

Título: Breve reseña del comportamiento actual de la formación posgraduada para los diseñadores, en el mundo y en Cuba.

Autores: Lic. Aricela Pérez Matos
Ms.C. Marco Antonio Capote Jorge

Resumen

La educación de posgrado es el nivel educacional más nuevo y elevado del sistema educativo; pero es, también, el que va adquiriendo cada vez mayor importancia por sus vínculos con la creación intelectual (científica, técnica y humanística), hecho que lo convierte en instrumento estratégico para el desarrollo social y humano. Esto explica el interés creciente por su estudio y por encontrar las mejores vías para su utilización y desarrollo.

El trabajo tiene básicamente, una finalidad descriptiva, informativa y panorámica de los estudios de posgrados para diseñadores ante una realidad tan efervescente como la de nuestro país, y la de América Latina.

Se abordará además en forma sintética o referencial, algunas reflexiones que, sobre el tema, los autores han compartido con la comunidad académica sobre el posgrado. Porque la educación avanzada no puede seguir siendo solamente preocupación de académicos ni negocio lucrativo para un pequeño sector, sino que debe ser producto de políticas nacionales de ciencia, tecnología y cultura, en general, en las cuales la pertinencia social sea el criterio fundamental para su evaluación y asignación de recursos.

Introducción

El término Diseño no surgió para denominar una profesión o disciplina, este existe desde mucho antes que existiera la profesión y lo que realmente ha ocurrido es una re-semantización del mismo.

La literatura especializada en Diseño contiene un amplio abordaje de su definición, existen tantas como autores hayan escrito sobre el tema; esta polisemia, fuera del gremio de diseñadores, lejos de beneficiar, confunde al interlocutor. Aunque algunos autores plantean este tema como agotado y aseveran que es una insatisfacción espiritual de los diseñadores de la academia, se considera necesario explicitar el punto de vista al respecto pues todo currículo de alguna profesión debe empezar por tener bien definida la misma.

Todas las definiciones expresan el objeto de la profesión del diseño, como, *una concepción previa a la realización y a la ejecución del producto; una actividad proyectual; una planificación; conformación o sea orden; un proceso de aplicación selectiva de los conocimientos de la ciencia y de la tecnología; un proceso de transformación de las ideas y un servicio que puede manifestarse en cualquier área de acción humana.*

La escuela de Diseño ha desarrollado sus políticas académicas bajo premisas que se fundamentan desde una definición conceptual de la disciplina, que coloca la relevancia en el proceso de diseño y en todo lo referido al ciclo de vida del producto diseñado.

Así, se ha persistido en que el trinomio proyecto-producto-persona sea resguardado desde una visión integrada y transversal.

El diseño se entiende como una actividad creativa y de producción al servicio de los demás, centrada en la interacción entre el ser humano y su entorno; esto es, desde la observación de la interacción entre identidades, se diseña un producto cuya calidad es testada, para asegurar máximas prestaciones en diseño y usabilidad, con la consiguiente rentabilidad en el mercado.

Existen puntos comunes y coincidencias en los componentes esenciales de la profesión que hacen que toda tarea de diseño, sea un mensaje o una máquina, se parezca. Todos los diseños son, de una u otra forma, una concepción previa de algo que sea útil para ser producido, que debe ser distribuido para ser consumido por alguien. De estos términos sólo el contenido de algo (que se refiere al objeto de trabajo) se particulariza de un Diseño a otro.

Se observa que, independientemente de las esferas en las que actúen y de cuales sean sus campos de acción, una coincidencia conceptual y teórica como para esbozar una definición común que integre a todos los Diseños:

Diseño es una actividad que tiene como objetivo la concepción de los productos, para que estos cumplan eficientemente su finalidad útil y puedan ser producidos garantizando su circulación y consumo.

