

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL BENI "JOSÉ BALLIVIAN"

VICERRECTORADO DE POSGRADO
ESCUELA BOLIVIANA DE POSGRADO
DIPLOMADO EN EDUCACIÓN SUPERIOR Y GESTIÓN UNIVERSITARIA



“ELEMENTOS DE ENSEÑANZA ORIENTADOS AL APRENDIZAJE
DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMÁTICAS EN LAS CARRERAS
DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO Y DISEÑO DE INTERIORES
DE LA UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO XAVIER DE CHUQUISACA”

Monografía

Autor : M.Sc. François Jean Philippe Rémy Dupont

Tutora : M.Sc. Saida Carolina Mendoza Torres

Sucre - Bolivia

2024

**“ELEMENTOS DE ENSEÑANZA ORIENTADOS AL APRENDIZAJE
DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMÁTICAS EN LAS CARRERAS
DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO Y DISEÑO DE INTERIORES
DE LA UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO XAVIER DE CHUQUISACA”**

Monografía presentada a la Universidad Autónoma del Beni "José Ballivián", en cumplimiento de requisito formal y académico del curso de postgrado : Diplomado en Educación Superior y Gestión Universitaria.

Sucre - Bolivia

2024

CESIÓN LEGAL ACADÉMICA

El presente trabajo de investigación cedo a la Universidad Autónoma del Beni “José Ballivián”, a su Dirección de Posgrado y a la Escuela Boliviana de Posgrado, para que sea un trabajo disponible en el orden académico, la publicación total o parcial del mismo en la instancia, vía o medio físico, digital o virtual ; respetando el derecho del autor y de la propiedad intelectual, por un periodo de treinta y seis meses posterior a su aprobación y conforme las normas legales en vigencia en el Estado Plurinacional de Bolivia.

Autor : François Jean Philippe Rémy Dupont

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación va dedicado a los miembros de mi familia que siempre apoyan mis proyectos y me ayudan a lograr metas tanto profesionales como personales, incentivándome cada día a seguir adelante en su persecución.

Autor :

François Jean Philippe Rémy Dupont

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todas las personas que, por su inestimable e infalible apoyo, me llevaron a cumplir los objetos de la presente investigación : todos los seres queridos de mi familia y los amigos que me brindaron sus consejos y me permitieron llevar este estudio a cabo en las mejores condiciones.

Autor :

François Jean Philippe Rémy Dupont

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CESIÓN LEGAL ACADÉMICA	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTOS	VI
RESUMEN	XI
ABSTRACT	XII
INTRODUCCIÓN	1
1. ANTECEDENTES	1
2. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	2
3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	3
4. OBJETIVOS	3
4.1. OBJETIVO GENERAL	3
4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
5. JUSTIFICACIÓN	4
6. OBJETO DE ESTUDIO Y CAMPO DE ACCIÓN	5
7. LÍMITES Y ALCANCES	5
8. DISEÑO METODOLÓGICO	6
8.1. ENFOQUE Y TIPO DE INVESTIGACIÓN	6
8.2. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	6
8.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	7
CAPÍTULO I - MARCO TEÓRICO Y CONTEXTUAL	9
1.1. MARCO TEÓRICO	9
1.1.1. LA ENSEÑANZA DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE TODO TIPO	9
1.1.1.1. Enseñanza del Diseño en el Bauhaus : aprender a adecuar función y forma	9
1.1.1.2. Enseñanza del Diseño en la HfG de Ulm : aprender a resolver problemas	10
1.1.1.3. Enseñanza actual del Diseño : aprender a resolver problemáticas complejas con respuestas de cualquier tipo	12

