

## Desde un pensamiento dialógico hacia una polifonía del diseño

*Alejandra Niedermaier*

En primer lugar quiero destacar la ocasión de profundizar un pensamiento esbozado en un encuentro anterior del Consejo Asesor. Implica, de algún modo, que su accionar es considerado y que permite y favorece la elaboración de una construcción espiralada acerca de las diferentes temáticas que hacen a la labor académica. Ya dentro de la propuesta de una licenciatura de diseño integral con una perspectiva trasdisciplinaria considero que la misma posibilitará la organización de los conocimientos de cada disciplina y se podrá detener en lo que está entre cada una y en lo que está más allá de ellas. Esto traerá aparejada una intervención en la innovación universitaria general y por otra parte, -y a través sus contenidos mínimos- una proyección social de la Facultad. En la contemporaneidad se considera que todos los sujetos poseen una actitud estética. Es por eso que el diseño implica una convocatoria a la mirada del otro. Una mirada que incluye aspectos socio-culturales, éticos y por supuesto estéticos. También la conciencia del entorno desde una perspectiva de sensibilidad ambiental como fuera mencionado como premisa de la licenciatura integral. En la actualidad se identifican distintas manifestaciones visuales que responden a la preocupación por el Antropoceno (Ver nota al pie). Este concepto identifica el peligro de extinción del planeta y de la humanidad derivada de la economía basada en actividades que afectan directamente a la tierra.

Con respecto a algunos aspectos curriculares y -como mi preocupación se encuentra dedicada al diseño visual- habría que considerar la inclusión de algunas herramientas de análisis de lo visual en su extraña/avienida relación con lo real. La imagen se ocupa pues de las tensiones y tracciones que existen entre lo imaginario y lo real e instaura relaciones. La visualidad contiene una incidencia simbólica, una capacidad de crear imaginarios (tanto individuales como colectivos), una posibilidad de manifestarse como síntoma de diferentes problemáticas y finalmente, una aptitud para la generación de relatos. Por eso se recuerda que en pedagogía se ha introducido el término de multialfabetizaciones (formulado por el New London Group alrededor de 1996) que alude a la necesidad de formar al alumnado en las distintas alfabetizaciones que conforman su realidad contemporánea y de las cuales la tecnología y la visualidad forman parte. Sobre la hipervisualidad que nos sorprende cotidianamente el escritor contemporáneo Byung Chul Han diagnostica que huimos hacia las imágenes porque percibimos la realidad como imperfecta. La imagen implica pues una mirada omnicompreensiva de lo humano tanto desde lo inteligible como desde lo sensible.

El diseño -en tanto campo proyectual plural y como práctica significante- da cuenta de un devenir multicultural (aspecto mencionado como otra de las premisas de la licenciatura). En este sentido la licenciatura deberá atender las contemporáneas inquietudes en relación a las necesidades locales, globales y globales. Por eso se sugiere una asignatura que coadyuve a una comprensión geostética en tanto comprensión de los procedimien-

tos de inclusión y exclusión referidos a la producción, la recepción y la circulación. Estos procedimientos se encuentran conformados además por la delimitación temática, la elección de los materiales y la puesta en acto de los presupuestos socio-políticos y culturales.

En el ámbito de la visualidad contemporánea se han creado en los últimos años distintas redes y emprendimientos organizacionales que, por otra parte, dan cuenta de las vicisitudes de diferentes comunidades que también debieran ser consideradas en la currícula. Al mismo tiempo el lenguaje visual crea una plataforma convocante a un pensamiento crítico y a una honda reflexión sobre distintas dimensiones que participan de los diferentes diseños. La imagen siempre es configuradora de pensamiento y de conocimiento.

Otra posibilidad es desplegar los diferentes diseños asociándolos a una problemática en particular como, por ejemplo, la articulación de cada uno con la coyuntura urbana. De este modo se podría mostrar la variedad de sistemas que se integran, como formas de significación, en una superficie determinada y las posibilidades de transformación en el entorno.

La apuesta residirá pues en que el atravesamiento integral por los diferentes diseños vehiculice un entramado, una urdimbre que favorezca la creatividad y aleje la común normalización que habita en las universidades. De esta manera se podrá alcanzar una innovadora impronta cultural del diseño que acompañe los desafíos de la vida contemporánea.

La sugerencia es, entonces, que en esta licenciatura integral el hincapié esté puesto en la construcción de una experiencia educativa heurística en la que el estudiante se encuentre con la condición de posibilidad de comenzar a construir el mundo.

**Nota:** Este término proviene de la geología para designar la era que abarca desde la invención de la máquina de vapor hasta el presente por encontrarse en ella huellas de la intervención humana sobre la tierra. Algunos pensadores contemporáneos diagnostican que el momento actual está caracterizado por el deseo de una acumulación de capital. De allí que el hombre se ha convertido en un agente de destrucción ya que no tiene en cuenta que sus acciones poseen una consecuencia directa sobre el medio ambiente.

---

### La Licenciatura en Diseño y su potencial disruptivo como valor agregado en la innovación educativa internacional

*Fernando Luis Rolando*

**Palabras claves:** articuladores – innovadores – metodológicos – disruptivo – nodos - matrices – prospectivos - incubadores

#### Introducción

En tiempos de grandes desafíos a nivel continental generar la Licenciatura en Diseño es algo no solo necesario, sino que imprescindible.

