

CARAD
Comité Académico de la RAD

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO EN COLOMBIA

Fase 1: Fundamentos del diseño en la universidad colombiana

Etapas: Análisis comparativo de Programas de Diseño Gráfico y Visual

CONCLUSIONES GENERALES

Investigadores:

MARGARITA BAQUERO
UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

HUGO GARCÍA
UNIVERSIDAD ICESI

CLAUDIA JURADO
UNIVERSIDAD DE CALDAS

EDUARDO NARANJO
UNIVERSIDAD NACIONAL

JULIANA RESTREPO
UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

JUAN DIEGO SANÍN
UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

MIREYA USCÁTEGUI DE J.
UNIVERSIDAD DE NARIÑO

Medellín 2007 - 2008

CONTENIDO

P 4

I. Introducción

P 4

II. Resumen del Proyecto

2.1. Planteamiento del problema

2.2. Objetivos

2.3. Fases del proyecto

P 7

III. Proceso metodológico

3.1. Tipo de investigación

3.2. Población y muestra

3.3. Fuentes documentales

3.4. Categorías de análisis

P 15

IV. Conclusiones del Análisis Comparativo de Programas de Diseño Gráfico y Visual

4.1. Interacción, Contextos y Conceptos

4.1.1. Descripción

4.1.2. Conclusiones

4.2. Perfiles

4.2.1. Descripción

4.2.2. Conclusiones

4.3. Competencias

4.3.1. Descripción

4.3.2. Conclusiones

4.4. Componentes

4.4.1. Descripción

4.4.2. Conclusiones

P 29

V. Conclusiones del Análisis Comparativo de Programas de Diseño Industrial y de Espacios y Escenarios

5.1. Interacción, Contextos y Conceptos

5.1.1. Descripción

5.1.2. Conclusiones

5.2. Perfiles

5.2.1. Descripción

5.2.2. Conclusiones

5.3. Competencias

5.3.1. Descripción

5.3.2. Conclusiones

5.4. Componentes

5.4.1. Descripción

5.4.2. Conclusiones

P 44

VI. Conclusiones del Análisis Comparativo de Programas de Diseño Textil, de Modas y de Vestuario

6.1. Interacción, Contextos y Conceptos

6.1.1. Descripción

6.1.2. Conclusiones

6.2. Perfiles

6.2.1. Descripción

6.2.2. Conclusiones

6.3. Competencias

6.3.1. Descripción

6.3.2. Conclusiones

6.4. Componentes

6.4.1. Descripción

6.4.2. Conclusiones

P 55

Colofón

Lista de cuadros:

Cuadro 1: Población de Programas de Diseño de la RAD p9

Cuadro 2: Variables de Población p10

Cuadro 3: Relación de la Muestra p11

Cuadro 4: Composición de Variables p12

Cuadro 5: Categorías de Análisis p14

I. INTRODUCCIÓN

El diseño es una profesión joven que está en busca de una identidad que lo defina y lo diferencie de otras disciplinas de las que tradicionalmente ha tomado sus fundamentos, como el arte, la arquitectura y la ingeniería.

Hasta ahora, este tipo de reflexiones se han llevado a cabo en países industrializados y se limitan, en la gran mayoría de los casos, a una descripción o interpretación histórica, que deja de lado en esencia, su relación con el desarrollo de los métodos de diseño.

Este proyecto de investigación pretende construir unos fundamentos del diseño en Colombia, a partir del análisis de los elementos comunes y diferenciadores presentes en las concepciones de diseño, los perfiles, las competencias y los componentes curriculares de los programas de diseño en Colombia.

Su propósito es sustentar el diseño como disciplina y profesión y otorgarle un estatus ontológico.

El proyecto servirá a las comunidades académicas de los programas de diseño en Colombia para reflexionar acerca de la calidad de la educación que imparten, tendiendo hacia una acreditación internacional y previendo la necesidad de prepararse para las pruebas de estado ECAES

También les permitirá visualizar posibilidades para nuevos cursos de postgrado y será un insumo importante para nuevas reformas curriculares y procesos de auto evaluación.

II. RESUMEN DEL PROYECTO

2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A partir de las intenciones iniciales de autores como Gillo Dorfles, Bruno Munari, Tomás Maldonado, quienes desde finales de los años sesenta se ocuparon de reflexiones teóricas y metodológicas del diseño, una de las urgencias del diseño que otros autores vienen señalando desde la década del noventa es la de construir su teoría y, derivados de ella, unos fundamentos que la cohesionen como disciplina, la sustenten como profesión y reafirmen el estatus ontológico que ésta posee.

En efecto, en el año de 1993 Giu Bonsiepe se refería al diseño como “[...] una actividad con una dimensión cognitiva que en el futuro podrá contar con fundamentos similares a otras profesiones modernas” (BONSIEPE, 1993:0-v), planteamiento que acompañaba de afirmaciones como: “[...] hasta hoy el diseño es un dominio sin fundamentos, sin cuerpo coherente de conocimientos, sin estructura que logre unir los diferentes y dispersos hilos de un tejido” (BONSIEPE, 1993:8-11).

En el mismo sentido, otros autores como el arquitecto y crítico Alessandro Mendini (2003), han advertido las consecuencias que sobre el diseño contemporáneo ha tenido esta privación de pensamiento y de teoría, llegándose a señalar en este orden de ideas incluso, que el diseño apenas ha empezado.

Quizás la explicación de este déficit pueda encontrarse en razones como el carácter complejo, ambiguo, versátil y dinámico del diseño que, al momento de su definición, constituye una suerte de arenas movedizas resistiéndose a ser atrapado en enunciaciones

unitarias. Así mismo, la reciente constitución del diseño como disciplina puede explicar la inexistencia aún de una teoría propia, no obstante su orientación, en los últimos tiempos, hacia la teoría comunicativa.

Esta carencia ha contribuido, particularmente en los países latinoamericanos, a la dilatación de no pocos problemas en los ámbitos académico, profesional y disciplinar. En el primer caso, la enseñanza del diseño se enfrenta a preocupantes vacíos tanto programáticos como didácticos; en el segundo, en contraste con lo que ocurre en sociedades más complejas, en nuestros países la profesión no goza de una alta diferenciación, el campo de su práctica no está claramente establecido y no existe una reglamentación para su ejercicio. Por su parte la disciplina, tercer aspecto señalado, no cuenta con claras bases sobre las cuales erigir un buen desarrollo del campo.

En general, la falta de una fundamentación teórica del diseño lo ha mantenido en una condición que el mismo Bonsiepe denomina de “[...] *semicultura y hasta de afasia de la práctica* [...]” (BONSIEPE, 1985:14). De igual modo ha permitido la proliferación de escuelas y academias que bajo la denominación de diseño ofrecen cursos que lo reducen a una técnica o al manejo de software especializados, contribuyendo a lamentables equívocos en detrimento de su perfeccionamiento como disciplina, retrasando el proceso de su profesionalización y rezagando en suma el itinerario de su evolución.

Por su parte, la formación profesional de diseñadores en Colombia, experiencia que data de la segunda mitad del siglo XX, requiere hoy, de cara a las políticas nacionales de aseguramiento de la calidad de la educación, espacios de autorreflexión sobre sus prácticas académicas, ejercicio que hace más evidente la carencia de esta fundamentación.

En el mismo sentido, el origen de muchos de los programas universitarios de diseño en Colombia, que nos remonta a facultades de ingeniería, arquitectura o bellas artes, le ha asignado universos de discursos que, aunque contenidos en su naturaleza, no le son suficientes a la disciplina: tecnicidad, constructividad, esteticidad, devienen en enfoques que privilegian sólo determinados factores: técnico-constructivos, económico-funcionales o estético-formales, con menoscabo del cuerpo conceptual y didáctico y en contra de la integralidad y la coherencia que entre ellos comporta un verdadero diseño.

La RAD, que agrupa en la actualidad a 35 programas universitarios de los registrados oficialmente en el Ministerio de Educación Nacional, ha empeñado sus esfuerzos en la construcción, desde la academia, de un cuerpo teórico y de una fundamentación que comience a suplir las necesidades señaladas y que oriente a su vez la reflexión sobre la enseñanza y la evaluación de la calidad de dichos programas.

En este contexto surge el presente proyecto de investigación que pretende contribuir a la claridad conceptual acerca de lo que nos funda como diseño, lo que nos distingue como disciplina académica y a partir de lo cual las diversas especialidades se identifican en la singularidad de sus soluciones.

Se trata pues de analizar las maneras de pensar el diseño en Colombia desde la perspectiva académica, de comprender las diversas concepciones que guían a las universidades en la formación profesional, con el fin de constituir un marco común que fundamente teóricamente la enseñanza de la disciplina.

La investigación propuesta se plantea en consecuencia la siguiente pregunta-problema:

¿Cuáles son los fundamentos del diseño en la universidad colombiana?

2.2. OBJETIVOS

Objetivo General:

Realizar un análisis de los fundamentos del Diseño en Colombia a partir de tres escenarios: el curricular universitario, el profesional, y el empresarial, con el propósito de contribuir a la cualificación de la disciplina.

Objetivos Específicos:

1. Identificar y determinar los conceptos de diseño inmersos en los distintos componentes curriculares de los programas que forman diseñadores en Colombia
2. Analizar los diversos perfiles de diseñador que plantean dichos currículos y establecer las afinidades y las singularidades que entre ellos se encuentran.
3. Plantear una cronología del Diseño en el país, para comprender su evolución y sus influencias
4. Establecer el impacto que tienen en la formación de los estudiantes, los conceptos formulados en los currículos teóricos.
5. Establecer las tendencias teóricas y metodológicas que ostentan los currículos en sus contenidos
6. Identificar las tendencias sociales que orientan los programas académicos.
7. Analizar las relaciones que plantean los currículos entre la enseñanza del diseño y las perspectivas del mundo futuro.
8. Determinar, según las fuentes consultadas, los componentes y las competencias comunes del diseño como disciplina y los particulares de cada especialidad
9. Proponer, de acuerdo con los análisis planteados, un cuerpo de fundamentos del diseño en Colombia, que oriente los procesos de auto evaluación curricular, mejoramiento de la calidad y apertura de programas.

2.3. FASES DEL PROYECTO

El proyecto está dividido en tres fases:

Fase 1: Fundamentos del Diseño en la Universidad Colombiana

Análisis de las maneras de pensar el diseño en Colombia desde la perspectiva académica y en particular, de las diversas concepciones que guían a las universidades en la formación profesional, con el fin de constituir un marco común que fundamente teóricamente la enseñanza de la disciplina.

Los temas esenciales que se estudiarían en esta fase son los relacionados con los conceptos de diseño contemplados en cada programa académico, en los cuales se determinarían los aspectos comunes y diferentes, el perfil de diseñador que pretenden formar en términos de competencias y contenidos, las teorías y métodos que permiten

lograrlo, la consideración curricular de lo idéntico, lo común y lo diferente de cada especialidad y sus proyecciones futuras en términos de formación para el diseño.

Fase 2: Fundamentos del Diseñador Colombiano

Análisis del diseño desde la óptica del profesional formado en las universidades colombianas con el objetivo de configurar un marco común que fundamente teóricamente la práctica de la profesión.

Los temas esenciales que se estudiarían en esta fase son los relacionados con los cambios conceptuales experimentados por los profesionales durante su práctica del diseño, la comparación entre las competencias y habilidades adquiridas en su profesión y los componentes estudiados y practicados en la universidad, la incidencia real, posible o deseable que tiene el diseñador en su entorno laboral, los cambios, adiciones y exclusiones que propondrían de tales competencias y contenidos académicos y su visión futura del mundo del diseño.

Fase 3: Fundamentos del Diseño en la Sociedad

Análisis del diseño mirado desde la óptica del empresario, el usuario, el cliente con el fin de configurar un conjunto de conceptos que le permita a estos agentes sociales comprender la profesión del diseñador y en consecuencia relacionarse de manera más eficaz con el diseño.

Los temas esenciales que se estudiarían en esta fase son los relacionados con el papel que juega el diseño en la concepción de un proceso de producción de bienes materiales: objetos, información visual, vestidos, etc., la incidencia del diseño en la transformación económica, social y cultural del país, la función real, posible o deseable que cumple el diseñador en ese proceso, las habilidades y competencias esperadas por el empresario, el cliente y el usuario, de un diseñador, el rol del diseño y del diseñador en la sociedad del futuro.

III. PROCESO METODOLÓGICO

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

En esta fase se realizó un estudio comparativo de carácter diagnóstico que busca identificar los elementos conceptuales que orientan al diseño en Colombia, desde dos perspectivas: a) La normativa, y b) La académica.

Sin tratarse de una comparación evaluativa, el análisis establece las relaciones entre los programas y de ellos con la norma nacional que rige la formación de diseñadores en el país. Para ello se efectuó un análisis documental de tipo cualitativo que se desarrolló mediante el siguiente proceso:

1) Recolección de datos:

- a. Recopilación de documentos
- b. Clasificación de documentos
- c. Determinación del universo, la población y la muestra
- d. Identificación de variables de la muestra
- e. Distribución de la muestra por modalidades entre los miembros del CARAD

2) Análisis de documentos:

- a. Sistematización de documentos
- b. Primera revisión general de contenidos por modalidades de programas
- c. Construcción de categorías de análisis
- d. Análisis comparativo por modalidades realizado por cada miembro del CARAD
- e. Procesamiento de datos
- f. Presentación y discusión de los análisis realizados
- g. Tipificación de tendencias
- h. Análisis y discusión de conclusiones

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

A partir del universo del estudio, constituido por la totalidad de programas de diseño aprobados por el Ministerio de Educación Nacional, se identificó como población los programas adscritos a la RAD que corresponden a un total de 29. Se establecieron entonces las variables de la muestra de acuerdo con las diversas características que presentaba la población y según los objetivos que se habían planteado en el proyecto. En consecuencia se trabajó con una muestra estratificada, conformada por los programas adscritos a la RAD que habían entregado oportunamente la información y autorizado la utilización de la misma para efectos de este estudio; esta muestra se sometió al análisis de variables con el objeto de comprobar su representatividad. El total de la muestra fue de 15 programas distribuidos por modalidad.

En los cuadros siguientes se presentan:

- a) La población
- b) Las variables de la población
- c) La relación de la muestra
- d) El análisis de la muestra por variables

| Nº | INSTITUCIÓN | PROGRAMA | FACULTAD | CIUDAD |
|----|--|--|--|-------------------|
| 1 | Corp. Colegiatura Colombiana Institución Universitaria (Privada) | Diseño gráfico Diseño de modas Diseño de espacios/esc. | Diseño gráfico Diseño de modas Diseño de espacios/esc. | Medellín |
| 2 | Fundación Universitaria del Área Andina (Privada) | Diseño de modas y textil Diseño gráfico | Diseño de modas | Pereira Bogotá |
| 3 | Universidad J. T. Lozano (Privada) | Diseño gráfico | Arte y Diseño | C/gena |
| 4 | F. U. Los Libertadores (Privada) | Diseño gráfico | C. de la Comunicación | Bogotá |
| 5 | U. Autónoma de Colombia (Privada) | Diseño industrial | Ingeniería | Bogotá |
| 6 | U. Autónoma de Occidente (Privada) | Diseño de C. Gráfica | Comunicación Social | Cali |
| 7 | U. Autónoma de Manizales (Privada) | Diseño industrial | Estudios Sociales y Emp. | Manizales |
| 8 | Universidad de los Andes (Privada) | Diseño Industrial | Arquitectura y Diseño | Bogotá |
| 9 | Universidad de Boyacá (Privada) | Diseño gráfico | Arq. y Bellas Artes | Tunja |
| 10 | Universidad de Caldas (Pública) | Diseño visual | Artes y Humanidades | Manizales |
| 11 | Universidad del Cauca (Pública) | Diseño gráfico | Artes | Popayán |
| 12 | Universidad de Duitama | Diseño industrial | | Duitama |
| 13 | Universidad de Nariño (Pública) | Diseño industrial Diseño gráfico | Artes Artes | Pasto |
| 14 | Universidad de Pamplona (Privada) | Diseño industrial | | Pamplona |
| 15 | Universidad del Valle (Pública) | Diseño industrial Diseño gráfico | Artes integradas Artes integradas | Cali |
| 16 | Universidad el Bosque (Privada) | Diseño Industrial | Ing. Industrial | Bogotá |
| 17 | Universidad ICESI (Privada) | Diseño industrial | Ingeniería | Cali |
| 18 | Universidad Nacional de Colombia (Pública) | Diseño industrial Diseño gráfico | Escuela de Arq. y Diseño | Bogotá |
| 19 | Universidad Pontificia Bolivariana (Privada) | Diseño industrial Diseño gráfico Diseño de vestuario | Escuela de Arq. y Diseño | Medellín |
| 20 | U. Pontificia Javeriana (Privada) | Diseño industrial | Arquitectura y Diseño | Bogotá |
| 21 | U. Industrial de Santander (Pública) | Diseño industrial | Ing. Físico-Mecánica | B/manga |