En esta definición se entiende por **concepción**, la creación y determinación de las propiedades multifacéticas que condicionan el proyecto, la síntesis de los factores humanos, tecnológicos, contextuales, socio económicos y de mercado que condicionan un problema. Resolver las relaciones funcionales y de significado organizando el uso y las características formales y estructurales de la solución.

El término **productos** significa, en primer lugar, todo lo que sea resultado de un proceso de producción, independientemente de la escala del mismo, y se utiliza para resumir el universo de objetos de trabajo de la profesión, que pueden ser

soportes de comunicación que operan en el plano, la secuencia y la tridimensional o productos audiovisuales o de interacción en la informática, así como objetos, productos, vestuarios calzado, equipos, maquinarias, espacios, entornos y cualquier otro portador de función.

Como **finalidad útil** se entiende que el producto debe cumplir eficientemente la función, el propósito y objetivo que este tiene y que va desde la acción de comunicar para permitir lecturas efectivas por el usuario y asegurar la comprensión y auto-explicación de las soluciones, hasta la de garantizar aquellas acciones realizadas por el hombre en su interacción con el producto, permitiendo un uso eficiente por el usuario, para resolver sus problemas por vía, apoyado o mediante la utilización de un mensaje, objeto o espacio.

Producidos significa ser construidos industrialmente, fabricados en serie, reproducidos, impresos, ejecutados, elaborados según los intereses económicos productivos de la Industria, con las condicionantes tecnológicas de la producción y la capacidad de movilización de recursos técnicos, humanos y financieros.

Garantizar la Circulación, se entiende como la manera en que el mensaje, el objeto, proceso o servicio llega a manos del usuario, donde cumple la promesa de utilidad del producto; es hacer efectiva la venta, la distribución, la publicación, la difusión en la red, en los medios de comunicación masiva y su inserción en el mercado.

Consumo, se refiere al acto de apropiación individual, a la utilización, la interacción del hombre con la solución o el insumo del producto para otros procesos productivos, es resolver necesidades en la apropiación individual o colectiva del producto.

Es evidente que una definición generalizadora debe ser lo suficientemente flexible como para tener bajo su sombrilla, desde el diseño de un sello de correos hasta el proyecto de un cañón autopropulsado, ambos proyectos tienen más cosas en común que diferencias, el diseñador en uno u otro caso trabajará con determinados principios comunes, con un sistema de conocimientos integrales y desarrollará modos de actuación propios, particularizados según la naturaleza interna de cada problema.

Lejos de referirse a una mera formalización de un concepto o idea, para la Escuela de Diseño, el proyecto constituye la consolidación de la misma en una obra, reconocible y capaz de generar interacciones con un usuario. En dicha relación el objeto cobra un significado basado en su funcionalidad y utilidad, medible en la interacción objeto y persona. Es por esto que junto a dicha preocupación por los procesos de producción del diseño, se investiga también al usuario/consumidor como generador tanto de una oportunidad de diseño, como de directrices formales.

A su vez, se reconoce que este resultado es también generador de emociones que ponen al sujeto ante límites allegados a las artes mayores. Conscientes de esta relación compleja, la representación material del proyecto es de gran relevancia, abordando esta materia desde todas las plataformas encontradas en el arte y la tecnología.

Durante el último decenio, la disciplina del diseño ha sido tensionada por requerimientos de tipo económico, social, medioambiental y tecnológico, los cuales hacen del proyecto de diseño un proyecto de alta complejidad. Sin renegar de su origen estético formal, el estudio de los elementos que condicionan la morfología del proyecto se ha expandido en forma significativa.

En efecto, los mercados globales crecientemente demandan a los profesionales del diseño competencias tendientes a vincular los procesos proyectuales propios del diseño con las necesidades de gestión del producto, abarcando todo su ciclo de vida, desde la ideación, industrialización, seriación, comercialización, hasta su experiencia de compra y uso.

