

Siendo que la muestra relevada en este Informe del 2ºLapso en estudio (2018-2022), un 47% posee de 26 a 30 años, un 39% de 20 a 25 años y un 10% de 31 a 35 años, el resto más de 36 años, resulta que el 86% de los que han respondido son muy jóvenes, con edades cercanas a su titulación de grado cuya experiencia profesional puede considerarse como inicial, coincidente con los perfiles generales de los cursantes de la Maestría en Gestión del Diseño.

En cuanto a las respuestas recibidas:

- Un 48% considera que los contenidos estudiados en Diseño 4 bajo la Experiencia Diseño en Perspectiva *impactaron muchísimo*, y un 47% *impactaron mucho* y de manera positiva sobre su formación profesional en Diseño
- Un 57% considera que al finalizar la asignatura Diseño 4 bajo la Experiencia Diseño en Perspectiva está *mucho mejor preparado* y un 27% está *muchísimo mejor preparado* que al inicio de la cursada, para gestionar problemas de Diseño en la complejidad y en largos horizontes de tiempo, mientras que para un 16% *impactaron medianamente*.

- Un 46% considera que los contenidos estudiados en Diseño 4 bajo la Experiencia Diseño en Perspectiva, *impactaron mucho* y un 40% *impactaron muchísimo* y de manera positiva sobre sus ideas y prácticas como Diseñador.
- Un 30% considera que los contenidos de Diseño 4 bajo la Experiencia Diseño en Perspectiva *impactaron mucho y de manera positiva*, un 23% *impactaron muchísimo* y un 35% *impactaron medianamente* sobre la realización de la tesis de Maestría en Gestión Diseño. Estos porcentajes también encuentran su evidencia en que los estudiantes llegan a Diseño 4 con el planteo promedio de un 25 a 50% de su trabajo final de tesis de Maestría en Gestión del Diseño, fortalecido por las asignaturas del eje de los Diseños donde encuentran gran parte del sustento conceptual que alimenta el debate en relación con el planteo del problema, y la definición del marco teórico de su tema en desarrollo.

Por esta razón la incorporación curricular del TD a la asignatura Diseño 4, encuentra un estudiante deseoso de consolidar su trabajo de tesis pero también de debatir en torno a muchos de los temas de la agenda contemporánea de los diseños del marco local-regional. La asignatura se presenta como un desafío que le permite al estudiante profundizar y preguntarse por sus intereses temáticos, pero también adquirir un profundo incremental en el estudio del enfoque de Diseño, producto de las dinámicas y contenidos de Diseño para la Transición.

Como complemento de la presente Encuesta se administró también un sistema de doble entrada de ponderaciones cualitativas establecidas a partir de los siguientes pares opositivos para testear las impresiones generales de los Maestrandos en relación con el conjunto de situaciones, contenidos, dinámicas y actividades que propone la Experiencia Diseño en Perspectiva.

Los pares opositivos presentados para la ponderación de la tabla son: *Relevante/Irrelevante, Reflexiva/Banal, Activa/Pasiva, Consistente/Inconsistente, Estimulante/Aburrida, Comprometida/Neutral, Real/Irreal, Superior/Menor, Innovadora/Tradicional, Difícil/Fácil, Profunda/Superficial, Útil/Inútil, Fuerte/Débil, Responsable/Irresponsable y Pesada/Ligera*. Las escalas de ponderación de los pares opositivos plantean para cada lado las opciones *muy, medianamente y algo*, existiendo la posición intermedia *ni uno ni otro*.

Los resultados de las ponderaciones arrojan resultados coherentes y que guardan relación directa con los porcentajes obtenidos en las respuestas relevadas en las cuatro preguntas ya expresadas y explicadas.

La Experiencia Diseño en Perspectiva de la asignatura Diseño 4 de la Maestría en Gestión del Diseño DCUP fue

[75% muy Relevante y 18% medianamente Relevante], [82% muy Reflexiva y 13% medianamente Reflexiva], [60% muy Activa, 22% medianamente activa y 10% algo Activa], [62% muy Consistente y 27% medianamente Consistente], [49% muy Estimulante, 28% medianamente Estimulante y 12% algo Estimulante], [65% muy Comprometida y 26% medianamente Comprometida], [59% muy Real y 27% medianamente Real], [58% muy Superior y 25% medianamente Superior], [51% muy Innovadora y 37% medianamente Innovadora], [51% Difícil, 29% medianamente Difícil y 12% algo Difícil], [75% muy Pro-

funda y 17% medianamente Profunda], [71% muy Útil y 20% medianamente Útil], [69% muy Fuerte y 20% medianamente Fuerte], [70% muy Responsable y 23% medianamente Responsable] y [52% muy Pesada, 27% medianamente Pesada, 11% algo Pesada y 11% Ni uno ni otro].

Los porcentajes relevados en las Encuestas recibidas,

- demuestran una dominante alta en las Variables que indican que la Experiencia resulta [75% muy **Relevante** y 18% medianamente Relevante], [82% muy **Reflexiva** y 13% medianamente Reflexiva], [75% muy **Profunda** y 17% medianamente Profunda], [71% muy **Útil** y 20% medianamente Útil] y [70% muy **Responsable** y 23% medianamente Responsable], donde el porcentaje de la mayoría que eligió **muy** se aleja mucho del porcentaje que eligió **medianamente**, definiendo un alejamiento categórico de las impresiones de Irrelevante, Banal, Superficial, Inútil e Irresponsable respectivamente.

- demuestran una dominante media en las Variables que indican que la Experiencia resulta [65% muy **Comprometida** y 26% medianamente Comprometida], [62% muy **Consistente** y 27% medianamente Consistente], [59% muy **Real** y 27% medianamente Real], [51% muy **Innovadora** y 37% medianamente Innovadora], [58% muy **Superior** y 25% medianamente Superior] y [69% muy **Fuerte** y 20% medianamente Fuerte], definiendo un alejamiento tendiente a medio de las impresiones de Neutral, Inconsistente, Irreal, Tradicional, Menor y Débil respectivamente.

- demuestran opiniones mayormente repartidas en las Variables que indican que la Experiencia resulta [60% muy **Activa**, 22% medianamente activa y 10% algo Activa], [51% **Difícil**, 29% medianamente Difícil y 12% algo Difícil], [49% muy **Estimulante**, 28% medianamente Estimulante y 12% algo Estimulante] y [52% muy **Pesada**, 27% medianamente Pesada, 11% algo Pesada y 11% Ni uno ni otro], definiendo una tendencia repartida de las impresiones de Pasiva, Fácil, Aburrida y Ligera.

Tal como puede visualizarse en el Esquema de las impresiones generales de los Maestrandos en relación con el conjunto de situaciones, contenidos, dinámicas y actividades que propone la Experiencia Diseño en Perspectiva (Ver Figura 4), los porcentajes que emergen de las 90 Encuestas se ubican dentro los Cuadrantes Muy y Medianamente, lo que indica una polarización en las opiniones positivas de la Experiencia (*Dominante alta: Relevante, Reflexiva, Profunda, Útil y Responsable*), (*Dominante media: Comprometida, Consistente, Real, Innovadora y Fuerte*) y aun así en aquellas donde las opiniones se encuentran mayormente repartidas (*Activa, Difícil, Estimulante, Pesada*) que resultan ser parte de 4 pares de 15 ponderados.