Cuadro 1: Población de Programas de Diseño de la RAD

| VARIABLES DE POBLACIÓN | | |
|-------------------------------|------------------------------------|--|
| Variable 1 | Denominación Académica | <ul style="list-style-type: none"> • Diseño Industrial Y Escenarios • Diseño Gráfico Y Visual • Diseño De Vestuario Y Modas |
| Variable 2 | Institución | <ul style="list-style-type: none"> • Públicas • Privadas • Nacionales • Regionales |
| Variable 3 | Localización De Programas | <ul style="list-style-type: none"> • Centro • Periferia |
| Variable 4 | Tradición (Por Décadas) | <ul style="list-style-type: none"> • 60's • 70's • 80's • 90's • 2000's |

Cuadro 2: Variables de Población

| RELACIÓN DE LA MUESTRA | |
|---|-------------------------------------|
| UNIVERSIDAD/CIUDAD/NATURALEZA | DENOMINACIÓN/AÑO |
| 1. Corporación Colegiatura Colombiana – Medellín (Privada) | • Vestuario (2000) |
| 2. Universidad ICESI – Cali (Privada) | • Gráfico (2000) |
| 3. Universidad Nacional – Bogotá (Pública) | • Espacios y Escenarios (2001) |
| 4. Universidad de Nariño – Pasto (Pública) | • Industrial (1998) |
| 5. Fundación U. J. Tadeo Lozano – Bogotá (Privada) | • Industrial (1978) |
| 6. Fundación U. Los Libertadores – Bogotá (Privada) | • Gráfico (1963) |
| 7. Fundación Universitaria del Área Andina – Bogotá/Pereira (Privada) | • Industrial (1994) |
| 8. U. Pontificia Bolivariana – Medellín (Privada) | • Gráfico (2001) |
| 9. U. Autónoma de Occidente – Cali (Privada) | • Gráfico (1967) |
| 10. U. de Caldas – Manizales (Pública) | • Gráfico (2000) |
| 11. U. Autónoma de Manizales – Manizales (Privada) | • Gráfico – Bogotá (2003) |
| 12. U. de los Andes – Bogotá (Privada) | • Modas y Textiles – Pereira (2006) |
| 13. U. del Valle – Cali (Pública) | • Gráfico (1974) |
| 14. U. Pontificia Javeriana – Bogotá (Privada) | • Industrial (1974) |
| 15. U. Industrial de Santander – Bucaramanga (Pública) | • Vestuario (2001) |
| 16. Universidad de Boyacá – Tunja (Privada) | • Gráfico (1998) |
| 17. Universidad El Bosque – Bogotá (Privada) | • Visual (1992) |
| 18. Fundación Universidad Autónoma de Colombia (Privada) | • Industrial (1988) |
| 19. Universidad de Pamplona (Privada) | • Industrial (1994) |
| | • Industrial (1998) |
| | • Gráfico (1998) |
| | • Industrial (1977) |
| | • Industrial (1985) |
| | • Gráfico (1999) |
| | • Industrial (2001) |
| | • Industrial (1999) |
| | • Industrial (1988) |

Cuadro 3: *Relación de la Muestra*

| COMPOSICION DE VARIABLES | | |
|---|---|--|
| | Población (En La RAD) | Muestra |
| Variable 1 Denominación Académica | Total Programas: 29 | Total Programas: 27 (93.1%) |
| | Diseño Industrial y Escenarios: 14 Diseño Gráfico y Visual: 12 Diseño de Vestuario y Modas: 3 | Diseño Industrial y Escenarios: 13 (93%) Diseño Gráfico y Visual: 11 (91.6%) Diseño de Vestuario y Modas: 3 (100%) |
| | Total Instituciones: 21 | Total Instituciones: 19 |
| Variable 2 Institución | Públicas: 7 Privadas: 14 Nacionales: 1 Regionales: 20 | Públicas: 5 (71.4%) Privadas: 14 (100%) Nacionales: 1 (100%) Regionales: 18 (90%) |
| | Centro (Bogotá): 9 Periferia: Bucaramanga (1), Cali (4), Duitama (1), Manizales (2), Medellín (6), Pamplona (1), Pasto(2), Pereira (1), Popayán (1), Tunja (1): 20 | Centro (Bogotá): 8 (89%) Periferia: Bucaramanga (1), Cali (4), Manizales (2), Medellín (6), Pamplona (1), Pasto (2), Pereira (2), Tunja (1): 19 (90%) |
| Variable 3 Localización Programas | | |
| Variable 4 Tradición | 60's: | 60's: 2 |
| | 70's: | 70's: 4 |
| | 80's: | 80's: 3 |
| | 90's: | 90's: 9 |
| | 2000's:* | 2000's: 9 |

Cuadro 4: **Composición de Variables**

* Nota. La ausencia de datos confiables del año fundación de algunos programas impidió completar esta variable

3.3. FUENTES DOCUMENTALES

Para el análisis se emplearon dos tipos de fuentes documentales, así:

1. Parámetros de referencia: Resolución MEN 3463 de 30/12/2003 **(R1)**; Texto: "Competencias CARAD" **(CC)**

2. Programas, proyectos, planes o informes académicos de cada Institución disponibles en la RAD. Estos a su vez se recopilaron, en primera instancia, de los archivos de la RAD que contiene los diferentes informes presentados en las reuniones efectuadas desde el año 2006. En algunos casos se utilizó además la información de las páginas web de las universidades y programas y en otros casos se complementó la información con fuentes primarias como los documentos originales de los programas presentados para su aprobación ante los organismos competentes.

Cada investigador relaciona, en el análisis comparativo detallado entregado a la Junta Directiva de la RAD como anexo de este informe, el respectivo cuadro de fuentes documentales utilizadas para el estudio de los programas.

3.4. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

La comparación de los diferentes programas se hizo a partir de las cuatro categorías de análisis derivadas de la primera revisión de documentos realizada por el Comité Académico de la RAD (CARAD); son por lo tanto categorías inductivas, como corresponde al tipo cualitativo del análisis. Los documentos revisados para la inducción de las categorías fueron: La Resolución MEN 3463 de 30/12/2003 **R1**, el texto "Competencias CARAD" **(CC)** y los programas académicos disponibles en el archivo de la RAD.

Para cada categoría se reconocieron unos indicadores de acuerdo con la sistematización hecha de los documentos señalados como "Parámetros de referencia". El siguiente cuadro relaciona cada una de las categorías y sus respectivos indicadores.

| CATEGORIAS | INDICADORES |
|-----------------|---|
| 1. INTERACCIÓN | 1. Contextos 2. Conceptos |
| 2. PERFILES | 1. Creativo 2. Teórico y metodológico 3. Investigativo 4. Analítico 5. Tecnológico 6. Productivo 7. Comunicativo 8. Interdisciplinario 9. Ético |
| 3. COMPETENCIAS | 1. Estructurar 2. Proyectar 3. Comunicar 4. Innovar 5. Argumentar 6. Gestionar 7. Conceptualizar |
| 4. COMPONENTES | 1. Humanístico 2. Teoría Historia 3. Proyectual 4. Expresión y comunicación 5. Tecnológico 6. Funcional Operativo 7. Gestión 8. Investigación |

Cuadro 5: Categorías de Análisis

IV. CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS COMPARATIVO DE PROGRAMAS DISEÑO GRÁFICO Y VISUAL

Se presenta a continuación la compilación de conclusiones derivadas del análisis comparativo que se realizó de los **once** programas de Diseño Gráfico y Visual cuya documentación reposa en los archivos de la RAD y que constituyen la muestra de esta investigación. (Ver Cuadro 3: Relación de la muestra).

Dicho análisis fue realizado por las investigadoras Claudia Jurado, Juliana Restrepo y Mireya Uscátegui y se hizo a partir de las categorías de análisis señaladas en la página anterior (Ver Cuadro 5), lo que focalizó el estudio en aquellos aspectos curriculares que les eran pertinentes, y en aquellos postulados relevantes para la identidad institucional, regional o académica del programa.

La presentación de estas conclusiones se hace en el siguiente orden:

- **Descripción de la categoría**
- **Conclusiones**

Compiladora: Mireya Uscátegui

4.1. INTERACCIÓN: CONCEPTOS/CONTEXTOS

4.1.1. Descripción

El concepto de interacción en el campo disciplinar del Diseño Gráfico y Visual se ha transformado en el tiempo. Éste se halla intrínsecamente relacionado con la naturaleza comunicacional del ámbito que nos ocupa, en tanto él es capaz de transmitir información a través de sistemas de códigos, que imbrican tanto a los sujetos como a los objetos o piezas comunicacionales. Sin embargo, es necesario reconocer que los desarrollos tecnológicos han conmovido la concepción del término al permitir nuevas relaciones e interpretaciones asociadas a conceptos como virtualidad, multimedialidad, multidimensionalidad, multisensorialidad...

En general, el Diseño Gráfico y Visual puede ser entendido como el dominio de las representaciones interactivas, entendiéndose por interactivos los sistemas de información y comunicación que relacionan las imágenes, los mensajes, los objetos y los productos con el usuario, a través de medios diversos (hoy, generalmente, tecnológicos).

En esta interacción, la estética, concepto también renovado cultural e históricamente, constituye otro factor que merece considerarse en el presente estudio por cuanto varios de los programas estudiados la incorporan en sus propuestas académicas.

Esto significa que el sentido de interacción va a depender de la concepción de Diseño Gráfico y Visual desde el cual se aborde cada programa académico, por tanto el **concepto** constituye una subcategoría para el análisis en este punto.

Así mismo, la interacción presupone siempre un **contexto comunicacional**, (cultural, social, institucional, académico...) razón por la cual en el análisis de los programas éste actúa como otra subcategoría, teniendo en cuenta además que *concepto* y *contexto* pueden representar diferencias claves entre los diversos programas.

De otra parte, la Resolución 3463 del MEN al respecto define el campo de esta disciplina como el que se ocupa de:

“La creación, estructuración y ordenamiento de códigos, lenguajes y medios que permitan la legibilidad e interpretación de datos y mensajes gráficos, visuales y multimedia.”, y establece como denominaciones propias de él las de *“Diseño Gráfico, diseño visual”* (MEN Resolución 3463/2003:1)

4.1.2. Conclusiones

a) Generales

El análisis comparativo de los programas permite comprender la interacción del Diseño Gráfico y Visual en cinco dimensiones: a) Con el usuario, b) Con las necesidades, problemas y oportunidades, c) Con el producto, d) Con el contexto, e) Con otras disciplinas

De acuerdo con lo expresado en los documentos analizados, tanto el usuario, como las necesidades y los problemas pueden tener un carácter individual o colectivo e implica los diversos intereses y particularidades como las perceptivas, culturales... mientras que el producto, de naturaleza interactiva, puede objetivarse mediante imágenes visuales, mentales o multisensoriales, de tipo bi o multidimensional. Por su parte los contextos, de índole global, regional o local, aportan rasgos diferenciales a la interacción del Diseño en virtud de los espacios socio-culturales que ellos constituyen. Dichos contextos contienen así mismo

múltiples realidades que conducen al quinto plano de interacción, la interdisciplinar, alusiva aquí al trabajo en equipos conformados por las diversas disciplinas que en cada caso atañen a la solución comunicacional que se pretenda. El conjunto de estos factores define, para la generalidad de los programas, la dinámica de las relaciones comunicacionales propias del Diseño Gráfico y Visual.

b) Conceptos

Aunque en estricto sentido no suele formularse un concepto como tal del Diseño Gráfico y Visual en los programas, éste se derivó de ítems relacionados como la finalidad, la función, el proceso... En estas conceptualizaciones se observan tanto aspectos comunes como diversos. De los primeros se concluye:

1. El Diseño Gráfico y Visual se concibe en general como proceso y como disciplina proyectual que involucra aspectos hermenéuticos y experienciales, materiales y formales, técnicos y tecnológicos, funcionales y comunicacionales, cuya esencia es el estudio y la creación de interacciones y cuya función es básicamente comunicativo-persuasiva, aunque además pueda cumplir otros fines como los didácticos, informativos o lúdicos. En tal sentido la práctica de esta disciplina constituye un proceso que parte de las demandas del contexto las cuales, al ser interpretadas por el diseñador como solicitudes, se convierten en formas visuales de las cuales nace el producto. En tanto proceso, el diseño implica un conjunto de variadas acciones orientadas a estructurar, proyectar, coordinar y seleccionar adecuadamente.

2. La comunicación es su disciplina fundante y la teoría de sistemas su base operativa. Epistemológicamente los programas se fundan en el enfoque comunicacional de la disciplina, asumido éste como una perspectiva teórica que en primer término caracteriza su compromiso ético, su objeto social y su función cultural; en segunda instancia define su accionar en el campo de la expresión simbólica, la representación, la significación, la interpretación, la socialización y la interacción; en tercer lugar preconiza la singularidad de unas interacciones que se dinamizan según las diversidades propias de cada entorno social, cultural, económico, político... En el marco de este fundamento se contempla así mismo, la naturaleza interdisciplinaria de los problemas que el Diseño Gráfico y Visual debe resolver. En la misma perspectiva, dado el origen funcional de la disciplina, buena parte de la dimensión práctica de ella opera sobre la base de la teoría de sistemas y al mismo tiempo las propias interacciones que esta disciplina pretende, requieren de soluciones entendidas como sistemas visuales en virtud de la unidad que debe mantener en los múltiples canales por los que va a circular y los variados sentidos que desea impresionar.

3. La responsabilidad social constituye un factor relevante dentro de la formación del diseñador, quien debe asumir su profesión con ética, ya que sus productos y resultados inciden de manera directa o indirecta en la sociedad y generan comportamientos en los individuos.

4. La construcción de identidad y el mejoramiento de la calidad de vida determinan, en buena medida, el papel actual del diseño. Independientemente de las diferencias que cada contexto ostenta, los programas analizados explican su importancia en relación con la función social que cumple el Diseño Gráfico y Visual, en cuanto al mejoramiento de las calidades de vida, de los comportamientos ciudadanos y de la integración de las comunidades en todas las escalas. Tal mejoramiento incluye, como variable importante, la construcción de las identidades regionales en los actuales contextos de mundialización de las culturas. Otro aspecto relacionado con dicho mejoramiento, apunta a la contribución de la disciplina al desarrollo económico de las distintas regiones.

5. Investigación, creatividad y estética, son una respuesta estratégica a los retos contemporáneos del diseño. Los programas registran cada uno, la importancia de la investigación como acción estratégica orientada hacia el conocimiento de las realidades que en cada caso les compete, realidades que constituyen culturalmente un acervo estético y un impulso creativo para las hipótesis comunicacionales que el diseñador debe plantear.

En este panorama se asume que el Diseño Gráfico y Visual compendia procesos investigativos y creativos al interior de los cuales se integran otras disciplinas relativas a los fenómenos propios de la significación y en general de la construcción y apropiación de los sistemas visuales. Así mismo, en virtud de la diversidad de los contextos en los que debe actuar y la variedad de problemas que ha de atender, la innovación representa el reto permanente para el desarrollo de las capacidades del profesional del diseño. De igual suerte, para la mayoría de las propuestas académicas estudiadas, excepción hecha de un programa, el arte como sistema de pensamiento y la estética como factor simbólico se articulan a los procesos de producción que tienen lugar en el campo del diseño, atribuyéndoles cualidades particulares que le confieren valor expresivo y cultural a los actos de comunicación visual. Esto evidencia una gran importancia de las tendencias expresivas en el diseño como manera de mejorar el entorno visual y la construcción de identidad, sin olvidar el componente funcional de la producción gráfica.

En cuanto a las diferencias conceptuales se destacan, de una parte los distintos acentos puestos bien en los procesos de percepción o bien en los de cognición, de otra parte las variaciones en torno a la finalidad del diseño, y de otra los énfasis en algunas especialidades del mismo.

1. Procesos perceptivos y cognitivos. Si bien algunos de los programas muestran la importancia de conocer los procesos perceptivos, solo un programa fundamenta su concepción en las ciencias de la visión y la cognición.