1.1.2. LA ENSEÑANZA DE UN PROCESO CREATIVO INTERDISCIPLINAR CON OBJETIVOS SOCIALES Y HUMANOS	13
1.1.2.1. Definición del Diseño por la WDO	13
1.1.2.2. Misión del Diseño según la WDO	14
1.1.2.3. Pautas de la WDO para el proceso de enseñanza y aprendizaje del Diseño	15
1.1.3. LA ENSEÑANZA DEL ASPECTO SISTÉMICO DE LAS PROBLEMÁTICAS	16
1.1.4. LA ENSEÑANZA DE UNA METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN CREATIVA	17
1.1.5. EL APRENDIZAJE POR PROYECTOS	18
1.1.6. UNA ESTRATEGÍA DE ENSEÑANZA PRÁCTICA E INTERDISCIPLINAR	19
1.2. MARCO CONTEXTUAL	20
1.2.1. DATOS HISTÓRICOS GENERALES	20
1.2.2. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO XAVIER DE CHUQUISACA	21
1.2.3. MISIÓN Y VISIÓN DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y CIENCIAS DEL HÁBITAT	21
1.2.4. MISIÓN Y VISIÓN DE LA CARRERA DE DISEÑO DE INTERIORES	22
1.2.5. MISIÓN Y VISIÓN DE LA CARRERA DE DISEÑO DE INTERIORES	22
CAPÍTULO II - DIAGNÓSTICO	24
2.1. RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS A ESTUDIANTES	24
2.2. INFORMACIÓN RECOGIDA POR LAS OBSERVACIONES DE CAMPO Y LAS ENTREVISTAS SIN ESTRUCTURA	42
2.2.1. UN APRENDIZAJE POR PROYECTOS TODAVÍA LIMITADO	42
2.2.2. UNA ENSEÑANZA DE LA METODOLOGÍA DE DISEÑO POCO ESTABLECIDA E IMPLEMENTADA	42
CONCLUSIONES	44
RECOMENDACIONES	45
BIBLIOGRAFÍA	46
ANEXOS	49

ÍNDICE DE GRÁFICAS

GRÁFICA 1 Teorías y ejes metodológicos enseñados.....	24
GRÁFICA 2 Fallas en enseñanza de metodologías según carreras y niveles.....	25
GRÁFICA 3 Diferenciación y relación.....	26
entre metodología de investigación científica y metodología de investigación creativa.....	26
GRÁFICA 6 Autoevaluación estudiantil del nivel de conocimiento del Design Thinking.....	29
GRÁFICA 7 Exactitud de la definición del Design Thinking.....	30
GRÁFICA 8 Comprensión de la especificidad del proceso de diseño.....	31
GRÁFICA 9 Amplitud de la teoría y de la práctica en el actual proceso de enseñanza.....	31
GRÁFICA 10 Tipo de actividades y tareas : del 1er al 2do semestre.....	33
GRÁFICA 12 Tipo de actividades y tareas : del 7mo al 10mo semestre.....	35
GRÁFICA 13 Parte de las actividades individuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje.....	39
GRÁFICA 14 Parte de las actividades en binomio en el proceso de enseñanza y aprendizaje.....	39
GRÁFICA 15 Parte de las actividades grupales en el proceso de enseñanza y aprendizaje.....	40
GRÁFICA 16 Interdisciplinariedad de las actividades.....	41

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1 CUESTIONARIO A LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERAS DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO Y DE DISEÑO DE INTERIORES.....	49
ANEXO 2 PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO.....	53
ANEXO 3 PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA DE DISEÑO DE INTERIORES.....	56

RESUMEN

La presente investigación tiene como fines reflexionar y analizar el proceso de enseñanza y aprendizaje orientado a la resolución de problemáticas por medios creativos – la cual corresponde al proceso de diseño – en las carreras de Arte y Diseño Gráfico y Diseño de Interiores partes de la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat (FACH) de la Universidad Mayor Real y Pontificia San Francisco Xavier de Chuquisaca, en la ciudad de Sucre (Bolivia), de tal manera que se pueda proponer actualizaciones estratégicas de métodos, actividades y contenidos pedagógicos claves en el actual contexto de la profesión.