Corresponden al proyecto también las preocupaciones medioambientales relativas tanto al uso de recursos naturales, industriales y tecnológicos, como de la obsolescencia y reciclado de los desechos que genera el uso de un determinado sistema o producto.

Luego de este breve análisis de la concepción del Diseño, se plantea que la educación formal en diseño, ya sea de pregrado o posgrado, constituye el contexto fundamental para la promoción y apoyo al diseño por parte del sector público, en especial para el sector empresarial, ya que es justamente en las empresas donde se requiere de profesionales con conocimientos de diseño estratégico y de gestión.

La educación de posgrado será el tema que abordará esta ponencia, haciendo una breve reseña del comportamiento actual de esta enseñanza en muchas de las universidades que se dedican a la formación de diseñadores.

Desarrollo

La formación de buenos profesionales del diseño es necesaria para satisfacer la demanda por diseño que pueda surgir a partir del éxito de dichas políticas de incentivos.

El proceso de diseño también debe incorporar metódicamente el máximo de variables surgidas desde la comprensión de la interacción sujeto-objeto, relacionadas con la identidad personal, colectiva, narrativa y cognitiva en que se inserta el proyecto.

Todos los elementos mencionados han generado una creciente complejización en la aproximación al proyecto de diseño, el cual requiere necesariamente de un proceso de pensamiento crítico y sistémico, con la finalidad de conceptualizar, aplicar, analizar, sintetizar y/o evaluar de manera efectiva, la información generada a partir de la observación, la experiencia, la reflexión, el razonamiento y la comunicación.

En lo fundamental, el proceso de diseño implica el ejercicio de anticipar, de proyectar pensando en un proceso dinámico, más que en lograr un resultado indiferente fruto de una proyección lineal.

En este contexto de diversificación de la profesión del diseñador y ante la necesidad de formar no sólo profesionales especializados, sino que también producir investigación en diseño orientada al desarrollo del país, cabe preguntarse entonces: ¿se refleja esta complejidad del proyecto en la enseñanza de posgrado en diseño en el ámbito internacional? y ¿cuáles son los principales aspectos relativos a la complejidad del proyecto de diseño en los cuales se enfoca la enseñanza de posgrado en diseño?.

Es posible suponer que la creciente complejización en la aproximación al proyecto de diseño está siendo abordada por los programas de maestrías en el mundo, desde sus respectivas especificidades y campos de acción.

Durante esta investigación se han encontrado diferentes definiciones, lineamientos y tendencias sobre los principales enfoques de los programas de posgrado, específicamente programas de magíster de diseño.

Cabe señalar que existe un amplio espectro de áreas y enfoques cubiertos por los programas de posgrado en diseño, desde los que están ligados a una visión más artística de la disciplina, hasta aquellos programas más orientados a las necesidades de la industria.

Dentro de estos últimos, existe una tendencia importante hacia el diseño centrado en el usuario y hacia el aporte del diseño en mejorar tanto la productividad de la empresa, como la calidad de vida de las personas.

En los programas de posgrados revisados se encuentran: el Diseño Industria, el Diseño de Comunicación Visual, Gestión del diseño, Diseño de Interacción, Teoría, Crítica e Historia del Diseño, Espacios y Ambientes y Textil e Indumentaria.

Los primeros programas de maestrías en diseño surgen en la década de los 60, coincidiendo con los inicios de la profesión de diseñador y de la relación del diseño con las ciencias. Es justamente en esta década cuando se funda la Design Research Society (DRS), organización cuyo objetivo es promover el estudio y la investigación en el proceso de diseño en todos sus campos. En 1962 se lleva a cabo en Inglaterra la "Conferencia en Metodologías del Diseño", evento que constituye la primera aproximación científica a las metodologías de diseño. A esta conferencia le siguen otros encuentros de carácter internacional y una serie de publicaciones como Archer (1965) y Gregory (1966). Tal como

afirma Bayazit (2004), la década de los 90 marcará un periodo de expansión de la profesión, a través de la incorporación de departamentos de diseño en múltiples empresas, el surgimiento de políticas de promoción, apoyo y financiamiento del diseño por parte del sector público y la proliferación de publicaciones, tales como Design Journal, Journal of Design Research y CoDesign, entre otras.