2. Variaciones en torno a la finalidad. No se percibe un claro acuerdo referido a la finalidad del diseño. Algunas universidades plantean que el diseño es una actividad que pretende *suplir necesidades*, mientras que otras establecen que el diseño *intenta dar solución a problemas*, y otras más hablan de *aprovechar oportunidades*.

c) Contextos

Para los distintos programas el contexto: a) se comprende como el conjunto de fenómenos que afecta el campo en el cual opera el diseño a través de sus productos; b) lo constituyen los marcos globales, nacionales o regionales, así como las necesidades económicas o problemas sociales, cada uno de los cuales ostenta cualidades diferenciales y, c) sugiere una relación de tipo estratégico que apunta al desarrollo humano, social y económico. Concomitante con el reconocimiento de la diversidad de los contextos, en esta categoría se plantea la necesidad de reconocer la existencia de múltiples sistemas visuales cuyo estudio, comprensión y reconstrucción constituyen el objeto de conocimiento del Diseño Gráfico y Visual. De lo anterior se derivan conclusiones que permiten distinguir unos contextos caracterizados por:

1. El desafío de unas nuevas dinámicas derivadas de los procesos de globalización.

En relación con los contextos los programas coinciden en el impacto que los diversos desarrollos (científicos, tecnológicos, industriales...) causan en múltiples ámbitos como los socio-económicos, políticos, las culturas locales, las estéticas... convirtiéndose en un complejo repertorio de desafíos para el Diseño Gráfico por cuanto tales desarrollos exigen nuevas dinámicas de comunicación visual, nuevos códigos y nuevos sentidos de lo icónico, y en general unas relaciones más interactivas capaces de responder a las necesidades contemporáneas, globales, nacionales y regionales, y de contribuir al desarrollo integral de

las comunidades en el marco de sus propias identidades. Particularmente el fenómeno de la globalización presenta, entre otros acentos, unas particulares tensiones entre lo local y lo universal, las cuales han originado para estos programas el compromiso de identificar las calidades y ventajas integrativas del Diseño Gráfico y Visual, de manera que su campo disciplinar se convierta en un espacio que articule dialógicamente y creativamente las diversidades culturales y potencialice la coexistencia de lo clásico y lo moderno, lo plural y lo singular, condiciones que aspiran a reflejarse en los distintos currículos.

2. La creciente tendencia a la especialización del diseño gráfico y visual, derivada de los múltiples escenarios que en la actualidad se abren, de los variados medios a los que es posible acceder como consecuencia de los desarrollos científicos y tecnológicos, y de las específicas demandas del campo ocupacional.

3. La necesidad de fortalecer la investigación tanto de índole social como disciplinar como vía para lograr la creación de respuestas comunicacionales propias de la racionalidad simbólico-expresiva, el desarrollo de teoría propia, y el reconocimiento de la disciplina como profesión a nivel nacional.

Los programas presentan también variados énfasis y otras diferencias que singularizan sus propuestas y que se derivan generalmente de los Proyectos Institucionales, de las misiones y visiones de las universidades a las que ellos pertenecen, de las facultades en las que se inscriben y de las especificidades de sus regiones en términos de las necesidades económicas y los espacios sociales y disciplinares que éstas ostentan.

4. 2. PERFILES

4. 2.1. Descripción

Los perfiles describen los rasgos que caracterizarán a los estudiantes de un programa al término de su proceso académico a partir de las funciones y tareas que distinguen su desempeño profesional y contemplando las capacidades, dominios, conocimientos y competencias que para el efecto requieren.

Estos perfiles resumen la intencionalidad formativa de los programas y comprenden tres tipos de aspectos: los establecidos por las normas nacionales para el campo disciplinar (R1), los generales institucionales descritos en los proyectos de cada universidad, y los específicos que cada programa define de acuerdo con las especificidades regionales, las necesidades sociales y el énfasis que de ellas se derive.

En términos de las normas nacionales, la Resolución 3463 del MEN (R1), en su Artículo 2, plantea algunos elementos que configurarían el perfil de los Diseñadores en general.

“Artículo 2. Aspectos curriculares.

1. Todo programa de formación profesional de pregrado en diseño deberá propender por formar:

1.1. Un creador con capacidad de sintetizar y formalizar propuestas y soluciones a necesidades presentes o futuras con visión prospectiva.

1.2. Un profesional con sólida fundamentación en teoría, metodología e historia del diseño nacional e internacional.

1.3. Un profesional con capacidad para investigar los cambios, necesidades, expresiones, capacidades y tendencias del contexto.

1.4. Un profesional con capacidad para analizar, comprender y valorar los requerimientos de los grupos objetivo para los cuales diseña, así como las condiciones del contexto en que actúa.

1.5. Un conocedor de los recursos y repertorios en tecnología; competente en el manejo y apropiación del conocimiento y con capacidad de plantear proyectos de desarrollo tecnológico.

1.6. Un profesional que identifica, reconoce y utiliza apropiadamente los procesos de producción, considerando el ciclo de vida del producto.

1.7. Un profesional con capacidad de generar y comunicar sus ideas haciendo uso del lenguaje de la forma. Su expresión debe posibilitar inteligibilidad, viabilidad y constructibilidad de sus resultados tangibles.

1.8. Un profesional con la actitud y la cultura del trabajo interdisciplinario que le permita liderar o participar en equipos con profesionales de múltiples disciplinas.

1.9. Un profesional con actitud ética dentro de la concepción del ejercicio profesional basado en valores humanos, sociales, culturales y democráticos.” (R1:2)

En lo que atañe al Diseño Gráfico y Visual en particular, este perfil se puede derivar de la *Denominación académica* que se ordena para éste tipo de programas.

“Artículo 1. Denominación académica del programa.

La denominación básica de programas de diseño podrá particularizarse en uno de los siguientes campos disciplinarios diferenciados por: [...]

2. La creación, estructuración y ordenamiento de códigos, lenguajes y medios que permitan la legibilidad e interpretación de datos y mensajes gráficos, visuales y multimedia.

Dentro de este campo disciplinario el programa podrá tener una de las siguientes denominaciones académicas: Diseño Gráfico, Diseño Visual.” (R1:1)

De las anteriores descripciones normativas se derivaron nueve indicadores. (Ver cuadro 5), a partir de las cuales se realizó el análisis comparativo.

4. 2.2. Conclusiones

Sea lo primero advertir que para el análisis de los términos que en esta categoría señala la Resolución MEN 3463 (R1), no es suficiente la revisión de los perfiles de los distintos programas académicos. Cabe señalar que en el análisis comparativo se observó una variedad de perfiles siendo el más común el perfil profesional. De hecho, el rastreo de las características de formación que la norma en referencia establece debió hacerse en distintos componentes curriculares como el mismo plan de estudios.

No obstante, como no se busca aquí un análisis evaluativo a partir de la norma sino que se trata de un análisis comparativo que permita comprender la realidad académica en este campo y definir en consecuencia los fundamentos teóricos del Diseño en Colombia, podemos destacar los siguientes resultados:

1. Aunque con algunos énfasis y otros aspectos que resultan complementarios, en general los programas coinciden en las nueve características que conforman el perfil expresado en la Resolución ministerial que constituyó para esta investigación el parámetro de referencia (R1), de manera que podría inferirse que la academia, representada en los programas analizados, teóricamente forma profesionales del diseño creativos, con sólidos fundamentos conceptuales y metodológicos, capacitados para investigar, analizar y comprender el contexto, competentes en la apropiación, el uso y el desarrollo de los procesos productivos y las tecnologías, con capacidad para producir y comunicar formalmente sus ideas, aptos para el trabajo interdisciplinario y con una concepción ética de su ejercicio profesional.

2. El conocimiento y aplicación competente del repertorio **tecnológico** junto con las destrezas **expresivas** mediante el recurso visual de la forma y la potenciación de sus cualidades comunicacionales como la **inteligibilidad** y **usabilidad**, comparten también lugares comunes. Este componente del perfil otorga reconocimiento e importancia al

componente tecnológico. La tecnología ha adquirido gran relevancia en nuestro contexto dentro del ejercicio profesional de egresado de diseño. Esta variable representa una de las mayores coincidencias entre los programas.

3. Una característica profesional también muy recurrente en los programas es la correspondiente al perfil **investigativo y analítico** y al conocimiento de las necesidades del **contexto** como estrategia para promover los **cambios** que el país y la región necesitan y que los **avances tecnológicos** y disciplinares reclaman. Se espera así mismo una investigación sobre la cultura, el contexto y la sociedad, como unidades que configuran algunos de los parámetros del diseño, pero en este punto se responde más a las iniciativas y los parámetros institucionales que a formulaciones sobre investigación específica de diseño.

4. Otra característica de bastante coincidencia alude a la **creatividad** que aunque constituye capacidad sine qua non del diseñador gráfico, es asumida como la capacidad de sintetizar las necesidades de un medio y formalizar sus soluciones.

5. La capacidad **hermenéutica** del diseñador que incluye, además de la comprensión de la realidad de su entorno, las posibilidades de **analizar y valorar** los requerimientos de las comunidades y los individuos, cuenta también con un importante grado de recurrencia.

6. Las **actitudes éticas** y en general las condiciones de carácter **axiológico** propias para la convivencia y el ejercicio de la **democracia**, ocupan otro claro lugar de coincidencia.

7. En otra casilla de coincidencias coexisten también la apropiación de sólidos **fundamentos teóricos y metodológicos**, y la disposición personal para el trabajo **interdisciplinario**. Los dos primeros aspectos del perfil aparecen agrupados y los programas concuerdan en la necesidad e importancia de un método, elemento connatural a la disciplina por considerarse una actividad proyectual; los programas de Diseño Gráfico tienen muy buena fundamentación en teoría e historia del Diseño. Sin embargo, el Diseño Visual asume los dos componentes por separado, lo que implica un énfasis en los dos aspectos y su inserción como asignaturas del plan de estudios. .

8. Una tendencia formativa que, aunque no se plantea expresamente en la Resolución de referencia, se incluye en el perfil de varios programas, es la alusiva a la construcción de las **identidades** y de la **conciencia ambiental** a cuyo interior se distingue una clara responsabilidad de los diseñadores gráficos. Así mismo aparecen perfiles relativos a la gestión del diseño, al campo de la administración de empresas de comunicación y al ejercicio profesional en ámbitos de la educación.

Por su parte, las diferencias en esta categoría están directamente relacionadas con la naturaleza de las instituciones, sean éstas públicas o privadas y dentro de éstas religiosas o seculares, particularidades que se expresan en términos de formación en determinados valores no necesaria ni exclusivamente asociados al profesional del diseño sino como carácter propio de los egresados de determinadas universidades o como relativas a las condiciones de ciudadanos en el contexto actual.

Otra diferencia importante es la que se encuentra entre los programas de Diseño Gráfico y de Diseño Visual, y es la **capacidad para diagnosticar problemas de información** y no solamente de comunicación visual, como lo proponen los primeros.

4. 3. COMPETENCIAS

4. 3.1. Descripción

Con base en las características de las competencias expuestas en la Resolución del MEN 3463 (R1) y en la formulación que de ellas hacen los programas analizados, asumimos esta categoría en la acepción más generalizada que las define como '*saber hacer en un contexto específico*'.

No obstante, conviene aclarar que es el sentido del *saber hacer* en el *contexto* de una profesión, el que diferencia las competencias en el terreno de la formación universitaria, toda vez que éste no sólo no se limita al hacer instintivo, espontáneo o mecánico, sino que de hecho es él un *saber holístico y complejo* que conjuga unos *atributos* como los *conocimientos* (teórico, práctico y teórico-práctico), las *actitudes*, las *habilidades* y los *valores* de distinta naturaleza (personales, colectivos, afectivos, sociales, culturales), y unas *tareas* propias de cada disciplina que se activan en el desempeño profesional, esto es en los variados escenarios en los que ellas se ejercen.

En esta perspectiva la noción de competencia comprende y relaciona las capacidades indispensables para un cabal ejercicio profesional, amén de un acervo de comportamientos, y un conjunto de facultades como las de comprensión, análisis, interpretación, síntesis, creatividad, selección, uso y transmisión de información, toma de decisiones, solución de problemas, etc.

Es decir que para este análisis las competencias comprenden el saber en su sentido integral, aquel que articula de manera idónea, el saber hacer, el saber ser, el saber pensar... Desde esta óptica, para los programas universitarios las fuentes de estas competencias podrán ser, además de las demandas laborales y los requerimientos disciplinares, las necesidades y aspiraciones de la comunidad del entorno, los proyectos de desarrollo nacional, regional y local, los proyectos institucionales, las tendencias mundiales, regionales y nacionales de la profesión y los avances de la ciencia y la tecnología.

En la Resolución 3463 se establecen diez tipos de competencias básicas para el Diseñador, independientemente de la denominación específica del programa.

En la Resolución 3463 se establecen diez tipos de competencias básicas para el Diseñador, independientemente de la denominación específica del programa.

"2. El programa debe asegurar que el Diseñador tenga las competencias cognitivas, comunicativas y socioafectivas necesarias para el ejercicio profesional, así como las capacidades para el trabajo en equipo e interdisciplinario. Esto implica que el programa deberá desarrollar en el estudiante, como mínimo, las siguientes competencias básicas:

Competencia para estructurar, ponderar y ordenar información con una intención específica para la definición de proyectos.

Competencia para proyectar, entendida como la capacidad para interpretar el contexto espacio-temporal determinando el uso adecuado de los recursos y para optimizar la actividad humana a través de elementos perceptibles.

Competencia para el manejo de la comunicación de la forma perceptible y de los medios a través de los cuales ésta se representa y formaliza.

Competencia para apropiar y utilizar conocimiento con herramientas de la ciencia y tecnología.

Competencia para argumentar proyectos de diseño tanto conceptual como formalmente.

Competencia para la gestión del Diseño, que implica interactuar, desde la dimensión del proyecto, en entornos públicos y privados, en los campos administrativos, económicos, productivos y de mercado.

Competencia para innovar proponiendo nuevos modelos que orienten el desarrollo de la cultura.

Competencia para aplicar los conceptos y métodos propios de la disciplina para el desarrollo de los proyectos e investigaciones.

Competencia para interactuar con el entorno social y el medio ambiente de manera responsable, crítica y ética.

Competencia para desarrollar conceptos y métodos propios del conocimiento disciplinario.” (R1:2-3)

Estas competencias se han agrupado en 7 para facilitar su uso como instrumentos de análisis:

1. Estructurar. Capacidad para definir de manera apropiada, un proyecto de diseño, que comprenda la formulación del problema y la presentación de un programa de trabajo. Para tal fin, el diseñador debe saber medir, a partir del análisis de las variables de complejidad, interacciones y contexto, la magnitud del problema que enfrenta para una definición correcta del proyecto y debe saber evaluar y organizar toda la información disponible y posible, que le permitan formular el problema de diseño central del proyecto y elaborar el programa de trabajo.

Competencia para estructurar, entendida como la competencia para ponderar y ordenar información con una intención específica para la definición de proyectos. (1)

2. Proyectar. El diseñador debe tener clara la naturaleza intrínseca de los problemas de diseño y la lógica que los gobierna. Comprender que la solución de los problemas de diseño es gobernada por la lógica de la invención, en la cual se representa, inventa y comprueba a partir de interacciones, de modo diferente a la lógica de la ciencia, que es la lógica del descubrimiento, en la que se justifica, descubre y corrobora a partir de experimentos. Entender que la corroboración científica busca resultados verdaderos o falsos, mientras que la comprobación del producto final (objetos, conjuntos de objetos o sistemas) es el resultado de la evaluación de alternativas, de las cuales se escoge la que mejor cumple con los propósitos del programa.

De otra parte, un diseñador debe ser un estudioso de la Cultura, de la Sociedad y de la Naturaleza para interpretar correctamente las posibles interacciones que generarían sus productos y de esta suerte medir de antemano el impacto cultural, social y natural que ellos producirían durante su uso y después de su vida útil. Debe saber que el conocimiento de las diferencias entre los seres humanos (edad, sexo, antropometría, ergonomía, limitaciones), entre las culturas (la estética, los valores, las normas) y entre los diferentes entornos naturales, le permitirán ser conciente del ambiente humano (social, natural y cultural) en el cual se inscribe su proyecto con el fin de diseñar productos, es decir formas, funciones, significados, adaptables a circunstancias diversas y que, por ende, produzcan el menor impacto ambiental.

En síntesis, el diseñador debe estar permanente actualizado en el desarrollo conceptual y teórico del diseño, así como de las dinámicas características de su práctica y de todos los factores que en ella intervienen, de tal suerte que sus obras contribuyan en el mejoramiento de la calidad de vida de la humanidad en todos sus niveles de acción y pensamiento.

Competencia para proyectar, entendida como la competencia para interpretar el contexto espacio-temporal determinando el uso adecuado de los recursos para optimizar la actividad humana a través de elementos perceptibles. (2)

3. Comunicar. Saber comunicar implica conocer tanto la cultura local como la cultura global, las diferencias entre las personas y las sociedades y las características del contexto natural. Saber comunicar también implica saber representar la materialidad del proyecto y de sus interacciones como instrumento de evaluación de su significado, de su formalidad, de su funcionalidad y de su impacto ambiental.