Con este motivo, primeramente se realiza un resumen de las evoluciones de las prácticas y de la enseñanza del diseño desde su emergencia como profesión hasta hoy. También, se revisa las pautas y los requisitos actuales determinados por definiciones de la Organización Mundial del Diseño. A continuación, se diagnostica mediante encuestas, observaciones de terreno, entrevistas y comparaciones con este contexto teórico las enseñanzas desarrolladas en la FACH, en las dos carreras mencionadas. Por ende, se formulan recomendaciones para hacer evolucionar idóneamente los elementos del proceso de enseñanza y aprendizaje que necesitan ser complementados o transformados.

ABSTRACT

The purpose of this research is to reflect on and analyze the teaching and learning policies of problem solving by creative means – which corresponds to the design process – in the Art and Graphic Design and Interior Design careers of the Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat (FACH) of the Universidad Mayor Real y Pontificia San Francisco Xavier de Chuquisaca, in the city of Sucre (Bolivia), in such a way that strategic updates of key pedagogical methods, activities and contents could be proposed within the current context of the profession.

For this reason, firstly, this paper presents an overview of design practices and teaching evolutions, from its emergence as a profession until today. Also, it reviews the current guidelines and requirements determined by World Design Organization's definitions. Then, through surveys, field observations, interviews and comparisons with this theoretical context, it brings a diagnosis of teaching elements that are implemented in the FACH, in the two previously mentioned careers. Finally, it proposes recommendations in order to appropriately evolve the teaching and learning process parameters that need to be complemented or transformed.

INTRODUCCIÓN

1. ANTECEDENTES

Desde su emergencia como profesión a principios del siglo XX, el diseño evolucionó de acuerdo a las transformaciones del contexto cultural, social, económico y tecnológico que fomentaron visiones institucionales de entes dedicados a la educación, la promoción y el desarrollo de este campo. En especial, su definición se precisó y se ajustó gracias a las ideas que fueron difundidas por instituciones educativas dedicadas exclusivamente a su enseñanza. Por lo tanto, el proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño que fue establecido en estas instituciones de educación superior ejerció un rol central en la construcción de las herramientas, las técnicas y la metodología que los profesionales de este rubro utilizan cada día en el desempeño de sus actividades. Integraron los cambios continuos que se observaron en la sociedad para hacer evolucionar sus enseñanzas y orientar la definición y las prácticas de esta disciplina.

En este marco, el diseño, que tiene estrechos vínculos con muchas otras disciplinas y fue a un principio el asunto de arquitectos, volvió a ser definido como un proceso de resolución de problemas. Desde esta perspectiva, influenció a su turno las prácticas y las enseñanzas de la Arquitectura. Desde entonces, su enseñanza se enfoca en el aprendizaje de la resolución de problemáticas que abarcan múltiples aspectos, es decir que reúnen y conectan diversos problemas, por vías creativas. Por eso, hoy, las organizaciones mundiales dedicadas a su desarrollo apuntan que la misión de la profesión hasta es directamente orientada al alcance de metas tan amplias que corresponden a diversos aspectos del desarrollo humano.

Las enseñanzas del diseño en los países que están a la punta de las reflexiones y del desarrollo industrial en el que se enmarca evolucionaron hacia un aprendizaje que tiene como fin adquirir los conocimientos y las competencias necesarias para lograr estos objetivos a través del ejercicio de esta profesión. Pero en los países que son menos industrializados, todas las instituciones educativas que ofrecen carreras de diseño no integraron o actualizaron sus enseñanzas a esta definición de la

disciplina. En Bolivia, en la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca, precisamente las carreras de Arte y Diseño Gráfico y Diseño de Interiores ofertas por la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat (FACH) todavía no ubican la resolución de problemáticas al centro del aprendizaje, como ocurre en el exterior del país.

Este estudio tiene entonces el propósito de diagnosticar los aspectos de las enseñanzas actuales que limitan un aprendizaje óptimo de la resolución de problemáticas por medios creativos en las carreras de la FACH : ¿ Cuáles son los ejes metodológicos que se deberían enseñar para orientar el aprendizaje del diseño a la definición actual de la profesión ? ¿ Qué elementos deberían completar las enseñanzas de las carreras de Diseño para ofrecer un aprendizaje actualizado ? ¿ A través qué tipo de métodos y actividades se tendría que enseñar los conocimientos ahora requeridos ?

2. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Siendo enfocado en la realización de proyectos, el diseño es una actividad cuyo ejercicio tiene una dimensión sumamente práctica. El objetivo de los diseñadores es dar respuesta a una serie de problemas entrelazados que forman una problemática. Por ello, la enseñanza del diseño debe ser dirigida a adquirir los medios necesarios para resolver problemáticas, con las especificidades de la profesión, que corresponden al desarrollo de respuestas mediante una metodología específica que no solo incluye el uso de técnicas y herramientas creativas sino también se estructura en etapas que forman un proceso de investigación creativa.

Sin embargo, la enseñanza del diseño en la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca hasta el momento no se basa en una referencia que permite al plantel docente incentivar el aprendizaje de una metodología claramente definida. La enseñanza de una disciplina no puede ser basada en perspectivas distintas de los elementos que los futuros profesionales deben adquirir para desempeñarse en una actividad laboral.

Además, la enseñanza queda limitada por ser demasiado compartimentada, abarcando así visiones distintas y conocimientos que no comunican entre sí, resultando para los estudiantes en el aprendizaje

de elementos y metodologías a veces contradictorios que limitan el desarrollo de sus competencias en resolver problemáticas por vías creativas, de acuerdo a la definición de la profesión.

Un consenso pedagógico, un conocimiento compartido y un proceso de enseñanza y aprendizaje no compartimentado deben ser establecidos para definir, en base a las pautas actuales, tanto los ejes que deben ser incluidos en las enseñanzas como las formas más óptimas de fomentar su aprendizaje. Se tiene que actualizar en la FACH los elementos que deben ser integrados a las enseñanzas del diseño, además de los métodos y las actividades los más adecuados al desarrollo de un aprendizaje apegado a las características actuales de la profesión, definidas por las instituciones de referencia.

3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

El contexto anteriormente expuesto nos lleva a definir la siguiente problemática :

¿ Frente a la evolución de la definición del diseño y de sus prácticas, cuáles son los elementos, los métodos y las actividades que deben ser integrados a las enseñanzas en las carreras de Arte y Diseño Gráfico y Diseño de Interiores de la USFX para reforzar el aprendizaje de la resolución de problemáticas por vías creativas ?

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVO GENERAL

Revelar las carencias en métodos, actividades y contenidos orientados a un aprendizaje óptimo de la resolución creativa de problemáticas, para completar las enseñanzas del diseño en la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca.

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las carencias en conocimientos y competencias orientados a la resolución de problemáticas adquiridos por los estudiantes de la FACH, en diferentes niveles del currículo.
- Comparar las metodologías enseñadas en las carreras de Diseño de la FACH con las metodologías establecidas por organizaciones e instituciones de diseño referenciales.
- Analizar los métodos y las actividades pedagógicos utilizados para la enseñanza del diseño en la FACH.
- Conocer los métodos y las actividades pedagógicos utilizados en la FACH y en el exterior en la enseñanza del diseño.
- Definir métodos, actividades educativas, y contenidos que facilitan el aprendizaje de la resolución de problemáticas por el diseño.

5. JUSTIFICACIÓN

Si bien aprovechan de observaciones constantes para hacer evolucionar y enriquecer sus contenidos, las enseñanzas que hoy se desarrollan en la FACH se quedan apegadas a la integración de nuevos aspectos que son mayormente técnicos, basados en las innovaciones tecnológicas o en asuntos que por temporadas se vuelven de moda antes de pasar o no a ser tendencias más duraderas. No cuenta con el aporte de una vigilancia metodológica que permite pensar la profesión del diseño y la manera de ejercerla ya no solo desde una perspectiva técnica sino también desde reflexiones enfocadas en otros aspectos que llevan a la evolución y al fortalecimiento de sus fundamentos.