En un análisis de contenido de los sitios web que contienen los programas de posgrados en diseño, se obtienen interesantes resultados en cuanto a los diversos enfoques y posturas frente a la disciplina del diseño. Se destacan las palabras como Producto, Proyecto, Tecnologías, Desarrollo, Industrial e Investigación, e Interacción. Esto podría sugerir que en la enseñanza de posgrado en diseño, la actividad proyectual asociada al desarrollo de nuevas tecnologías es central. Tanto en los programas de carácter académico como en los programas con un énfasis más profesional, se hace referencia a la investigación, estrategias y metodologías aplicadas al proyecto.

La enseñanza del diseño a nivel de posgrado muestra una importante tendencia hacia el campo profesional, ya que gran parte de los programas se basan en su vinculación con el medio externo, ya sea en el ámbito empresarial, cultural, educacional, social o productivo. En efecto, un gran número de los programas analizados se definen explícitamente como programas de carácter profesionalizante, con énfasis en la vinculación de la disciplina con el contexto social, productivo o empresarial. Independientemente del área temática, dichos programas colaboran en forma directa con empresas asociadas, ya sea para el desarrollo de proyectos de taller, aulas o laboratorios, proyectos de tesis o para prácticas profesionales. Esto es especialmente relevante en los programas del área Diseño y Gestión, muchos de los cuales vinculan al diseño con empresas.

La multidisciplinariedad es otra característica transversal a los programas analizados y se manifiesta en prácticas colaborativas no sólo con alumnos que provienen de distintas formaciones académicas (artes, ciencias o ingeniería), sino también de los profesores que pertenecen a distintas facultades

Otro aspecto transversal a gran parte de los programas analizados, independientemente del área del diseño al que pertenezcan, es el enfoque hacia un diseño centrado en el usuario, para lo cual se requiere de la aplicación de herramientas de investigación de carácter cualitativo y etnográfico como el punto de partida del proyecto. Así, gran parte de los programas plantean que la definición del problema y el proceso de diseño son tan importantes como el producto final, por lo que prácticamente todas las mallas curriculares incluyen cursos sobre metodologías de investigación social, así como herramientas de análisis para informar correctamente las decisiones de diseño que se tomen en etapas posteriores del proceso.

Por otra parte gran parte de los programas plantean que la definición del problema y el proceso de diseño son tan importantes como el producto final, por lo que prácticamente todas las mallas curriculares también incluyen cursos que entregan competencias de investigación de carácter cualitativo y etnográfico, tales como investigación de mercado, métodos de observación, comprensión del usuario, comportamientos del consumidor, análisis de información compleja y desarrollo y exploración de soluciones innovadoras.

En otras palabras, si bien gran parte de los programas son de carácter profesionalizante, la investigación centrada en el usuario constituye una

herramienta de análisis fundamental para informar correctamente las decisiones de diseño que se tomen en todas las etapas del proceso del diseño. El enfoque centrado en el usuario se hace más relevante aun en los programas del área de Diseño y Gestión, lo cual es parte del creciente papel del diseño en la creación y gestión estratégica de las empresas.

Por otro lado, es posible señalar que a las tradicionales especialidades del Diseño Industrial y Comunicación Visual se ha sumado con fuerza la variable gestión y diseño, confirmando con esto la tendencia creciente del mercado en demandar dichas competencias en los diseñadores profesionales, capacidades que les han permitido ocupar nuevos roles estratégicos al interior de las empresas. Hace no más de una década, el diseñador se desempeñaba como un profesional que comúnmente prestaba sus servicios desde afuera de la empresa, sin ninguna vinculación a las directrices estratégicas del directorio, ni a las condicionantes productivas. Esto retardaba y hacía menos concurrente el proceso de desarrollo de nuevos productos al interior de la empresa.