Competencia para el manejo de la comunicación de la forma perceptible y los medios de representación. (3)

4. Innovar. El estudio de los desarrollos científicos y tecnológicos debe ser también una preocupación constante de un diseñador. La innovación depende en gran medida de la incorporación o invención de materiales y formas nuevas y posibles que contribuyan en el mejoramiento de la calidad de vida material y espiritual de la humanidad. Debemos recordar que el diseñador se vale de procesos industriales para lograr que sus productos beneficien a muchos al mismo tiempo. Razón por la cual el diseñador además debe conocer muy bien cuáles son los procesos de producción existentes en el momento.

Competencia para apropiarse y proponer conocimiento con herramientas de la ciencia y la tecnología. (4)

Competencia para innovar, que implica comprender la contemporaneidad y proponer nuevos paradigmas que orienten el desarrollo de la cultura. (7)

5. Argumentar. El diseñador debe poseer bases conceptuales firmes, alimentadas por el estudio de la historia y teoría del diseño y una buena práctica basada en el ejercicio de técnicas discursivas, que le permitan ser atractivo, interesante y eficaz en la presentación pública de sus proyectos

Competencia para argumentar un proyecto de diseño mediante la incorporación de referentes que estructuren razones formales y conceptuales. (5)

6. Gestionar. La realización de un proyecto, es decir su materialización, no termina con la representación final del proyecto. Podríamos decir que es allí donde realmente empieza su vida material. El diseñador debe saber cuáles son las variables económicas, mercantiles, financieras, normativas, que se deben tener en cuenta durante el proceso de diseño, así como cuáles son las acciones sociales necesarias para gestionar su materialización, es decir su producción, utilización, mantenimiento y disposición final teniendo en cuenta contextos determinados. En otras palabras la competencia gestionar, incluye tanto el conocimiento y las acciones necesarias para hacer realidad el proyecto, como

Competencia para la gestión del Diseño, que implica además interactuar, desde la dimensión del proyecto, en entornos públicos y privados, en los campos administrativos, económicos, productivos y de mercado. (6,9)

7. Conceptualizar. El diseñador debe finalmente estar en capacidad de a través de procesos investigativos, elaborar un conjunto de conceptos y unos métodos de diseño propios, que le permitan además de ser eficaz y seguro en su trabajo, proponer a sus colegas y a la sociedad en su conjunto, no sólo soluciones, sino también caminos e ideas que desarrollen los campos de la teoría y la práctica de la profesión.

Competencia para aplicar conceptos y recursos en el desarrollo de proyectos e investigaciones de diseño. (8)

Competencia para desarrollar conceptos y métodos propios del conocimiento disciplinario. (10)

4. 3.2. Conclusiones

La primera aclaración necesaria es que los programas no definen expresamente las competencias del egresado, algunas se deben inferir desde su plan de estudios, de donde se puede determinar, de manera general, la importancia del **saber hacer con responsabilidad social** desde la proyectación y del ejercicio de la profesión. De otro lado Diseño Visual define las competencias desde tres ámbitos: **lo propositivo, lo argumentativo y lo cognitivo**.

El comportamiento más detallado de los programas analizados a la luz de las competencias establecidas en la Resolución 3463 (R1), es como sigue:

1. Para unos programas esta modalidad académica del Diseño se basa en la capacidad de traducir en formas visuales, poner en orden la información, expresar datos, hechos, ideas y valores con mentalidad crítica, mientras para otros es fundamental la capacidad de conceptualizar, planear y desarrollar estrategias, más allá de la materialización del producto
2. En general los programas coinciden en el fortalecimiento de competencias **cognitivas, comunicativas y socioafectivas** derivadas de la misma disciplina.
3. Una fuerte tendencia apunta hacia las competencias que afectan de manera positiva las interacciones con el entorno social y el contexto espacio-temporal, otorgándole un sentido social al ejercicio profesional del Diseño y conjugando las competencias **del saber, el ser y el hacer con responsabilidad social**. Así, en un importante lugar de coincidencias aparece la que alude a la acción de **proyectar** con pertinencia al contexto y con miras al mejoramiento de las condiciones y actividades humanas, mientras en el segundo lugar, con poca diferencia cuantitativa, se encuentra la de **interactuar** de manera ética.
4. Las competencias de tipo **cognitivo**, asociadas al uso de la **ciencia y la tecnología**, surgen en este análisis como otra destacada tendencia de los programas.
5. El uso adecuado de la información y la aplicación racional de conceptos, métodos y medios propios de la **comunicación**, para el **desarrollo de proyectos específicos**, son competencias que comparten un evidente lugar de preferencias para varios programas.
6. En muchos programas se reconoce gran cantidad de competencias relativas al desarrollo de la **investigación y la lectura del contexto**, pero son poco explícitas las competencias tendientes a desarrollar habilidades metodológicas.
7. La **estructuración de proyectos** basados en el análisis y la observación es otra característica presente en las competencias del diseñador según lo expresan los documentos estudiados.
8. Según algunos programas el **trabajo interdisciplinario**, el **uso de la tecnología** como herramienta y "vehículo" de los mensajes visuales generados, determinan igualmente formas de actuar en el diseñador.
9. En el mismo plano de las coincidencias se plantean las competencias para **innovar** en beneficio de la construcción de las culturas.
10. En bajo porcentaje la **gestión de proyectos** de comunicación visual se presenta como una competencia a adquirir por el diseñador, sin embargo ella se asume como la solución de problemas puntuales en un contexto, no como el **direccionamiento estratégico de la comunicación visual**.

11. Aunque con muy baja representatividad comparativa, se plantean las competencias referidas a la **argumentación** de los proyectos, que a diferencia de la conceptualización, se define como apoyo a los productos generados y como carácter demostrativo. Sobre esta situación cabría compartir tanto experiencias como pareceres en el contexto académico.

4. 4. COMPONENTES

4. 4.1. Descripción.

Entendemos los componentes como aquellos elementos de organización del conocimiento (teórico y práctico), en términos de lo enseñable y lo aprendible, que integran la estructura curricular y que pueden presentarse bajo las denominaciones de áreas, campos, módulos, etc. Dichos componentes constituyen, supuestamente, el vínculo entre la idealidad de los proyectos educativos y la realidad de la enseñanza; son también la concreción, en materia de contenidos, de los objetivos, los perfiles profesionales, las competencias, y en general de todas aquellas características del profesional que inspiran un programa académico.

En la Resolución MEN 3463 (R1) se establecen siete componentes mínimos que todos los planes de estudios de Diseño en el país deben contemplar.

“3. Para el logro de la formación integral del Diseñador, el plan de estudios comprenderá como mínimo, los siguientes componentes de las áreas de formación, fundamentales del saber y de la práctica que identifican el campo del Diseño, que incluye los conocimientos y prácticas necesarias para la fundamentación del campo profesional del Diseño.

*3.1. **Componente humanístico:** busca sensibilizar al estudiante en la comprensión y apreciación del ser humano, en sus dimensiones físicas, culturales, éticas, estéticas, sociales y económicas.*

*3.2. **Componente de la teoría e historia del Diseño:** busca sensibilizar al estudiante en la comprensión y apreciación del patrimonio cultural objetual y visual, en sus dimensiones históricas y contemporáneas. Comprende la historia y teorías del Diseño; presenta estrechas relaciones con el desarrollo de las ideas, del arte y de la técnica, con los estudios culturales, con la filosofía, la estética y demás desarrollos de las ciencias sociales.*

*3.3. **Componente proyectual:** Eje central de la formación del Diseñador, debe ser el espacio académico para la síntesis de los demás componentes de saber y de práctica implicados en su formación. Debe estar presente en todos los niveles a lo largo del programa. Se orienta a formar en el estudiante capacidades para sintetizar una gran variedad de información humanística, cultural, contextual, tecnológica, deontológica y demás propias de la disciplina, utilizándola para el Diseño y la sustentación de proyectos. Permite el desarrollo del pensamiento sintético, analítico, crítico, de formalización, creativo y de las habilidades de diseño necesarias para la elaboración de propuestas, así como de las competencias comunicativas necesarias para su definición y socialización.*

*3.4. **Componente de expresión y comunicación:** Orientado a formar en las competencias que se requieren para expresar las funciones indicativas y simbólicas de las formas; para la representación de los proyectos en las diferentes etapas de su gestación y para la adecuada argumentación escrita y verbal de los contenidos y contextos del proyecto, a través del manejo de y medios técnicos apropiados. Así mismo se deberá desarrollar en el estudiante competencias comunicativas básicas en una segunda lengua.*

*3.5. **Componente tecnológico:** Dirigido a formar al estudiante en las teorías y principios de las tecnologías disponibles; en las propiedades y significado de los materiales y la manera como inciden en el diseño; en los criterios para la gestión de proyectos; en las leyes y normativas vigentes en el país relacionadas con seguridad, salud y confort, requeridas en los procesos de elaboración de formas y su utilización.*

Todo lo anterior debe estar orientado por el respeto al medio ambiente y la promoción del desarrollo humano sostenible.

3.6. Componente funcional - operativo: *Orientado a formar en las competencias que se requieran en el proyectar la usabilidad de los resultados proyectuales; con esto se quiere hacer referencia a su relación e interacción con el ser humano desde el punto de vista de lo corporal, sensorial, emotivo y valorativo; así como con el mundo físico, la funcionalidad y las relaciones sistémicas de los componentes estructurales.*

3.7. Componente de gestión: *Orientado a desarrollar la habilidad para orientar, articular, integrar y promover la disciplina en el contexto productivo empresarial e institucional, así como la capacidad para gerenciar y hacer eficaz su actividad profesional en sus aspectos sociopolíticos, económicos, legales, normativos, organizacionales y productivos.” (R1:3-4)*

Para el rastreo de la categoría *Componentes* se identificaron ocho indicadores, siete de los cuales corresponden a los establecidos en la Resolución anterior; el octavo indicador surge de la primera aproximación que se hizo a los documentos fuente. (Ver cuadro 5)

4. 4.2. Conclusiones

Respecto a esta categoría conviene precisar que no se encuentra un organizador curricular que contenga de manera idéntica los componentes en estudio. De hecho, la variedad de estructuras curriculares que incluyen desde asignaturas hasta módulos, pasando por áreas, ejes, núcleos... exigió una búsqueda mucho más minuciosa a través de los planes curriculares o de estudio. Dicha búsqueda permite establecer las siguientes conclusiones:

1. No existen ni conceptualizaciones ni referentes o criterios unificados en la determinación ni en la ubicación de los componentes.
2. En esta categoría la gran mayoría de los programas, aunque en ciertos casos con diferentes denominaciones, incluyen la totalidad de los componentes definidos en la Resolución 3463 (R1). En varios programas las áreas de formación evidencian una correspondencia aproximada con los componentes de la norma. Hay sin embargo, casos en los que se presenta una estructura diferente según la cual un área puede conjugar gran cantidad de componentes, tal como están expresados en la Resolución que actúa como parámetro de referencia (R1), mientras otras universidades incluyen, con distintos nombres, hasta dos o tres veces el mismo componente.
3. Aunque la Resolución de referencia no contiene un componente investigativo propiamente dicho, en algunos programas se incluyen asignaturas o módulos específicos tendientes a la práctica investigativa.
4. El componente **humanístico** en los programas responde a directrices institucionales y se encuentra en los niveles de formación general de los planes de estudio.
5. Los componentes **proyectual, de expresión, de comunicación y funcional operativo** se presentan claramente en los planes de estudio, mientras lo **tecnológico** se asume como acompañamiento a otros niveles, salvo en el caso de algunos programas que la contemplan como un área o un módulo concreto.
6. En el caso de algunos programas la **teoría del diseño**, y de otras disciplinas, funciona como complemento y apoyo de la actividad práctica, mientras otros programas no contienen este componente, al menos de forma explícita o bajo esa denominación.

7. La **Gestión del Diseño**, en los diferentes programas, aparece en el último nivel o período de formación de los estudiantes, esto es, se ofrece cuando ellos están más cerca de ingresar al medio profesional.

8. Hay programas que no incluyen la competencia del segundo idioma en el componente estético comunicativo como aparece en R1.

9. Mientras que unos programas tienen un marcado énfasis en las técnicas de expresión, otros revelan una inclinación hacia lo proyectual, y otros demuestran un equilibrio entre los dos componentes.

V. CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS COMPARATIVO DE PROGRAMAS DE DISEÑO INDUSTRIAL Y DE ESPACIOS Y ESCENARIOS

La compilación que a continuación se presenta se basa en las conclusiones de los análisis comparativos de los **trece** programas de Diseño Industrial cuya documentación reposa en los archivos de la RAD y que constituyen la muestra de esta investigación. (Ver Cuadro 3: Relación de la muestra).

Los análisis comparativos fueron realizados por los investigadores **Eduardo Naranjo, Juan Diego Sanín y Hugo García**.

La comparación de los diferentes programas se hizo a partir de cuatro categorías de análisis:

- 1. Interacción** (que incluye los contextos de la interacción y los conceptos que guían la elaboración de las propuestas).
- 2. Perfiles del profesional.**
- 3. Competencias.**
- 4. Componentes.**

La comparación se ha centrado en aquellos postulados relacionados con una realidad propia y las respuestas académicas que se dan para solucionar sus problemas relevantes. Se dejan de lado aquellas justificaciones históricas acerca del origen, las características y la necesidad del diseño comunes a todos los programas estudiados.

Las conclusiones siguen el siguiente esquema:

- 1. Descripción de la categoría**
- 2. Conclusiones**

Compilador: Hugo García

5. 1. INTERACCIÓN: CONCEPTOS/CONTEXTOS

5. 1.1. Descripción

La interacción entre sujetos y objetos diseñados se produce en contextos o ambientes determinados. Las interacciones pueden ser de uso y de comunicación a través de la manipulación y la percepción sensorial. En el caso del diseño industrial, el objeto configurado como producto, plantea en sus contextos propios: diseño, producción, mercado, uso, desuso, reciclaje, etc., diversas formas de relación con discursos, con otros objetos, con sistemas de objetos y con usuarios asumidos como personas.

El contexto integra de manera global lo cultural (artefactos, normas, valores, significados y costumbres), lo social (características individuales y colectivas y sus formas de organización política, económica, antropológica, etc.) y lo natural (fenómenos del mundo físico.)

Cuando se habla de contextos y conceptos, en el caso de este estudio sobre el diseño en la academia, se trata de **contextos de estudio y de conceptos que guían proyectos académicos, no importa cuán relacionados estén con el mundo de la práctica profesional.**

En la R1 se define el campo del diseño industrial como el de la “configuración morfológica y estructuración de las características de comunicación y uso de objetos destinados a la producción considerando las interacciones con los usuarios y sus contextos”. Dentro de este campo disciplinario el programa podrá tener una de las siguientes denominaciones académicas: Diseño Industrial, Diseño Textil, Diseño de modas, Diseño de Vestuario. (MEN Resolución 3463/2003:1)

4. 1.2. Conclusiones

a. Generales

1. Las interacciones entre sujetos y objetos diseñados se plantean en un contexto o ambiente determinado. Las interacciones pueden ser de uso y de comunicación a través de la manipulación y la percepción sensorial. En este sentido hay una concordancia con los términos de referencia. Los objetos y sistemas diseñados se realizan de acuerdo con una noción, un plan, una intención, es decir de acuerdo con una concepción de diseño.

El contexto integra de manera global lo cultural (artefactos, normas, valores, significados y costumbres), lo social (características individuales y colectivas y sus formas de organización política, económica, antropológica, etc.) y lo natural (fenómenos del mundo físico.) **Las diferencias no esenciales surgen en la definición específica de los contextos de estudio y los conceptos que guían la práctica académica del diseño.**

2. Los programas analizados comparten concepciones relacionadas con el papel del diseño en el **mejoramiento de la calidad de vida, en el desarrollo económico y en el placer estético.** Es importante anotar que las concepciones se matizan de acuerdo con el desarrollo económico de la región en la cual se inscribe el programa, la facultad a la que pertenece o la característica de las prácticas académicas de su universidad.

3. Hay un elemento que aparece de forma recurrente en varias páginas de los documentos enviados y **es el aspecto cultural** que según lo escrito posibilita una lectura real de los contextos relacionados con los objetos configurados. A través del manejo de una red de relaciones culturales se plantea la noción de producto. En otras palabras, los objetos y el

diseñador mismo se encuentran inmersos en sistemas de relaciones determinados por códigos culturales y la idoneidad de un diseñador parece concentrarse cada vez más en la habilidad para el reconocimiento, el manejo y la interpretación adecuada de la cultura a través de la evidencia material de sus productos.