Las relaciones de la FACH con otras universidades de Latinoamérica todavía representan una apertura insuficiente hacia otros modos de pensar, ejercer y enseñar la profesión, mientras carece de una conexión regular con instituciones de otras regiones (Europa, Estados Unidos, Asia, por ejemplo). Los intercambios de ideas y visiones distintas son por lo tanto limitados. Resulta que las orientaciones de las enseñanzas que se fomentaron en las últimas décadas en los países más activos no llegaron a ser implementadas ni tampoco bien conocidas en la FACH.

Con la realización de este estudio, se ofrece una apertura a visiones exteriores estratégicas que abarcan un alto potencial innovador. Se propone detectar carencias en las enseñanzas a modo de formular recomendaciones que permitirán hacerles evolucionar de acuerdo a las prácticas educativas actuales las más fundamentadas e importantes en el campo del diseño.

6. OBJETO DE ESTUDIO Y CAMPO DE ACCIÓN

Objeto de estudio : Actividades, métodos y contenidos orientados al aprendizaje de la resolución de problemáticas en la enseñanza del diseño.

Campo de acción : Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca, en la ciudad de Sucre, Bolivia.

7. LÍMITES Y ALCANCES

Límites : aunque de manera marginal, la percepción que cada estudiante tiene de los elementos de su aprendizaje depende del desempeño y del nivel en el que está cursando, por lo tanto puede influir en las respuestas obtenidas en las encuestas realizadas en el marco de la presente investigación, al momento de evaluar los conocimientos, métodos y actividades que fueron parte de su proceso de aprendizaje.

Alcances : la presente investigación tiene como alcances :

- El aporte de ideas para completar y armonizar las enseñanzas del diseño en la FACH, en base a las pautas actuales que resultan de la actual definición de la profesión.
- La definición de requisitos educativos que permiten reforzar las competencias de los futuros egresados de las carreras de Arte y Diseño Gráfico y Diseño de Interiores de la USFX orientadas a la resolución de problemáticas por vías creativas.

8. DISEÑO METODOLÓGICO

8.1. ENFOQUE Y TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación es de tipo descriptivo, porque su objetivo es obtener un panorama más preciso de la amplitud del problema planteado, para poder establecer ejes metodológicos y conocimientos que corresponden específicamente al diseño como proceso de resolución de problemáticas – de acuerdo a la definición de esta profesión – y que por lo tanto deben ser enseñados a través métodos y actividades idóneos que se propone también destacar.

Este estudio fue realizado mediante un proceso sistemático de recolección y revisión de material documental existente sobre el tema.

8.2. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Métodos teóricos :

- **Método histórico-lógico** : se utilizó en el desarrollo del marco teórico (Capítulo I), para observar desde los principios de la profesión hasta hoy la evolución de los métodos y actividades partes de la enseñanza y aprendizaje del diseño, en coincidencia con la necesidad de integrar nuevos conocimientos.
- **Método bibliográfico** : permitió completar el marco teórico con la determinación de las pautas de un proceso de enseñanza y aprendizaje adecuado a las definiciones y prácticas actuales del diseño, profesión que hoy se orienta a la resolución de problemas de múltiples tipos con enfoque sociales y medios creativos.
- **Método de comparación** : se estableció comparaciones para coadyuvar al diagnóstico del proceso de enseñanza y aprendizaje en las carreras de Arte y Diseño Gráfico y Diseño de Interiores ofertas en la USFX.
- **Método de modelación** : se utilizó para elaborar recomendaciones acerca de aportes

oportunos que podrían completar idóneamente los métodos, las actividades y los conocimientos partes del proceso de enseñanza y aprendizaje en ambas carreras.

Métodos empíricos :

- Encuesta : dirigida a los estudiantes, permitió recoger información sobre las modalidades del actual proceso de enseñanza y de los conocimientos que abarca.
- Observación : se completó el diagnostico con observaciones de terreno, directamente realizada a través de la autoevaluación de un labor docente desempeñado en la carrera de Arte y Diseño Gráfico en la USFX (en 2017 y 2018) y a través del intercambio de experiencias con los docentes de la FACH.