Otra tendencia que surge desde el análisis de los posgrados en diseño es que el factor tecnológico ha dejado de constituirse como un elemento diferenciador. Es indudable que esta variable ha influido fuertemente en la enseñanza y la práctica del diseño a través del surgimiento de nuevos *software* y *hardware* que han acortado el proceso de desarrollo e implementación de nuevos productos y servicios. Sin embargo, paradójicamente esta variable no se muestra como relevante al momento de presentar un programa de magíster en diseño. Así, surgen otras directrices como más relevantes, las que podrían considerarse eventualmente como “variables blandas” de la disciplina. Tal es el caso de la interacción, la sustentabilidad y el mejoramiento de la calidad de vida, entre otras variables que se mezclan transversalmente en el contexto productivo, social e industrial. De esta manera, un nuevo magíster en diseño a nivel nacional, debiese abordar estas variables que responden a nuevos paradigmas del diseño.

En Cuba el sistema de enseñanza posgraduada de cada institución universitaria debe contribuir a identificar las necesidades de capacitación y posgrado, mediante un diálogo interactivo con las principales entidades, empresas y los gobiernos, dando la mayor atención a los programas priorizados en los lineamientos de la política económica y social del Partido y la Revolución.

Este sistema debe determinar las necesidades de formación de cada profesor, teniendo en cuenta sus características individuales, para conformarle su plan de superación, a partir de la preparación político-ideológica, pedagógica, la formación en idiomas y computación. De esta forma se contribuye al tránsito por las categorías docentes.

No se debe restar importancia a la superación en la especialidad profesional, para que, aparejado a la formación general, el profesor vaya actualizando y logrando niveles superiores en los conocimientos de su profesión. Por tanto, es necesario identificar qué formas de organización del posgrado serán más convenientes, ya sea en la superación profesional con cursos, entrenamientos o diplomados de actualización, así como en el posgrado académico con especialidades, maestrías o doctorados.

Otra de las prioridades de los estudios de posgrado debe ser la reorientación de los graduados universitarios que deben ser ubicados en puestos de trabajo que requieren de una recalificación para su desempeño, a partir de identificar

las necesidades de acuerdo a las diferentes áreas del saber acorde a la ubicación laboral. Para completar la formación posgraduada se debe lograr una integración a la actividad científica y de innovación relacionada con su desempeño laboral.

Todas estas necesidades y demandas deben ser analizadas y enriquecidas en interacción constante con los interesados, lo que contribuirá a que la enseñanza posgraduada que brinde cada institución no prime la oferta de acciones concebidas únicamente desde las áreas universitarias.

El Diseño en Cuba, persigue desde su accionar que este sea tomado en cuenta para con ello contribuir al incremento de la eficiencia y la competitividad de las organizaciones del país.¹

La enseñanza de Posgrado en El Instituto Superior de Diseño (ISDi), único Centro de Enseñanza Superior en el país dedicado a la formación de diseñadores, se ha estructurado con el fin de garantizar la superación continua de los profesionales del diseño y aumentar la eficiencia del empleo de las tecnologías informáticas en la industria, por parte de los diseñadores y de otros profesionales vinculados con esta actividad (tomado del informe de balance ISDi, 2011). Todas estas estrategias han surgido a partir de políticas institucionales que han respondido a las necesidades en el sector industrial y publicitario

Los egresados del ISDi tienen la capacidad de analizar el mundo en su complejidad, conocer lo más avanzado del pensamiento global y ser capaces de dar una respuesta efectiva y pertinente a los problemas de la economía y la sociedad en el país por medio de un elevado grado de incorporación a la vida nacional y un favorable vínculo docencia-investigación-producción; un perfil profesional flexible que asegure su pertenencia y oportunidad con una fuerte formación básica y conceptual; un exigente nivel de selección y un cuerpo de docentes que no se desvinculan del ejercicio de la profesión.