4. Otro aspecto que vale la pena resaltar es el del **carácter interdisciplinario del diseño**.

De acuerdo con los planes analizados, el diseñador debe estar preparado para proyectar conjuntamente con profesionales de otras disciplinas y considerar la inclusión de aspectos discursivos de las mismas. Sin embargo, se enfatiza en casi todos los casos, que esta actitud no conlleva el riesgo de perder su propio rumbo disciplinar, sino por el contrario, de ser capaz de asumir profesionalmente nuevos rumbos, metodologías y estrategias para el trabajo proyectual en contextos reales.

5. La importancia de la **innovación** en el campo disciplinar, implica la capacidad del contacto entre la academia con el sector productivo nacional y asimismo con los movimientos del mercado global.

6. En general los programas analizados conciben el diseño como una actividad enfocada a resolver los problemas que surgen en el marco de la actividad humana, por lo cual el **diseño es ante todo una disciplina que resuelve problemas**, cuya solución define las características del proceso de diseño. En varios casos esa resolución de problemas se puede entender como un mejoramiento en la calidad de vida de los seres humanos, los cuales se consideran como sujetos que hacen parte de una región específica o de un mundo globalizado.

7. **El diseño se concibe ante todo como un proceso** es decir como un conjunto de acciones metódicas que definen el proceso en el acto mismo de la **Proyectación**.

8. Los programas de **Espacios y Escenarios**, disciplinas nuevas en nuestro medio, consideran que su tema de estudio **no es tanto el objeto, sino el espacio**, entendido como el escenario donde transcurren las actividades de la vida humana.

b. Conceptos:

En general, para los programas analizados, el diseño es una actividad que se **encarga de desarrollar soluciones materiales a problemas particulares del contexto**. El diseño involucra una serie de conocimientos que lo relacionan con otros saberes. **El diseño se mira entonces, como una disciplina que integra conceptos, métodos y técnicas de diferentes saberes**.

De otra parte al definir el diseño como diseño de interacciones, algunos programas se plantean además la **búsqueda de diseños “diferentes” así como la búsqueda de diferentes maneras de realizar una interacción**. Es decir un diseño, no centrado en el objeto, sino en la interacción sujeto-objeto.

De manera más específica esta actividad es considerada de cuatro maneras claramente diferenciadas:

1. **El diseño de interacciones comunicativas, funcionales, de producción y estéticas** entre los seres humanos y el mundo objetual en un entorno natural, social y cultural, en los marcos de la temporalidad y la multisensorialidad. Su herramienta es la proyectación, actividad que se concibe como investigación, estructuración y materialización de ideas.

2. Una actividad **apoyada en las ciencias sociales que se diferencia de los enfoques tradicionales que definen el diseño ya sea por su pertenencia al campo del arte o al campo de la tecnología**. De esta suerte el diseñador puede comprender claramente el papel que cumplen sus trabajos en una organización y su impacto en la sociedad.

3. Una práctica que establece una **relación entre el diseño y las ciencias básicas que le permite al diseñador establecer un diálogo eficaz con los ingenieros de producción**.

4. Una profesión que por su origen histórico está ligada a la artesanía y que, como ésta, cumple un papel esencial en el desarrollo y tradición de la región. **El diseño en esta concepción se relaciona con la artesanía de dos maneras**: para enriquecer los procesos artesanales y para reafirmar a partir de esta relación su papel de práctica industrial.

c. Contextos

De forma **general** el contexto es entendido por los programas como el conjunto de circunstancias alrededor de las interacciones objeto-sujeto localizadas en espacios físicos, determinados, social, cultural y naturalmente.

Las interacciones se dan en cuatro contextos diferenciados:

Contexto 1: Para los programas de Diseño de Espacios y Escenarios su contexto son **los espacios entendidos como escenarios de la vida cotidiana** los cuales se conciben como escenarios en los que se da la relación del ser humano con su entorno, con los demás humanos y consigo mismo. Se considera como la evolución de otras disciplinas proyectuales, las cuales han dado origen a una nueva especificidad del diseño que se materializa en los recintos de los ambientes.

Contexto 2: El mundo globalizado que influencia y es influenciado por la región. La proyección y la innovación son vistas como herramientas para el desarrollo regional, basado en mejorar la calidad de vida, el desarrollo sostenible y la construcción de la identidad cultural a través de los objetos. En general se plantean diseños capaces de resolver problemas de un ámbito local a través de la ciencia y la tecnología globales. Algunos programas que reconocen específicamente estas influencias centran su acción en **el reconocimiento de problemas regionales en sectores poco tenidos en cuenta por el diseñador urbano**, como el campo, la agroindustria, el entorno natural y la población marginada.

Contexto 3: Para programas que pertenecen a universidades con énfasis en formación de líderes empresariales o industriales, el contexto de estudio se define como el **universo de las necesidades del país y de la región en el sector productivo de oferta de bienes de calidad** en el cual se plantea como condición, el reconocimiento del diseñador industrial como un profesional esencial en la solución de tales necesidades. Estos programas se vinculan con **micro, pequeñas y medianas empresas para las cuales se pretenden generar alternativas de desarrollo empresarial** en los sectores del campo, la construcción, la industria y la salud definidos como los principales generadores de trabajo, riqueza y bienestar del país.

Contexto 4: Otros programas consideran que el contexto debe surgir de **procesos de investigación social en problemáticas colectivas**. Por lo tanto su definición puede variar de acuerdo con demandas sociales coyunturales.

2. PERFILES

2.1. Descripción

El perfil define las características del profesional que el programa pretende formar. Los perfiles describen los rasgos que caracterizarán a los estudiantes de un programa al término de su proceso académico a partir de las funciones y tareas que distinguen su desempeño profesional y contemplando las capacidades, dominios, conocimientos y competencias que para el efecto requieren.

Si establecemos una correlación entre **perfil, componente y competencia** se podría decir que un programa **forma** profesionales creativos, metódicos, éticos, etc. por **medio del estudio y la práctica** en proyectación, historia, métodos de diseño, etc. con el **fin de ser capaces de** proyectar, estructurar, comunicar, etc.

Todos los programa académicos esbozan un perfil de profesional, que en lo general está ligado con el desempeño de su profesión en el medio laboral. Usualmente los perfiles académicos o estudiantiles los define la universidad en su conjunto y los profesionales o laborales los define el plan de estudios.

“Artículo 2. Aspectos curriculares.

Todo programa de formación profesional de pregrado en diseño deberá propender por formar:

1.1. Un creador con capacidad de sintetizar y formalizar propuestas y soluciones a necesidades presentes o futuras con visión prospectiva.

1.2. Un profesional con sólida fundamentación en teoría, metodología e historia del diseño nacional e internacional.

1.3. Un profesional con capacidad para investigar los cambios, necesidades, expresiones, capacidades y tendencias del contexto.

1.4. Un profesional con capacidad para analizar, comprender y valorar los requerimientos de los grupos objetivo para los cuales diseña, así como las condiciones del contexto en que actúa.

1.5. Un conocedor de los recursos y repertorios en tecnología; competente en el manejo y apropiación del conocimiento y con capacidad de plantear proyectos de desarrollo tecnológico.

1.6. Un profesional que identifica, reconoce y utiliza apropiadamente los procesos de producción, considerando el ciclo de vida del producto.

1.7. Un profesional con capacidad de generar y comunicar sus ideas haciendo uso del lenguaje de la forma. Su expresión debe posibilitar inteligibilidad, viabilidad y constructibilidad de sus resultados tangibles.

1.8. Un profesional con la actitud y la cultura del trabajo interdisciplinario que le permita liderar o participar en equipos con profesionales de múltiples disciplinas.

1.9. Un profesional con actitud ética dentro de la concepción del ejercicio profesional basado en valores humanos, sociales, culturales y democráticos.”
(MEN Resolución 3463/2003:2)

2.2. Conclusiones

a. Generales

Si se comparan los perfiles propuestos con el *parámetro de referencia*, se observa que todos los programas concuerdan en formar creadores relacionados con el desarrollo del país; con sólida fundamentación conceptual; con capacidad para investigar, analizar, evaluar y

proponer alternativas de diseño; conocedores de aspectos tecnológicos, económicos y productivos; buenos comunicadores; capaces de trabajar en equipo y sobre todo con gran actitud ética

Vale la pena tener en cuenta que el término “industrial” implica una relación directa con los sectores productivos del país. Este parece ser uno de los factores comunes a todas las instituciones: la preocupación por una adecuada comunicación con la industria colombiana. Hay un aspecto fundamental y es la optimización de elementos de carácter estético, funcional y productivo lo que se logra con un alto conocimiento de los procesos industriales en combinación con aspectos netamente disciplinares. Progresivamente ha tomado fuerza el término producto, que ha insertado la dimensión del mercado dentro del discurso formativo, por esta razón aunque no hay una conceptualización clara, los programas mencionan estas dimensiones del diseño como factores que deben ser tomados en cuenta.

De la comparación entre los diferentes perfiles propuestos por los diferentes programas se corrobora lo planteado anteriormente: **todos los programas coinciden con la mayoría de los parámetros de referencia**

La totalidad de los programas está de acuerdo principalmente en tres aspectos en cuanto al perfil profesional de sus egresados:

1. **Puede estar vinculado a una empresa**, aunque se destaca siempre la posibilidad y la intención de formar empresa, a menudo por encima de las demás posibilidades del desempeño profesional. Bajo este perfil, el diseñador, además de desarrollar productos, tiene un amplio espectro de posibilidades como asesor y prestador de servicios o como generador de alternativas de desarrollo empresarial.
2. En su desempeño siempre está en contacto con otros conocimientos, otras disciplinas y saberes, lo que lo convierte de algún modo en un **profesional que articula** principalmente lo social con lo tecnológico.
3. Y a partir de estas dos características se desprende la tercera, la cual hace referencia a la capacidad para **conformar y participar en equipos de trabajo**.

Nota. Algunos programas plantean la posibilidad de formar educadores en el campo del diseño.

b. Algunos hechos para destacar:

1. La necesidad de formar **investigadores** señalada en todos los programas. Conviene anotar aquí que la investigación académica en la formación profesional se relaciona no tanto con la construcción de nuevos conocimiento, como sucede con las prácticas científicas, sino más con la **investigación como parte del proceso proyectual del estudiante**. Desde lo investigativo se definen otras características de su perfil: analista e innovador. Además de esto se hace énfasis en las relaciones que mantiene con otras disciplinas de estudio.
2. La creación de una **conciencia ambiental** a través del conocimiento de **medios de producción limpia, del eco-diseño y del diseño accesible como complementos de los conocimientos tecnológicos comunes a todos los programas**.
3. El **interés particular por el bienestar humano**, Preocupación por la objetividad en las soluciones humanas y el conocimiento de las tecnologías que contribuyan en el mejoramiento de la calidad de vida.

4. La formación de un profesional **ético**, preocupado por soluciones “correctas” en los campos tecnológicos, humanos y económicos.

6. El diseñador de **espacios y escenarios** como una persona capaz de trabajar de manera independiente a través de la prestación de servicios de asesoría, o como empleado en una empresa, donde desempeña labores de diseño enfocadas en el espacio y sus diferentes tipologías.

5. 3. COMPETENCIAS

5. 3.1. Descripción

Se definen las competencias como la habilidad, el conocimiento y la experiencia para desempeñar la profesión en un contexto determinado. En otras palabras, las competencias le permiten al profesional en formación “**saber hacer en contexto**”.

Conviene aclarar sin embargo, que es el sentido del *saber hacer* en el *contexto* de una profesión, el que diferencia las competencias en el terreno de la formación universitaria, puesto que este saber no sólo no se limita al hacer instintivo, espontáneo o mecánico, sino que de hecho es un *saber holístico y complejo* que conjuga unos *atributos* como los *conocimientos* (teórico, práctico y teórico-práctico), las *actitudes*, las *habilidades* y los *valores* de distinta naturaleza (personales, colectivos, afectivos, sociales, culturales), y unas *tareas* propias de cada disciplina que se activan en el desempeño profesional, es decir en los variados escenarios en los que ella se ejerce.

En esta perspectiva, la noción de competencia comprende y relaciona las capacidades indispensables para un cabal ejercicio profesional, amén de un acervo de comportamientos, y un conjunto de facultades como las de comprensión, análisis, interpretación, síntesis, creatividad, selección, uso y transmisión de información, toma de decisiones, solución de problemas, etc.

Para este análisis, por lo tanto, las competencias comprenden el saber en su **sentido integral**, aquel que articula de manera idónea, el saber hacer, el saber ser, el saber pensar.

Desde esta óptica, para los programas universitarios las fuentes de estas competencias podrán ser, además de las demandas laborales y los requerimientos disciplinares, las necesidades y aspiraciones de la comunidad, los proyectos de desarrollo nacional, regional y local, los proyectos institucionales, las tendencias mundiales, regionales y nacionales de la profesión y los avances de la ciencia y la tecnología.

Dada la dificultad para interpretar el sentido de las propuestas de cada programa se decidió hacer un análisis comparativo competencia por competencia. Esta parte fue la más difícil de analizar dado la ausencia de definiciones comunes que permitieran entender en algunos casos el verdadero significado de los verbos relacionados con las competencias propuestas por cada programa. En muchos casos se trató de establecer una relación lo más cercana posible entre el parámetro y lo propuesto en cada programa.

En la Resolución 3463 se establecen diez tipos de competencias básicas para el Diseñador, independientemente de la denominación específica del programa.

"2. El programa debe asegurar que el Diseñador tenga las competencias cognitivas, comunicativas y socioafectivas necesarias para el ejercicio profesional, así como las capacidades para el trabajo en equipo e interdisciplinario. Esto implica que el programa deberá desarrollar en el estudiante, como mínimo, las siguientes competencias básicas:

Competencia para estructurar, ponderar y ordenar información con una intención específica para la definición de proyectos.

Competencia para proyectar, entendida como la capacidad para interpretar el contexto espacio-temporal determinando el uso adecuado de los recursos y para optimizar la actividad humana a través de elementos perceptibles.

Competencia para el manejo de la comunicación de la forma perceptible y de los medios a través de los cuales ésta se representa y formaliza.

Competencia para apropiarse y utilizar conocimiento con herramientas de la ciencia y tecnología.

Competencia para argumentar proyectos de diseño tanto conceptual como formalmente.

Competencia para la gestión del Diseño, que implica interactuar, desde la dimensión del proyecto, en entornos públicos y privados, en los campos administrativos, económicos, productivos y de mercado.

Competencia para innovar proponiendo nuevos modelos que orienten el desarrollo de la cultura.

Competencia para aplicar los conceptos y métodos propios de la disciplina para el desarrollo de los proyectos e investigaciones.

Competencia para interactuar con el entorno social y el medio ambiente de manera responsable, crítica y ética.

Competencia para desarrollar conceptos y métodos propios del conocimiento disciplinario." (R1:2-3)

Estas competencias se han agrupado en 7 para facilitar su uso como instrumentos de análisis

1. Estructurar. Capacidad para definir de manera apropiada, un proyecto de diseño, que comprenda la formulación del problema y la presentación de un programa de trabajo. Para tal fin, el diseñador debe saber medir, a partir del análisis de las variables de complejidad, interacciones y contexto, la magnitud del problema que enfrenta para una definición correcta del proyecto y debe saber evaluar y organizar toda la información disponible y posible, que le permitan formular el problema de diseño central del proyecto y elaborar el programa de trabajo.

Competencia para estructurar, entendida como la competencia para ponderar y ordenar información con una intención específica para la definición de proyectos. (1)

2. Proyectar. El diseñador debe tener clara la naturaleza intrínseca de los problemas de diseño y la lógica que los gobierna. Comprender que la solución de los problemas de diseño es gobernada por la lógica de la invención, en la cual se representa, inventa y comprueba a partir de interacciones, de modo diferente a la lógica de la ciencia, que es la lógica del descubrimiento, en la que se justifica, descubre y corrobora a partir de experimentos. Entender que la corroboración científica

busca resultados verdaderos o falsos, mientras que la comprobación del producto final (objetos, conjuntos de objetos o sistemas) es el resultado de la evaluación de alternativas, de las cuales se escoge la que mejor cumple con los propósitos del programa.

De otra parte, un diseñador debe ser un estudioso de la Cultura, de la Sociedad y de la Naturaleza para interpretar correctamente las posibles interacciones que generarían sus productos y de esta suerte medir de antemano el impacto cultural, social y natural que ellos producirían durante su uso y después de su vida útil. Debe saber que el conocimiento de las diferencias entre los seres humanos (edad, sexo, antropometría, ergonomía, limitaciones), entre las culturas (la estética, los valores, las normas) y entre los diferentes entornos naturales, le permitirán ser conciente del ambiente humano (social, natural y cultural) en el cual se inscribe su proyecto con el fin de diseñar productos, es decir formas, funciones, significados, adaptables a circunstancias diversas y que, por ende, produzcan el menor impacto ambiental.