Técnicas e instrumentos :

- Cuestionario : fue empleado para realizar la encuesta dirigida a los estudiantes
- Entrevistas no estructuradas : dirigidas a estudiantes cursando las asignaturas Modalidad de Grado II partes de los planes de estudios de las carreras de Arte y Diseño Gráfico y Diseño de Interiores y a docentes de ambas carreras, fueron realizadas para recoger información adicional acerca de las modalidades del actual proceso de enseñanza y de los conocimientos que abarca.

8.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

Población : la población que corresponde al estudio cuenta 44 docentes, 363 estudiantes en la carrera de Arte y Diseño Gráfico y 370 estudiantes en la carrera de Diseño de Interiores, sumando un total de 777 personas.

Muestra : la muestra suma un total de 119 personas (109 estudiantes y 10 docentes) que incluye :

- 104 estudiantes participantes a la encuesta realizada mediante cuestionario
- 5 estudiantes participantes a entrevistas no estructuradas
- 10 docentes participantes a entrevistas no estructuradas

CAPÍTULO I - MARCO TEÓRICO Y CONTEXTUAL

1.1. MARCO TEÓRICO

Entender como evolucionó la enseñanza del diseño conjuntamente al desarrollo de la profesión desde su emergencia hasta hoy es importante para entender su actual definición, y consecuentemente las características del proceso de enseñanza y aprendizaje de esta disciplina. Revisaremos en primer lugar cómo se orientó poco a poco a la resolución de problemáticas de cualquier tipo. En segundo lugar, estudiaremos la definición oficial de la profesión que fue consensuada a nivel mundial. A continuación, observaremos también los aspectos específicos de la metodología de diseño y conocimientos claves que corresponden a las prácticas que resultan de esta definición. Por ende, enfatizaremos los conocimientos y las competencias que en este contexto nuevo se deben adquirir para desempeñarse como diseñador profesional, antes de poder entonces destacar actividades y métodos de enseñanza adecuados al proceso de su aprendizaje.

1.1.1. LA ENSEÑANZA DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE TODO TIPO

Desde el inicio del siglo XX, las prácticas profesionales del diseño evolucionaron en relación a varias visiones defendidas por escuelas que son consideradas como fundamentales en el establecimiento de esta disciplina.

1.1.1.1. Enseñanza del Diseño en el Bauhaus : aprender a adecuar función y forma

La escuela del Bauhaus (Staatliches Bauhaus, 1919-1933), fundada al fin de la segunda década del siglo XX, definió las bases del diseño – o lo que más tarde se llamará diseño – como una disciplina vinculada al movimiento Arts & Crafts (arte y artesanía) que nació en reacción a la baja calidad de los productos y a las condiciones de producción de la industria, consideradas como deshumanizadas. Su fundador, Walter Gropius (1919/s/f), proclamó en su manifiesto la asociación del arte y de la artesanía para dar nacimiento a una nueva profesión en la que el vínculo entre ambos rubros sea restablecido. De

esta manera, impulsar una armonía entre aspectos artísticos y funcionales en las producciones industriales, y buscó con este objetivo incentivar aportes de las prácticas artesanales en la práctica de la disciplina.

Así el diseño estuvo enfocado en la adecuación entre forma y función, buscando un lenguaje formal universal (Lupton y Abott Miller, 2019, p.7). En este sentido, esta visión que corresponde al funcionalismo dio lugar en el Bauhaus a investigaciones y experimentos mayormente formales y estéticas, a través un planteamiento artístico. Para lograr esto, la enseñanza se basó en la tutoría de los estudiantes con talleres llevados por un llamado maestro de la forma y un artesano llamado maestro del oficio (Montoro, C., 2019).

1.1.1.2. Enseñanza del Diseño en la HfG de Ulm : aprender a resolver problemas

A salir de la herencia del Bauhaus, la escuela de diseño de Ulm (Hochschule für Gestaltung Ulm, HfG, 1953-1968) se enfocó en una práctica del diseño que finalmente se opuso a su idea de hacer del producto una obra de arte (Museo Nacional de Artes Decorativas de Madrid, 2011). Se alejó así del punto de vista y de las experimentaciones artísticas empíricas para acercarse de perspectivas científicas. Además, estableció una estrecha relación con la industria. En esta escuela, sin descartarlas totalmente, las consideraciones formales y estéticas ya no eran al centro de la enseñanza del diseño : trató de enseñar el diseño como un proceso a través un enfoque proyectual e interdisciplinar (Darcy, 2020).