La actividad de posgrado en el Instituto Superior Diseño no solamente responde a las necesidades de desarrollo profesional y científico de sus egresados, sino además, a satisfacer las demandas de superación de otros profesionales vinculados a la actividad de diseño en el país. También está dirigido a los sectores empresariales necesitados de actualizar y ampliar sus conocimientos sobre la actividad y gestión del diseño como vía para mejorar la calidad de los productos cubanos y su competencia en el mercado nacional e internacional, así como en las decisiones que se adoptan para la importación y exportación de bienes y servicios.

En la actualidad el posgrado del ISDi está conformado por cursos, diplomados y con una Maestría en Gestión e Innovación de Diseño.

Es de interés de la institución la promoción de la enseñanza posgraduada dentro de los graduados de diseño y otros profesionales afines a la actividad de diseño en el país, así como a nivel internacional.

¹ Documento estratégicos ISDi, Archivo Histórico ISDi.

Conclusiones

A partir del presente análisis, cabe preguntarse entonces cuál es el programa de formación más pertinente a la realidad geográfica y económica de Cuba.

Valdría la pena ampliar la investigación en busca de todos los programas de posgrados dedicados a la formación de diseñadores en otras regiones y hacer un análisis de su alcance.

El desarrollo de programas de postgrado es competencia exclusiva de las universidades e instituciones y deben encaminarse a fortalecer la actualización permanente de las líneas de investigación y de los equipos de investigadores, mediante el establecimiento de convenios de colaboración e intercambio académico nacionales e internacionales con instituciones que ofrezcan programas de postgrado de reconocida calidad y excelencia.

Bibliografía

1. Archer, L. B. (1965) *Systematic Methods for Designers*, London: The Design Research Council.
2. Bayasit, N. (2004) *Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research*. *Design Issues: Volume 20, Number 1, winter 2004*.
3. *Formación de posgrado en América Latina : políticas de apoyo resultados e impactos / compilado por Lucas Luchilo. - 1a ed. - Buenos Aires : Eudeba, 2010.*
4. Gloria Fariñas León, "Desafíos del currículo en la Educación de Posgrado y el desarrollo del pensamiento complejo", Cátedra "L. S. Vygotski", Facultad de Psicología, Universidad de La Habana <http://www.pucsp.br/ecurriculum>(julio)
5. Gregory, S. A. (ed.) (1966) *The Design Method*, Butterworth, London.
6. Martín Sabina Elvira, "Posgrado y desarrollo en América Latina", Ediciones del Centro de Estudios e Investigaciones sobre Educación Avanzada (CEISEA), Coordinación Central de Estudios de Postgrado, Universidad Central de Venezuela, VOL 4, CARACAS, 1997
7. Núñez Jover J. "VIII Junta Consultiva sobre el Posgrado en Iberoamerica", Universidad de La Habana, Febrero de 2006.
8. Núñez Jover J. y otros, "¿Cómo estamos respecto al mundo en materia de posgrado? Notas preliminares." Documento de trabajo, Ministerio de Educación Superior, La Habana, julio 1998.
9. Peña Martínez, Sergio L., "Currículo para las carreras de diseño en Cuba", ISDi, 2008
10. Raulik-Murphy, G., Cawood, G., Larsen , P., Lewis, A. (2008) *A comparative analysis of strategies for design in Finland and Brazil*, University of WalesInstitute Cardiff, Design Wales, UK, *Proceedings of Design ResearchSociety Biennial Conference*, Sheffield, UK, 16-19, July 2008.
11. Vicuña Magdalena, "Análisis de tendencias en la enseñanza de posgrado en diseño en un contexto de diversificación de la profesión del diseñador ", *Calidad en la Educación* n.o 33, diciembre 2010 • pp. 223-252