En síntesis, el diseñador debe estar permanente actualizado en el desarrollo conceptual y teórico del diseño, así como de las dinámicas características de su práctica y de todos los factores que en ella intervienen, de tal suerte que sus obras contribuyan en el mejoramiento de la calidad de vida de la humanidad en todos sus niveles de acción y pensamiento.

Competencia para proyectar, entendida como la competencia para interpretar el contexto espacio-temporal determinando el uso adecuado de los recursos para optimizar la actividad humana a través de elementos perceptibles. (2)

3. Comunicar. Saber comunicar implica conocer tanto la cultura local como la cultura global, las diferencias entre las personas y las sociedades y las características del contexto natural. Saber comunicar también implica saber representar la materialidad del proyecto y de sus interacciones como instrumento de evaluación de su significado, de su formalidad, de su funcionalidad y de su impacto ambiental.

Competencia para el manejo de la comunicación de la forma perceptible y los medios de representación. (3)

4. Innovar. El estudio de los desarrollos científicos y tecnológicos debe ser también una preocupación constante de un diseñador. La innovación depende en gran medida de la incorporación o invención de materiales y formas nuevas y posibles que contribuyan en el mejoramiento de la calidad de vida material y espiritual de la humanidad. Debemos recordar que el diseñador se vale de procesos industriales para lograr que sus productos beneficien a muchos al mismo tiempo. Razón por la cual el diseñador además debe conocer muy bien cuáles son los procesos de producción existentes en el momento.

Competencia para apropiarse y proponer conocimiento con herramientas de la ciencia y la tecnología. (4)

Competencia para innovar, que implica comprender la contemporaneidad y proponer nuevos paradigmas que orienten el desarrollo de la cultura. (7)

5. Argumentar. El diseñador debe poseer bases conceptuales firmes, alimentadas por el estudio de la historia y teoría del diseño y una buena práctica basada en el ejercicio de técnicas discursivas, que le permitan ser atractivo, interesante y eficaz en la presentación pública de sus proyectos

Competencia para argumentar un proyecto de diseño mediante la incorporación de referentes que estructuren razones formales y conceptuales. (5)

6. Gestionar. La realización de un proyecto, es decir su materialización, no termina con la representación final del proyecto. Podríamos decir que es allí donde realmente empieza su vida material. El diseñador debe saber cuáles son las variables económicas, mercantiles, financieras, normativas, que se deben tener en cuenta durante el proceso de diseño, así como cuáles son las acciones sociales necesarias para gestionar su materialización, es decir su producción, utilización, mantenimiento y disposición final teniendo en cuenta contextos determinados. En otras palabras la competencia gestionar, incluye tanto el conocimiento y las acciones necesarias para hacer realidad el proyecto, como

Competencia para la gestión del Diseño, que implica además interactuar, desde la dimensión del proyecto, en entornos públicos y privados, en los campos administrativos, económicos, productivos y de mercado. (6,9)

7. Conceptualizar. El diseñador debe finalmente estar en capacidad de a través de procesos investigativos, elaborar un conjunto de conceptos y unos métodos de diseño propios, que le permitan además de ser eficaz y seguro en su trabajo, proponer a sus colegas y a la sociedad en su conjunto, no sólo soluciones, sino también caminos e ideas que desarrollen los campos de la teoría y la práctica de la profesión.

Competencia para aplicar conceptos y recursos en el desarrollo de proyectos e investigaciones de diseño. (8)

Competencia para desarrollar conceptos y métodos propios del conocimiento disciplinario. (10)

5.3.2. Conclusiones

a. Generales

Todos los programas analizados en una u otra forma contemplan la formación profesional del diseñador industrial en las competencias señaladas en los parámetros de referencia. Una comprobación de estas competencias en las fases siguientes del proyecto (en las opiniones de estudiantes, egresados, empleadores y el medio) permitiría evaluar si las competencias descritas en los programas se manifiestan en el ejercicio de la profesión.

En esta etapa de la investigación, como se ha manifestado en la introducción, sólo se constata la existencia de la competencia en los documentos escritos enviados por las universidades y su relación con los parámetros de referencia.

Es evidente que las competencias aún siguen siendo reguladas de acuerdo con el carácter institucional de cada una de las universidades analizadas. De igual manera su enfoque en cada programa, tiene que ver más con su condición local y con los cambios culturales que han afectado la sociedad en los últimos años y no tanto con la definición general de la competencia.

Aspectos relativos a la ética y a la condición del ser humano, no se observan en las competencias de algunos de los programas de manera explícita, aunque se destaquen como conceptos altamente útiles en la formulación de proyectos y en las actividades de gestión empresarial. Las fortalezas en la formulación de problemas y en la representación gráfica, oral y escrita de sus soluciones se evidencian en todos los programas por la naturaleza misma de la disciplina.

b. Conclusiones por competencia

1. Estructurar: Todos los programas analizados plantean como una fase previa y/o simultánea del proyectar, la estructuración de conocimientos relativos a los datos necesarios para comprender el problema de estudio, así como la información necesaria para su resolución. En otras palabras esta competencia se expresa en la definición del proyecto de diseño.

2. Proyectar: Cada programa reconoce la aplicación de una metodología de proyectación, la cual es concebida en términos generales como la definición de un problema, la propuesta de una solución (creativa, por lo cual muchos enunciados sobre estas competencias llevan implícito el acto de innovar), y su materialización en un contexto.

A lo largo de la definición de los programas se puede hacer evidente una tendencia a desarrollar metodologías propias de cada programa para proyectar, según la manera como cada una concibe el diseño y según las características de las soluciones que genera.

Vale la pena destacar en algunos casos la aparición dentro de la competencia proyectar, una competencia complementaria relativa al hecho de administrar o gestionar los proyectos, bien sea para su desarrollo productivo o para su presentación al medio.

Este componente es el que por lo general articula de forma práctica y teórica otras competencias relativas a otras áreas del saber, lo que reafirma la vocación multidisciplinar del diseño.

Los proyectos relacionan la lógica de la invención propia del ejercicio del diseño con contextos naturales, sociales, culturales. Todos los programas plantean esa relación aunque el tiempo destinado para adquirir esa competencia varíe. Mientras el proyecto es el eje central del quehacer académico para la mayoría de los programas, para algunas universidades la actividad de proyectar es en esencia, además de una actividad que se realiza en el diseño objetual, una actividad de gestión, dado que este componente es el más importante del programa académico.

El componente proyectual, que se encuentra en casi todos los programas a través de elementos como los talleres o los proyectos semestrales, continúa siendo la principal competencia del proceso formativo y, como tal, es el eje que articula las otras competencias.

Proyectar adecuadamente implica el manejo de herramientas propias de investigación, conceptualización, proposición y contextualización.

3. Comunicar: Los programas reconocen en el componente de expresión y comunicación una herramienta importante para la formalización y la visualización de las soluciones que proponen.

Hay programas donde el componente se entiende además, como un instrumento de análisis para identificar características del objeto, así como de reconocimiento del contexto en el cual se inscribe. De esta suerte comunicar no sólo implica aprender a expresar ideas sino también interpretar su recepción por parte de quienes pertenecen a un contexto determinado.

En otros casos se considera el componente estético como el medio que permite una comunicación efectiva.

4. Innovar: Por ser tal vez la innovación y el sentido de novedad, algo implícito dentro de la disciplina del diseño, varios de los programas analizados no incluyen competencias específicas al respecto. Sin embargo todos los programas de una u otra manera reconocen su importancia. Para algunos es una competencia, para otros una cualidad de la solución objetual.

Se hace evidente, por lo tanto, la falta de unidad en la definición del concepto.

Algunos programas ven la innovación como una herramienta importante para promover el desarrollo tecnológico de la región frente al mundo.

Para otros la innovación está relacionada con la generación de nuevos modelos o tecnologías propias cuyas aplicaciones impactan la cultura.

La innovación, según la mayoría de los programas, depende del conocimiento acerca de la ciencia, la tecnología, la contemporaneidad, el desarrollo de la calidad humana y los recursos materiales.

5. Argumentar: Los programas coinciden en que las competencias de argumentación se deben enfocar a la justificación y presentación de los problemas de diseño y de las soluciones que se proponen. La argumentación se plantea por lo tanto en función del proyecto. Para tal fin los programas acuden a competencias que forman en la capacidad de plantear interrogantes frente a las dinámicas del contexto, a recolectar información, clasificarla, interpretarla y convertirla en enunciados de formalización. Algunos programas presentan competencias argumentativas en diferentes componentes, lo que permite que los proyectos se argumenten desde lo tecnológico, lo funcional, lo histórico y lo teórico.

6. Gestionar: La gestión del diseño también está relacionada en esencia con el acto mismo de proyectar (y con sus métodos), así como con la construcción de un perfil profesional en el que el diseñador es gestor de proyectos (sin ser necesariamente su ejecutor), lo cual coincide en lo general con los perfiles profesionales planteados en los programas. Sin embargo en algunos casos la gestión se relaciona con el mercadeo del proyecto y con su administración, es decir en la promoción de su desarrollo. En otros la gestión se mira como una capacidad para interactuar con otros saberes y contextos diversos o para comprenderlo como actividad económica.

Se nota el interés creciente en la mayoría de los programas por establecer la gestión no como un área electiva del diseño, sino como una competencia del diseñador que le permite

ver el resultado de su actividad desde una visión sistémica que relaciona el producto con contextos sociales, culturales, naturales, económicos.

7. Conceptualizar: Frente a la formación en competencias relativas a la conceptualización, aparece en todos los programas una estrecha relación entre la **generación de conceptos y el acto mismo del proyectar**. Es así como emerge una visión del proyectar como un acto de re-conocimiento de la realidad, y por ende, de una construcción del conocimiento desde la disciplina del diseño.

De otro lado aparece también un interés en los programas por formar las competencias necesarias para incrementar **el conocimiento existente sobre la disciplina**, bien sea desde la reflexión sobre su práctica o sobre su historia y su teoría.

Otro aspecto común en los programas está en concebir la capacidad de **conceptualizar ligada a la actividad de investigar**. Para todos los programas, el diseñador debe estar en capacidad de elaborar conceptos que le permitan, a través de procesos investigativos, ser más eficaz en su trabajo. Algunos programas plantean explícitamente formar investigadores que produzcan nuevos conocimientos, métodos o conceptos.

Esta es una de las competencias que todos los programas enfatizan y paradójicamente todos los programas definen de manera diferente, razón por la cual esta competencia debería ser cuidadosamente analizada en las fases siguientes de la investigación con el fin de determinar si lo que los programas pretenden es formar investigadores o formar profesionales capaces de conceptualizar.

5. 4. COMPONENTES

5. 4.1. Descripción.

Los componentes configuran las áreas de saber y práctica en las cuales se inscriben las materias organizadas de acuerdo con objetivos de formación y actividades comunes que permiten en su conjunto adquirir las competencias propias de la disciplina y configurar los perfiles que cada programa se propone formar.

Los componentes conforman por consiguiente la estructura curricular al dimensionar las áreas de conocimiento propias del saber disciplinar. Posibilitan la combinación entre el saber académico y la habilidad para su aplicación y desarrollo. Es decir, constituyen el vínculo entre la idealidad de los proyectos educativos y la realidad de la enseñanza.

“3. Para el logro de la formación integral del Diseñador, el plan de estudios comprenderá como mínimo, los siguientes componentes de las áreas de formación, fundamentales del saber y de la práctica que identifican el campo del Diseño, que incluye los conocimientos y prácticas necesarias para la fundamentación del campo profesional del Diseño.

3.1. Componente humanístico: *busca sensibilizar al estudiante en la comprensión y apreciación del ser humano, en sus dimensiones físicas, culturales, éticas, estéticas, sociales y económicas.*

3.2. Componente de la teoría e historia del Diseño: *busca sensibilizar al estudiante en la comprensión y apreciación del patrimonio cultural objetual y visual, en sus dimensiones históricas y contemporáneas. Comprende la historia y teorías del Diseño; presenta estrechas relaciones con el desarrollo de las ideas, del arte y de la*

técnica, con los estudios culturales, con la filosofía, la estética y demás desarrollos de las ciencias sociales.

3.3. Componente proyectual: Eje central de la formación del Diseñador, debe ser el espacio académico para la síntesis de los demás componentes de saber y de práctica implicados en su formación. Debe estar presente en todos los niveles a lo largo del programa. Se orienta a formar en el estudiante capacidades para sintetizar una gran variedad de información humanística, cultural, contextual, tecnológica, deontológica y demás propias de la disciplina, utilizándola para el Diseño y la sustentación de proyectos. Permite el desarrollo del pensamiento sintético, analítico, crítico, de formalización, creativo y de las habilidades de diseño necesarias para la elaboración de propuestas, así como de las competencias comunicativas necesarias para su definición y socialización.

3.4. Componente de expresión y comunicación: Orientado a formar en las competencias que se requieren para expresar las funciones indicativas y simbólicas de las formas; para la representación de los proyectos en las diferentes etapas de su gestación y para la adecuada argumentación escrita y verbal de los contenidos y contextos del proyecto, a través del manejo de y medios técnicos apropiados. Así mismo se deberá desarrollar en el estudiante competencias comunicativas básicas en una segunda lengua.

3.5. Componente tecnológico: Dirigido a formar al estudiante en las teorías y principios de las tecnologías disponibles; en las propiedades y significado de los materiales y la manera como inciden en el diseño; en los criterios para la gestión de proyectos; en las leyes y normativas vigentes en el país relacionadas con seguridad, salud y confort, requeridas en los procesos de elaboración de formas y su utilización. Todo lo anterior debe estar orientado por el respeto al medio ambiente y la promoción del desarrollo humano sostenible.

3.6. Componente funcional - operativo: Orientado a formar en las competencias que se requieran en el proyectar la usabilidad de los resultados proyectuales; con esto se quiere hacer referencia a su relación e interacción con el ser humano desde el punto de vista de lo corporal, sensorial, emotivo y valorativo; así como con el mundo físico, la funcionalidad y las relaciones sistémicas de los componentes estructurales.

3.7. Componente de gestión: Orientado a desarrollar la habilidad para orientar, articular, integrar y promover la disciplina en el contexto productivo empresarial e institucional, así como la capacidad para gerenciar y hacer eficaz su actividad profesional en sus aspectos sociopolíticos, económicos, legales, normativos, organizacionales y productivos.

5. 4.2. Conclusiones

Bien sea agrupados en áreas del saber o articulados de otra forma en la estructura curricular, todos los programas incluyen los componentes descritos en los parámetros de referencia.

Se distinguen con claridad básicamente los componentes básico de **teoría e historia, proyectual, expresión y comunicación, tecnológico y funcional**. Estos componentes son en esencia similares en todos los programas.

Los otros dos componentes propuestos por el Ministerio como el de **gestión y el humanístico**, no se evidencian tanto como los anteriores. El componente **humanista** es abordado desde diferentes puntos de vista que van de lo ético a lo religioso. Tampoco hay unidad en lo referente al componente de **gestión**, pues mientras para unos programas se define en función de tareas administrativas, para otros es un componente con un marcado rol económico.

Algunas diferencias notorias son:

El componente **expresión y comunicación** articula en algunos programas lo técnico y lo estético, entendido como la percepción y el carácter de signo del objeto industrial.

La otra diferencia notoria es la de programas que añaden un componente de **investigación** con el fin de establecer un puente entre las áreas de fundamentación socio-humanística y científico-tecnológica.

Una visión general de cada componente en los programas analizados nos permite concluir que todos comparten enunciados comunes y que por consiguiente es necesario avanzar más allá de tales enunciados, con el fin de establecer con precisión los contenidos reales de los componentes de cada programa, que son, en últimas, lo que los estudiantes enfrentan en su práctica académica diaria.

VI. CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS COMPARATIVO DE PROGRAMAS DE DISEÑO TEXTIL, DE MODAS Y DE VESTUARIO

La compilación que se presenta se basa en las conclusiones de los análisis comparativos de tres (3) programas de Diseño de Modas y Diseño de Vestuario cuya documentación reposa en los archivos de la RAD y que constituyen la muestra de esta investigación. (Ver Cuadro 3: Relación de la muestra).

Las comparaciones de los diferentes programas se hicieron a partir de las cuatro categorías de análisis señaladas en la Resolución 3463 de Diciembre 30 de 2003, señaladas en la pagina anterior.