Por ello, el proceso de aprendizaje de la profesión en la HfG de Ulm integró nuevas áreas de estudio (Côme, T. (2018) : ciencias humanas y sociales (filosofía, sociología, historia, geografía), ciencias políticas, ciencias económicas, análisis sistémico, ciencias y conocimientos técnicos (conocimiento de los materiales y de los procesos de producción, métodos de análisis y síntesis, ergonomía, etc.). En adelante, el diseño se basó en un proceso de resolución de problemas desde la definición de una problemática y gracias a la propuesta de alternativas como respuestas, desarrolladas a través un proceso metodológico abarcando conocimientos interdisciplinares.

La HfG aportó así al diseño una base metodológica para la resolución de problemas mediante un proceso creativo que contempla conocimientos y competencias tanto artísticos que científicos.

1.1.1.3. Enseñanza actual del Diseño : aprender a resolver problemáticas complejas con respuestas de cualquier tipo

Hoy el diseño se aplica a todo tipo de tema y alcanza todos los sectores de la sociedad. Sus evoluciones más recientes enfatizan sobretodo las repercusiones que sus respuestas a una problemática inducen y generan, más allá de la materialidad del resultado. Supera la forma y el objeto como creación material para enfocarse en sus aportes inmateriales y así da más importancia a la creación de nuevos usos, impactos sociales, evoluciones a nivel de la sociedad, tal que descrito por los investigadores Alain Findeli y Rabah Bousbaci (2005). Las respuestas del diseño no solo se limitan a elementos gráficos, productos, espacios u otros productos materiales, pero también incluyen la creación de sistemas, organizaciones, dispositivos, servicios (etc.) que son inmateriales.

Por lo tanto, hoy, una creación que nace de un proceso de diseño puede ser pluriformal y por parte inmaterial. Puede resultar hasta en influenciar, transformar o plantear políticas, por ejemplo enfocándose en evoluciones de territorios, dispositivos y servicios públicos. Con estos asuntos nuevos, el diseño amplió su campo incluyendo la resolución de problemas entrelazados que forman problemáticas complejas. Su enfoque y sus creaciones son globales y multidimensionales. Además, apunta ahora respuestas que pueden variar en su forma para adaptarse a contextos, problemáticas, y recursos locales. Esta posibilidad de adaptación se realiza a través la creación de varias formas distintas, pero todas basadas en una misma base estratégica, sistémica y organizacional.

Por ello, las enseñanzas del diseño ya evolucionaron con la integración de conocimientos de otras ramas diversas (como por ejemplo : urbanismo, planificación territorial, arqueología, antropología, psicología). Así se adecuan al aprendizaje de una profesión que ya no es como antes solo enfocada en el diseño de productos materiales reproducibles por medios de producción industriales, sino concierne ahora también servicios, dispositivos, sistemas, esquemas organizacionales, declinables a través una diversidad de formas adaptadas a contextos locales y casos específicos. Hoy, formarse al diseño es aprender a resolver problemáticas complejas por vías creativas orientadas a respuestas de cualquier tipo.

1.1.2. LA ENSEÑANZA DE UN PROCESO CREATIVO INTERDISCIPLINAR CON OBJETIVOS SOCIALES Y HUMANOS

1.1.2.1. Definición del Diseño por la WDO

Entendido como profesión, el diseño resulta ser una actividad que se enmarca en el contexto industrial de producción. Por lo tanto, se refiere al Diseño Industrial como a un campo que incluye todas las ramas del diseño como actividad profesional. Su enseñanza suele ser realizada en carreras que se enfocan en una de estas ramas (Diseño gráfico, Diseño de interiores, Diseño de productos, Diseño web, etc.) o incluyen el conjunto de las prácticas existentes (Diseño industrial, Diseño global o Diseño integral). El contenido y los métodos del proceso de enseñanza y aprendizaje de estas carreras a lo largo de la historia fueron influenciados no solo por las grandes escuelas, como detallamos anteriormente, sino también por instituciones de nivel mundial.