Formar líderes de proyectos, supone, desde mi punto de vista, hacerlo no únicamente en el sentido de gerenciadoreos o articuladores de proyectos, o al menos este debería ser un piso formativo, sino en tratar de ir un poco más allá, considerando las extraordinarias posibilidades que a la vista de la evolución del mundo digital y no digital de los últimos 50 años, nos han brindado los aportes disruptivos dándole al mundo del diseño proyectos y productos de un enorme valor agregado.

Pienso que la formación de alumnos creativos, abiertos, reflexivos, necesariamente audaces para esta época, implica una nueva apertura de la universidad tratando de producir los entornos formativos e informativos adecuados para que los estudiantes puedan desarrollarse en varios planos, fomentando un crecimiento integral del pensamiento, la metodología y el valor creativo del diseño colaborativo.

En este sentido considero esencial un profundo conocimiento tanto desde la visión central como desde la lateral o desde la periferia sobre cómo generar, dirigir, modelizar y vincular el mundo de los negocios reales con aquellos que pueden producirse e impactar dentro del mundo digital. Es una oportunidad para trabajar generando proyectos áulicos en tiempo real, que expandan las aulas, algo que he desarrollado en los escritos anteriores y en los últimos congresos, potenciándose con las diferentes comunidades que habitan las redes, permitiéndonos si esto se consigue, proyectar a la universidad a escala global como el espacio núcleo e incubador, el “nodo zero” de la matriz de pensamiento UP, en el territorio de habla hispana, aportando nuevos líderes, proyectando una era distinta de diseñadores a nivel internacional con conciencia de la región en la que viven y con capacidad para posicionarse más allá de sus fronteras territoriales.

#### Campos de aplicación de esta nueva carrera

Los campos de aplicación de esta nueva carrera podrían abarcar a las diferentes ramas del diseño. Dada su formación conceptual y metodológica en Diseño, junto con su capacitación en Negocios y en Tecnologías Digitales. Siendo capaces de diagnosticar y producir las soluciones adecuadas y de dirigir equipos multidisciplinarios para su implementación pero además de generar diseños disruptivos aplicando el diseño de ficción. Yendo más allá de los modelos preestablecidos para convertirse en protagonistas de diseño + innovación, un diseño con valor agregado que puede generar nuevos productos, otras formas de enfocar o acercarse a nichos de mercados locales e internacionales construyendo alternativas de desarrollo prospectivo de corto, medio y largo alcance.

#### Proyectos de los estudiantes

Los proyectos que realizan los estudiantes deben ser capaces de detectar aspectos emergentes del mercado a nivel local e internacional, relacionando y conociendo la influencia de las acciones regionales y la dinámica del flujo de la información para construir distintos caminos. El perfil de los docentes estaría dado por aquellos que conozcan su rango específico de conocimiento y que estén impregnados a lo largo del tiempo de una visión complementaria acerca de cómo han impactado la evo-

lución post tecnológica, desde la nanotecnología, la biotecnología, la evolución de las criptomonedas como medio de intercambio de productos y la explosión de los negocios digitales en las diferentes ramas del diseño que van desde las ya conocidas del siglo XX hasta el diseño de interacción, el desarrollo del cine conceptivo, la realidad virtual, aumentada, mixta y la virtualización de todos los aspectos de la comunicación, considerando las innovaciones producidas en las últimas dos décadas del siglo XXI.

#### Contenidos

El contenido debe ser abordado a partir de proyectos teórico-prácticos desarrollados en tiempo real y el nivel de profundidad en el conocimiento y ejercitación en las asignaturas-talleres de diseño debe estar dado a partir de la modelización y puesta a prueba dentro de las plataformas globales reales y virtuales de los prototipos e ideas desarrolladas, generando un *feedback* con el mercado sobre el que ponga foco, para cada producto innovador que desarrolle.

#### Perfiles

El perfil del egresado no debería ser uno solo, podría ser ramificado. Podría estar orientado, además de generar gerenciadoreos de proyectos, en tratar de formar líderes y expertos en negocios digitales. Que puedan aplicar su imaginación tanto dentro del emprendedorismo como replanteando las formas de inserción en los ámbitos empresarios y/o institucionales. Para que puedan estos avanzar y quemar etapas de un modo vertiginoso hacia la conquista de otros mercados, debiendo tener al egresar un conocimiento expansivo en las nuevas formas económicas mundiales basadas en las criptomonedas y en el intercambio del comercio electrónico en el ciberespacio. Dado que el factor innovación es el argumento clave del siglo XXI, poniendo el foco en este aspecto en las distintas áreas tanto de diseño como de negocios digitales que formarían el árbol troncal y el recorte temático, disciplinar y profesional, de las diferentes asignaturas que conformarán la Carrera.

#### Bibliografía sugerida:

- Bell, D. *“Cybercultures: Critical Concepts in Media and Cultural Studies”* Publisher: Routledge, (2006). ISBN-10: 0415343984
- Brown, T. *“Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation”* Harper Business Ed. (2009). ISBN-10: 9780061766084
- Bryder, K. Malmborg-Hager, A. Eskil Söderlind, E. *“Virtual Business Models: Entrepreneurial Risks and Rewards”*. Woodhead Publishing, (2016). ISBN 0081001827
- Lewrick, M. Link, P. Leifer, L. *“The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems.”* Publisher: John Wiley & Sons (2018). ISBN-10: 1119467470
- Monfort, N. Wardrip-Fruin, N. *“The new media reader”* MIT Press, (2003), ISBN: 9780262232272