La comparación se ha centrado en el registro de los documentos entregados por cada una de las universidades que tienen dichas denominaciones clasificadas también según la Resolución de Referencia. Se hacen algunas referencias generales al Diseño Textil, para aclaración y relación de los objetos disciplinares, aunque ninguna universidad presenta un programa en dicha modalidad.

Nota del autor: Los términos utilizados en el presente informe corresponden a un lenguaje técnico, de uso internacional, que se ha venido utilizando en este campo disciplinar en los últimos años, se quiere aclarar que no son fruto de la terminología utilizada por cada una de las instituciones analizadas.

Compiladora: Margarita del Pilar Baquero Álvarez

6.1 INTERACCIÓN: CONCEPTOS Y CONTEXTOS

6.1.1 Descripción

La interacción entre sujetos y objetos diseñados se produce en contextos o ambientes determinados. Las interacciones pueden ser de uso y de comunicación a través de la manipulación y la percepción sensorial. En el caso del diseño orientado al *acto de vestir* se fundamenta en la acción vestimental que el ser humano realiza sobre su cuerpo o sobre el espacio que lo rodea estableciendo una **personalización** de este acto de vestir que **interactúa en el uso** por el servicio que la prenda presta al usuario y la manipulación que se realiza, **o en la comunicación** que se construye en la relación mediática entre el cuerpo y el contexto desde la percepción sensorial tanto para la persona vestida como para el entorno que la rodea en diferentes ambientes entre lo privado y lo público.

El contexto integra de manera global lo cultural (artefactos, normas, valores, significados y costumbres), lo social (características individuales y colectivas y sus formas de organización política, económica, antropológica, etc.) y lo natural (fenómenos del mundo físico.)

Cuando se habla de contextos y conceptos, en el caso de este estudio sobre el diseño en la academia, se trata de **contextos de estudio y de conceptos que guían proyectos académicos, no importa cuán relacionados estén con el mundo de la práctica profesional.**

En la R1 se define el campo del diseño como el de la “configuración morfológica y estructuración de las características de comunicación y uso de objetos destinados a la producción considerando las interacciones con los usuarios y sus contextos”. Dentro de este campo disciplinario el programa podrá tener una de las siguientes denominaciones académicas: Diseño Industrial, Diseño Textil, Diseño de modas, Diseño de Vestuario. (MEN Resolución 3463/2003:1)

El Diseño Textil/ Modas/Vestuario desde su **configuración morfológica**, en coherencia con lo enunciado en la Resolución está centrado en el acto de vestir que es una necesidad primaria de protección que surge en el ser humano desde lo cotidiano. La prenda como producto final se concreta en el conjunto de posibilidades adaptables para la vida cotidiana que proyecta estilos de vida individuales.

6.1.2 Conclusiones

Sobre la cadena productiva

El objeto de estudio se encuentra enmarcado, sobre una plataforma de cadena productiva bien definida: el sector de las fibras, el textil, la confección y la distribución que parametrizan su quehacer y sirven de trampolín para la competitividad de dicho objeto en escenarios nacionales e internacionales.

Relaciones de los objetos de estudio y sus especificidades.

Términos como moda, vestuario, textil generan vínculos y diferencias, el *Vestuario* se centra en la prenda como el objeto del diseño y en el estudio de la indumentaria en su relación con el comportamiento humano, *la Moda* gira alrededor del fenómeno de los comportamientos individuales y las estructuras sociales, que son la plataforma para el diseño de prendas; *el Textil* estudia la materia prima con sus características y propiedades a utilizar; que se adecuan a las diferentes actividades que el acto de vestir conlleva. Se entiende la prenda en sentido amplio, que implica la *acción vestimental*: vestir el cuerpo humano, vestir el espacio

que rodea al hombre, con los géneros textiles como materia prima básica, desde una observación del fenómeno de la *moda* en su dimensión sociológica e histórica.

Interacción específica entre usuario y el contexto

Determina la particularidad de dicho diseño -La Prenda – por sus dimensiones históricas, culturales, antropológicas, sociológicas, que nacen desde las necesidades de individuos, grupos o sociedades, con elementos tangibles e intangibles interpretadas desde diferentes miradas, bien por sus dimensiones en la relación entre el vestuario, el cuerpo y el gesto, dentro del contexto específico temporal en la búsqueda de la identidad, el uso y el consumo. Bien por el estudio con el que se aborda al hombre, en sus necesidades y manifestaciones en la relación persona - cuerpo – espacio, con un acercamiento a las tecnologías, O bien desde el enfoque alrededor de la técnica y tecnológica para la creación de atuendos y accesorios, proyectando estilos de vida, con la profundidad que el diseño de Textil/Modas/Vestuario puede generar al desarrollo de las comunidades intelectuales y académicas

Los contextos específicos

Están atravesados por la innovación se relacionan con lo estético, lo antropológico, lo socio cultural y lo político, la identidad, el uso y el consumo, cuyos fundamentos parten de la pertinencia científica, social y económica enmarcados dentro del Sector Fibras-Textil-Confección-Distribución-Comercialización, centrados en el espectro empresarial y organizacional de la cadena productiva desde el entorno de las competencias tecnológicas necesarias para insertarse en dicho sector.

Los programas centrados por el sector productivo en el que están configurados tienen una fuerte tendencia al quehacer técnico, ya que **son generados** como producto, en las dinámicas de un mercado que buscan insertarse en la industria.

Esta particularidad de la disciplina en el textil/modas/vestuario desde su dimensión antropológica y sociocultural, refleja en el Diseño el sentido de la **identidad** local, regional y nacional, para dar sentido a los productos, (prendas, accesorios) y hacerse presente en el fenómeno de la interculturalidad.

Igualmente se contemplan desde el escenario mundial, los contextos de las **redes informáticas** y las sociedades del conocimiento, con perspectivas diferentes, bien sea dentro de su fundamentación, bien desde un énfasis o bien insertándose en el sector de las comunicaciones: internet, nuevas tecnologías y multimedia.

La investigación cuantitativa y cualitativa, que está en formación, hace parte del objeto de estudio, dada su importancia como agente dinamizador de la diferenciación para la competencia en mercados especializados con conceptos fundamentados en el pensar y en el hacer.

6.2 PERFILES

6.2.1 Descripción

El perfil define las características del profesional que el programa pretende formar. Los perfiles describen los rasgos que caracterizarán a los estudiantes de un programa al término de su proceso académico a partir de las funciones y tareas que distinguen su desempeño profesional y contemplando las capacidades, dominios, conocimientos y competencias que para el efecto requieren.

Si establecemos una correlación entre **perfil, componente y competencia** se podría decir que un programa **forma** profesionales creativos, metódicos, éticos, etc. por **medio del estudio y la práctica** en proyectos, en historia, en métodos de diseño, etc. con el **fin de ser capaces de** proyectar, estructurar, comunicar, etc.

Todos los programa académicos esbozan un perfil de profesional, que en lo general está ligado con el desempeño de su profesión en el medio laboral. Usualmente los perfiles académicos o estudiantiles los define la universidad en su conjunto y los profesionales o laborales los define el plan de estudios.

“Artículo 2. Aspectos curriculares.

Todo programa de formación profesional de pregrado en diseño deberá propender por formar:

1.1. Un creador con capacidad de sintetizar y formalizar propuestas y soluciones a necesidades presentes o futuras con visión prospectiva.

1.2. Un profesional con sólida fundamentación en teoría, metodología e historia del diseño nacional e internacional.

1.3. Un profesional con capacidad para investigar los cambios, necesidades, expresiones, capacidades y tendencias del contexto.

1.4. Un profesional con capacidad para analizar, comprender y valorar los requerimientos de los grupos objetivo para los cuales diseña, así como las condiciones del contexto en que actúa.

1.5. Un conocedor de los recursos y repertorios en tecnología; competente en el manejo y apropiación del conocimiento y con capacidad de plantear proyectos de desarrollo tecnológico.

1.6. Un profesional que identifica, reconoce y utiliza apropiadamente los procesos de producción, considerando el ciclo de vida del producto.

1.7. Un profesional con capacidad de generar y comunicar sus ideas haciendo uso del lenguaje de la forma. Su expresión debe posibilitar inteligibilidad, viabilidad y constructibilidad de sus resultados tangibles.

1.8. Un profesional con la actitud y la cultura del trabajo interdisciplinario que le permita liderar o participar en equipos con profesionales de múltiples disciplinas.

1.9. Un profesional con actitud ética dentro de la concepción del ejercicio profesional basado en valores humanos, sociales, culturales y democráticos.”

(MEN Resolución 3463/2003:2)

El campo disciplinar particularizado en Diseño de Modas y Diseño de Vestuario se orienta hacia la formación de perfiles integrales cuidando la actitud ética, una mejor calidad de vida, un beneficio social y un ejercicio profesional de impacto en las diferentes áreas del quehacer humano, abarcando el amplio espectro mencionado en la Resolución. Es claro que para todas las instituciones, centradas en el presente objeto de estudio, el perfil esta orientado hacia **la creación** como acción principal, hacia **la comunicación** y la materialización del producto, que esta directamente relacionado con el quehacer productivo del diseño.

6.2.2 Conclusiones

Las **especificidades se presentan** por el ámbito local, regional o nacional dentro de los que se concretan los respectivos programas, por las instituciones que los generan, por las necesidades socioculturales, sectoriales, o productivas; o por las orientaciones del mercado.

Las diferentes opciones de los perfiles se **orientan en torno al negocio de la moda**, a satisfacer necesidades e intereses de los consumidores con desempeños que abarcan desde los diseños únicos, series cortas o moda comercial, con la producción de moda, la cultura del consumidor y la generación de tendencias de moda. Otros perfiles son de corte

empresarial, organizacional o administrativo dentro de la cadena productiva fibras – textiles – confecciones, con énfasis en la técnica y la tecnología en el campo del diseño virtual.

Las orientaciones de los perfiles hacia la investigación, la **teoría**, el análisis, la metodología del diseño están explícitos en todos los programas analizados, es innegable que el camino disciplinar que se ha recorrido, ha estado enfocado especialmente hacia el quehacer en el diseño, que esta poniendo los fundamentos hacia la construcción dirigida al pensamiento, esfuerzos que son transversales a toda la disciplina del Diseño.

Hay además una tendencia formativa importante en el perfil de las instituciones con una orientación hacia el **área de gestión, área comercial, el consumidor, el marketing de moda** a la que se orientan los productos de la moda, los profesionales han de ser capaces de gerenciar procesos, con una visión muy próxima a la realidad de un mercado con la visión para crear su propia marca. Hay una necesidad muy importante de insertarse en el medio laboral.

Otra tendencia formativa es la alusiva a la construcción de las **identidades** en las cuales la moda juega un papel importante como gestador de la identidad y de la marca Colombia, así, también se incluye la formación en el cuidado y la protección del **medio ambiente** características a las que se orientan los programas de una forma explícita o velada.

Entre las especificidades propias de los programas los énfasis se orientan hacia el diseño alta costura, la moda comercial, el proceso productivo ligado al patronaje y la confección, diseño digital de moda, diseño textil, accesorios, ropa interior y deportiva, mercadeo, exhibición y eventos para el producto de moda, con directrices generadas por los comportamientos sociales, la cultura del consumidor, la estructura del sector y los cambios globales. Nos encontramos con perfiles encaminados hacia la aplicación de tendencias de moda, el diseño de autor, el diseño de marca orientados fuertemente dentro de los emprendimientos propios que necesita el sector.

Los perfiles ocupacionales que fundamentan los esquemas modernos dentro del proceso de reapertura y conversión del sector, constituyen un reto que ofrecer para el campo empresarial ya que la industria requiere formar profesionales calificados para desempeñarse como diseñadores de marca, de línea, de producto, consultores e investigadores de moda, ilustradores, ingenieros-diseñadores de moda, diseñadores de moda con énfasis en producción industrial, con énfasis en mercadeo de moda, con énfasis en diseño asistido por computador, con énfasis en los textiles tecnológicos, comercializadores internacionales de moda, periodistas especializados, auditores de calidad para el sector de la moda y los textiles, administradores, relacionistas públicos para la moda y sus sectores dependientes, notamos como esta amplia gama de ocupaciones en referencia a los perfiles planteados en los programas no alcanzan a solventar esta amplia diversidad generada desde el sector.

6.3. COMPETENCIAS

6.3.1 Descripción:

Se definen las competencias como la habilidad, el conocimiento y la experiencia para desempeñar la profesión en un contexto determinado. En otras palabras, las competencias le permiten al profesional en formación “**saber hacer en contexto**” que conjuga unos *atributos* como los *conocimientos* (teórico, práctico y teórico-práctico), las *actitudes*, las *habilidades* y los *valores* de distinta naturaleza (personales, colectivos, afectivos, sociales, culturales), y unas *tareas* propias de cada disciplina que se activan en el desempeño profesional, esto es en los variados escenarios en los que ellas se ejercen.

Para este análisis las competencias comprenden el saber en su sentido integral, aquel que articula de manera idónea, **el saber hacer, el saber pensar y el saber ser**; son de carácter complejo, ya que buscan la formación integral desde la disciplina orientando a los estudiantes en su actitud y en sus valores. El campo disciplinar de Modas y Vestuario por lo tanto construyen desde las competencias para la conformación de un currículo propio, coherente, con la orientación a formar en el estudiante las capacidades propias de la disciplina utilizándolas **para la sustentación de proyectos de diseño** en la acción vestimental.

Desde esta óptica, para los programas universitarios las fuentes de estas competencias podrán ser, además de las demandas laborales y los requerimientos disciplinares, las necesidades y aspiraciones de la comunidad del entorno, los proyectos de desarrollo nacional, regional y local, los proyectos institucionales, las tendencias mundiales, regionales y nacionales de la profesión y los avances de la ciencia y la tecnología.

El diseño se ha venido orientando hacia un esquema pedagógico que presenta una trayectoria en su modo de operar en el tiempo en el cual los conceptos espontáneos y los naturales surgían como las primeras formas comunicativas y creativas, sin desconocer la importancia y la vitalidad de lo creativo se ha logrado diferenciar lo espontáneo por lo procesado y reflexivo, por el concepto, la teorización y la aplicación del saber en aras de comprender e interpretar el papel del diseñador en el entorno y en la cultura, así la búsqueda y estudio del aprendizaje se ha llegado a la construcción de estructuras básicas para el desarrollo cognitivo: **las estructuras que abarcan los conceptos, las actitudes y las metodologías para enfrentar el problema de diseño**. Esta estrategia pedagógica tiene una relación muy estrecha entre las diferentes formas generadas para transmitir el conocimiento, con denominaciones tales como componentes, áreas o ejes de estudio

En la Resolución 3463 se establecen diez tipos de competencias básicas para el Diseñador, independientemente de la denominación específica del programa.

"2. El programa debe asegurar que el Diseñador tenga las competencias cognitivas, comunicativas y socioafectivas necesarias para el ejercicio profesional, así como las capacidades para el trabajo en equipo e interdisciplinario. Esto implica que el programa deberá desarrollar en el estudiante, como mínimo, las siguientes competencias básicas:

Competencia para estructurar, ponderar y ordenar información con una intención específica para la definición de proyectos.

Competencia para proyectar, entendida como la capacidad para interpretar el contexto espacio-temporal determinando el uso adecuado de los recursos y para optimizar la actividad humana a través de elementos perceptibles.

Competencia para el manejo de la comunicación de la forma perceptible y de los medios a través de los cuales ésta se representa y formaliza.

Competencia para apropiarse y utilizar conocimiento con herramientas de la ciencia y tecnología.

Competencia para argumentar proyectos de diseño tanto conceptual como formalmente.

Competencia para la gestión del Diseño, que implica interactuar, desde la dimensión del proyecto, en entornos públicos y privados, en los campos administrativos, económicos, productivos y de mercado.

Competencia para innovar proponiendo nuevos modelos que orienten el desarrollo de la cultura.

Competencia para aplicar los conceptos y métodos propios de la disciplina para el desarrollo de los proyectos e investigaciones.

Competencia para interactuar con el entorno social y el medio ambiente de manera responsable, crítica y ética.

Competencia para desarrollar conceptos y métodos propios del conocimiento disciplinario." (R1:2-3)

Estas competencias se han agrupado en 7 para facilitar su uso como instrumentos de análisis

1. Estructurar. Capacidad para definir de manera apropiada, un proyecto de diseño, que comprenda la formulación del problema y la presentación de un programa de trabajo. Para tal fin, el diseñador debe saber medir, a partir del análisis de las variables de complejidad, interacciones y contexto, la magnitud del problema que enfrenta para una definición correcta del proyecto y debe saber evaluar y organizar toda la información disponible y posible, que le permitan formular el problema de diseño central del proyecto y elaborar el programa de trabajo.

Competencia para estructurar, entendida como la competencia para ponderar y ordenar información con una intención específica para la definición de proyectos. (1)

2. Proyectar. El diseñador debe tener clara la naturaleza intrínseca de los problemas de diseño y la lógica que los gobierna. Comprender que la solución de los problemas de diseño es gobernada por la lógica de la invención, en la cual se representa, inventa y comprueba a partir de interacciones, de modo diferente a la lógica de la ciencia, que es la lógica del descubrimiento, en la que se justifica, descubre y corrobora a partir de experimentos. Entender que la corroboración científica busca resultados verdaderos o falsos, mientras que la comprobación del producto final (objetos, conjuntos de objetos o sistemas) es el resultado de la evaluación de alternativas, de las cuales se escoge la que mejor cumple con los propósitos del programa.

De otra parte, un diseñador debe ser un estudioso de la Cultura, de la Sociedad y de la Naturaleza para interpretar correctamente las posibles interacciones que generarían sus productos y de esta suerte medir de antemano el impacto cultural, social y natural que ellos producirían durante su uso y después de su vida útil. Debe saber que el conocimiento de las diferencias entre los seres humanos (edad, sexo, antropometría, ergonomía, limitaciones), entre las culturas (la estética, los valores, las normas) y entre los diferentes entornos naturales, le permitirán ser conciente del ambiente humano (social, natural y cultural) en el cual se inscribe su proyecto con el fin de diseñar productos, es decir formas, funciones, significados, adaptables a circunstancias diversas y que, por ende, produzcan el menor impacto ambiental.

En síntesis, el diseñador debe estar permanente actualizado en el desarrollo conceptual y teórico del diseño, así como de las dinámicas características de su práctica y de todos los factores que en ella intervienen, de tal suerte que sus obras contribuyan en el mejoramiento de la calidad de vida de la humanidad en todos sus niveles de acción y pensamiento.

Competencia para proyectar, entendida como la competencia para interpretar el contexto espacio-temporal determinando el uso adecuado de los recursos para optimizar la actividad humana a través de elementos perceptibles. (2)

3. Comunicar. Saber comunicar implica conocer tanto la cultura local como la cultura global, las diferencias entre las personas y las sociedades y las características del contexto natural. Saber comunicar también implica saber representar la materialidad del proyecto y de sus interacciones como instrumento de evaluación de su significado, de su formalidad, de su funcionalidad y de su impacto ambiental.

Competencia para el manejo de la comunicación de la forma perceptible y los medios de representación. (3)

4. Innovar. El estudio de los desarrollos científicos y tecnológicos debe ser también una preocupación constante de un diseñador. La innovación depende en gran medida de la incorporación o invención de materiales y formas nuevas y posibles que contribuyan en el mejoramiento de la calidad de vida material y espiritual de la humanidad. Debemos recordar que el diseñador se vale de procesos industriales para lograr que sus productos beneficien a muchos al mismo tiempo. Razón por la cual el diseñador además debe conocer muy bien cuáles son los procesos de producción existentes en el momento.

Competencia para apropiarse y proponer conocimiento con herramientas de la ciencia y la tecnología. (4)

Competencia para innovar, que implica comprender la contemporaneidad y proponer nuevos paradigmas que orienten el desarrollo de la cultura. (7)

5. Argumentar. El diseñador debe poseer bases conceptuales firmes, alimentadas por el estudio de la historia y teoría del diseño y una buena práctica basada en el ejercicio de técnicas discursivas, que le permitan ser atractivo, interesante y eficaz en la presentación pública de sus proyectos

Competencia para argumentar un proyecto de diseño mediante la incorporación de referentes que estructuren razones formales y conceptuales. (5)

6. Gestionar. La realización de un proyecto, es decir su materialización, no termina con la representación final del proyecto. Podríamos decir que es allí donde realmente empieza su vida material. El diseñador debe saber cuáles son las variables económicas, mercantiles, financieras, normativas, que se deben tener en cuenta durante el proceso de diseño, así como cuáles son las acciones sociales necesarias para gestionar su materialización, es decir su producción, utilización, mantenimiento y disposición final teniendo en cuenta contextos determinados. En otras palabras la competencia gestionar, incluye tanto el conocimiento y las acciones necesarias para hacer realidad el proyecto, como

Competencia para la gestión del Diseño, que implica además interactuar, desde la dimensión del proyecto, en entornos públicos y privados, en los campos administrativos, económicos, productivos y de mercado. (6,9)

7. Conceptualizar. El diseñador debe finalmente estar en capacidad de a través de procesos investigativos, elaborar un conjunto de conceptos y unos métodos de diseño propios, que le permitan además de ser eficaz y seguro en su trabajo, proponer a sus colegas y a la sociedad en su conjunto, no sólo soluciones, sino también caminos e ideas que desarrollen los campos de la teoría y la práctica de la profesión.

Competencia para aplicar conceptos y recursos en el desarrollo de proyectos e investigaciones de diseño. (8)

Competencia para desarrollar conceptos y métodos propios del conocimiento disciplinario. (10)

6.3.2 Conclusiones

Dada la dificultad para especificar, concretar e interpretar el sentido de las propuestas de cada programa se decidió hacer un análisis general. Tarea difícil de analizar dado la ausencia de definiciones comunes que permitieran entender en algunos casos el verdadero significado de los verbos relacionados con las competencias propuestas por cada programa.

Las competencias no son evidentes en la mayoría de los programas, dado su trayectoria, su grado de madurez, o el enfoque que se tenga de las mismas; algunas surgen de forma velada, en otras están claramente explícitas y se entrelazan estrechamente con el perfil, utilizando estrategias pedagógicas para el aprendizaje y el desempeño autónomo o dirigido, con especial énfasis en la indagación personal, la observación del usuario, el trabajo en equipo, y el acompañamiento tutorial, en torno a **problemas de conocimiento o al desarrollo de proyectos significativos** para el estudiante. Estos caminos pedagógicos se apoyan en la utilización de los problemas como recurso formativo, que estimula **el ejercicio proyectual** generando competencias que están direccionadas hacia el quehacer del diseñador y su propio ejercicio en el diseño, centrándolo en una reflexión cuyo eje es el usuario, o el consumidor, el uso o manipulación de la prenda, la exhibición o impulso de compra, la marca, o la gestión empresarial, o el planteamiento de proyectos propios en muchos casos con elementos de innovación.

Desde esta particularidad del diseño se es consciente del giro hacia la educación por competencias que se genera desde el sector empresarial y productivo para que el diseñador de modas, o vestuario sea responsable del proceso de diseño y creación de colecciones que posteriormente son desarrolladas en el proceso productivo y con ellas lograr satisfacer necesidades de un sector del mercado que responde, a la sensibilidad, a unos conceptos o a una tendencia general de la moda. Aquí se genera una propuesta de currículo formando en competencias que se inician desde la disciplina, en la formación básica y la general, surgen también los **núcleos temáticos, problemáticos, o módulos especializados que orientan la formación profesional**, constituyendo un entramado en el que se desarrolla esta metodología de enseñanza según los perfiles, para el desarrollo y fortalecimiento de sus habilidades y conocimientos de acuerdo con la formación por proyectos orientados a la gestión, el uso, o la experimentación.

Tenemos en este campo disciplinar perfiles diferentes y enfoques específicos para plantear las competencias correspondientes al perfil, con la finalidad pedagógica en torno al proyecto de diseño común, las **competencias surgen orientadas hacia conceptualización y comunicación** del acto vestimental materializada productivamente por las necesidades del usuario, el consumidor, el mercado, la empresa o el sector productivo, en las que hay una relación muy estrecha entre el modelo disciplinar y el pedagógico y conforman la estructura para la enseñanza del proyecto de diseño.

El diseñador de Vestuario/Moda coincide en la formación de unas competencias enmarcadas en el entorno laboral local y se da por supuesto que también puede dar respuesta a los entornos cambiantes del mercado internacional.

Dentro de las competencias la gestión del producto, el conocimiento del mercado, los canales de distribución, la gestión de la propia empresa, enmarca otro nivel de desempeño relacionada a la gestión del diseño, contemplada en los programas y relacionada con el entorno laboral, con esta competencia se fortalece la disciplina desde la óptica de la competitividad.

6.4. COMPONENTES

6.4.1. Descripción.

Los componentes configuran las áreas de saber y práctica en las cuales se inscriben las materias organizadas de acuerdo con objetivos de formación y actividades comunes que permiten en su conjunto adquirir las competencias propias de la disciplina y configurar los perfiles que cada programa se propone formar.

Los componentes conforman por consiguiente la estructura curricular al dimensionar las áreas de conocimiento propias del saber disciplinar. Posibilitan combinación entre el saber académico y la habilidad para su aplicación y desarrollo. Es decir, constituyen el vínculo entre la idealidad de los proyectos educativos y la realidad de la enseñanza.

“3. Para el logro de la formación integral del Diseñador, el plan de estudios comprenderá como mínimo, los siguientes componentes de las áreas de formación, fundamentales del saber y de la práctica que identifican el campo del Diseño, que incluye los conocimientos y prácticas necesarias para la fundamentación del campo profesional del Diseño.

3.1. Componente humanístico: busca sensibilizar al estudiante en la comprensión y apreciación del ser humano, en sus dimensiones físicas, culturales, éticas, estéticas, sociales y económicas.

3.2. Componente de la teoría e historia del Diseño: busca sensibilizar al estudiante en la comprensión y apreciación del patrimonio cultural objetual y visual, en sus dimensiones históricas y contemporáneas. Comprende la historia y teorías del Diseño; presenta estrechas relaciones con el desarrollo de las ideas, del arte y de la técnica, con los estudios culturales, con la filosofía, la estética y demás desarrollos de las ciencias sociales.

3.3. Componente proyectual: Eje central de la formación del Diseñador, debe ser el espacio académico para la síntesis de los demás componentes de saber y de práctica implicados en su formación. Debe estar presente en todos los niveles a lo largo del programa. Se orienta a formar en el estudiante capacidades para sintetizar una gran variedad de información humanística, cultural, contextual, tecnológica, deontológica y demás propias de la disciplina, utilizándola para el Diseño y la sustentación de proyectos. Permite el desarrollo del pensamiento sintético, analítico, crítico, de formalización, creativo y de las habilidades de diseño necesarias para la elaboración de propuestas, así como de las competencias comunicativas necesarias para su definición y socialización.

3.4. Componente de expresión y comunicación: Orientado a formar en las competencias que se requieren para expresar las funciones indicativas y simbólicas de las formas; para la representación de los proyectos en las diferentes etapas de su gestación y para la adecuada argumentación escrita y verbal de los contenidos y contextos del proyecto, a través del manejo de y medios técnicos apropiados. Así mismo se deberá desarrollar en el estudiante competencias comunicativas básicas en una segunda lengua.

3.5. Componente tecnológico: Dirigido a formar al estudiante en las teorías y principios de las tecnologías disponibles; en las propiedades y significado de los materiales y la manera como inciden en el diseño; en los criterios para la gestión de proyectos; en las leyes y normativas vigentes en el país relacionadas con seguridad, salud y confort, requeridas en los procesos de elaboración de formas y su utilización. Todo lo anterior debe estar orientado por el respeto al medio ambiente y la promoción del desarrollo humano sostenible.

3.6. Componente funcional - operativo: Orientado a formar en las competencias que se requieran en el proyectar la usabilidad de los resultados proyectuales; con esto se quiere hacer referencia a su relación e interacción con el ser humano desde el punto de vista de lo corporal, sensorial, emotivo y valorativo; así como con el mundo físico, la funcionalidad y las relaciones sistémicas de los componentes estructurales.

3.7. Componente de gestión: Orientado a desarrollar la habilidad para orientar, articular, integrar y promover la disciplina en el contexto productivo empresarial e institucional, así como la capacidad para gerenciar y hacer eficaz su actividad profesional en sus aspectos sociopolíticos, económicos, legales, normativos, organizacionales y productivos.

6.4.2 Conclusiones

Esta organización didáctica del diseño en relación al campo disciplinar de la Moda y el Vestuario, generalmente se enfoca a la estructura de los elementos creativos y de análisis que enriquezcan un proceso de diseño. Las áreas y componentes de formación, los ejes, los núcleos temáticos, módulos especializados o énfasis están en estrecha relación entre ellas y giran alrededor **del proyecto**, que se constituye como el eje fundamental, para los otros elementos que constituyen esta organización de conocimientos a impartir desde cada una de las instituciones con sus miradas particulares y alimentan los conocimientos adquiridos hasta terminar la formación del profesional que se insertara en el mercado laboral.

Los planes de formación de una forma evidente o velada exponen estas estructuras de contenido en las que se asegura su funcionamiento efectivo cuando se presta especial atención a los momentos de **la ejecución formativa y de la evaluación** curricular. Estas estructuras formativas pueden ser de componentes lineales con áreas de formación básica, cada una con varios subniveles para estructurar un cuerpo de núcleos soportados por las respectivas áreas. O hay estructuras más complejas integradas al ejercicio académico en las que intervienen varias disciplinas e interactúan entre sí.

Los componentes en la particularidad del diseño de Modas y Vestuario los campos de estudios teóricos, metodológicos se entrelaza con el humanismo, la cultura, la sociedad, la teoría y la historia integrados en la actividad del proyectar componentes que se concentran en la temática del proyecto y generalmente no se hace mención explícita de los mismos. De la misma forma los componentes orientados hacia la investigación no están claramente articulados, sustentan su participación en la organización operativa de las materias y en unos objetivos de logros que se dimensionan a lo largo del pensum.

En este campo disciplinar se estructura un componente tecnológico relacionado con el quehacer técnico y de expresión materializable a través del patronaje, la confección, la ilustración, el diseño digital, bien por el perfeccionamiento de la representación gráfica o bien por el desarrollo de muestras o prototipaje en escala 1:1 con las que se van confrontando con el mercado

El componente funcional operativo mencionado en la Resolución y ligado a la acción vestimental, tiene planteamientos en esta particularidad. Se hace mención de un campo específico relacionado con el ajuste de la prenda y la vestibilidad. Términos como ensamble de piezas, usabilidad, funcionalidad orientan intereses propios y buscan espacios de exhibición y confrontación con el medio. El componente tecnológico está orientado hacia la técnica de producción generalmente estructurados desde el núcleo básico, están relacionados con las optativas que están presentes en la diversidad de los perfiles planteados en cada institución.

Es de hacer notar que el área de gestión tiene cierta preponderancia; se gestiona el proyecto, el diseño, se concreta la práctica empresarial. Hay direccionalidad hacia la proyección personal en el diseño y el ejercicio profesional, con una orientación académica general.

COLOFÓN

El conocimiento de la realidad académica del Diseño en Colombia constituye una de las mayores urgencias en el camino de la cualificación de esta disciplina. A partir de tal premisa se abordó este proyecto investigativo, uno de cuyos aspectos más significativos fue el carácter *interinstitucional* que le proporcionó el hecho de haber surgido al interior de la Red Académica de Diseño RAD, y como parte de las primeras actividades de su Comité Académico. Dicho carácter le imprimió además, unas particularidades de tipo metodológico al proyecto, en la medida en que implicó ejercicios de reflexión, análisis, discusión y toma de decisiones en equipo, procesos que enriquecieron la experiencia y validaron la importancia, de la sinergia como dinámica propia de un trabajo colaborativo, condición *sine qua non* para el logro de las metas propuestas.

El estudio realizado indica que las cuatro categorías construidas para el análisis (Interacciones, Perfiles, Competencias y Componentes), derivadas tanto de la Resolución MEN 3463 como de la primera revisión de las fuentes, reunieron las condiciones de pertinencia, exhaustividad, especificidad y claridad, que permitieron su identificación en la totalidad de los documentos institucionales.

No obstante, cabe advertir que, respecto a la categoría *Componentes*, (Humanístico, Teoría Historia, Proyectual, Expresión y comunicación, Tecnológico, Funcional Operativo, Gestión, e Investigación), dado el carácter general de las definiciones presentadas en las fuentes analizadas, los meros enunciados de las temáticas que los conforman no son elementos suficientes para comprender la realidad de su existencia, razón por la cual se prevén dos acciones: 1º el desarrollo de la segunda fase prevista en este proyecto que permitirá comprender lo planteado por los programas institucionales a la luz de lo aprendido por sus egresados durante la formación académica, y lo aplicado o lo requerido por ellos en el ejercicio profesional, y 2º la realización de investigaciones curriculares al interior de las universidades sobre los contenidos de los diversos componentes según lo planteado por los profesores en sus programas específicos y según lo desarrollado en el aula durante la puesta en acción de ese currículo, según los estudiantes. Este análisis de las relaciones entre los currículos teóricos y prácticos permitirá a las instituciones conocer en detalle la realidad acerca de esta categoría.