En especial, el 29 de junio de 1957, en Londres, se fundó la primera organización profesional de diseñadores de nivel mundial, el ICSID (International Council of Societies of Industrial Design). Durante las primeras décadas de su historia, elaboró y refinó una definición del Diseño Industrial (Design Institute of Spain, 2021) que sirvió de referencia para los integrantes de la profesión y los actores educativos que se dedican a su enseñanza.

El 17 de octubre 2015, a la oportunidad de su 29^{na} Asamblea General en Gwangju, en Corea del Sur, se decidió transformar la ICSID en la WDO (World Design Organization), mediante la aprobación de una nueva Constitución que fue vigente a salir del 1 de enero de 2017. Acompañando esta refundación como Organización Mundial del Diseño, una definición actualizada del Diseño Industrial fue ratificada. Fue consensuada a través de dos enunciados, un corto y un otro extendido :

Definición corta :

“Industrial Design is a *strategic problem-solving* process that drives innovation, builds business success, and leads to a better quality of life through innovative products, systems, services, and

experiences.” [El Diseño Industrial es un proceso estratégico de resolución de problemas que orienta la innovación, construye el éxito comercial y lleva a una mejor calidad de vida gracias a productos, sistemas, servicios y experiencias innovadores.] (*Definition of industrial design, s/f*).

Definición extendida :

“Industrial Design is a strategic problem-solving process that drives innovation, builds business success, and leads to a better quality of life through innovative products, systems, services, and experiences. Industrial Design bridges the gap between what is and what’s possible. It is a trans-disciplinary profession that harnesses creativity to resolve problems and co-create solutions with the intent of making a product, system, service, experience or a business, better. At its heart, Industrial Design provides a more optimistic way of looking at the future by reframing problems as opportunities. It links innovation, technology, research, business, and customers to provide new value and competitive advantage across economic, social, and environmental spheres.” [El Diseño Industrial es un proceso estratégico de resolución de problemas que orienta la innovación, construye el éxito comercial y lleva a una mejor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias innovadores. El Diseño Industrial establece un pasarela entre lo que es y lo que que es posible. Es una profesión transdisciplinar que aprovecha la creatividad para resolver problemas y co-crear soluciones con la intención de mejorar un producto, un sistema, un servicio, una experiencia o un negocio. En esencia, el Diseño Industrial proporciona una forma más optimista de ver el futuro al reformular los problemas como oportunidades. Vincula innovación, tecnología, investigación, negocio y clientes para alcanzar un nuevo valor y una ventaja competitiva en las esferas económica, social y ambiental.] (*Definition of industrial design, s/f*).

1.1.2.2. Misión del Diseño según la WDO

La decisión de crear la WDO a salir del ICSID fue tomada menos de un mes después de la definición de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible y de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) por la Asamblea General de la ONU, ya que fueron adoptados el 25 de septiembre de 2015 (Organización de

las Naciones Unidas, s/f). Precisamente, metas que apuntan la participación activa de la profesión a los ODS de la ONU fueron proclamadas (*WDO | vision and mission, s/f*). Con esta afirmación, enfatiza que el Diseño no solo tiene fines de éxito comercial, pero detallando la idea mencionada en la definición de la profesión de conducir a la mejora de la calidad de vida apunta que tiene también como objetivo participar a un desarrollo humano sostenible. Por lo tanto, la meta central del Diseño es social y humana.

1.1.2.3. Pautas de la WDO para el proceso de enseñanza y aprendizaje del Diseño

De la definición y de la misión de la WDO se destacan especialmente varios puntos interesantes – cabe mencionar que varios coinciden con el análisis histórico de las evoluciones del diseño y su enseñanza que realizamos antes – para entender la orientación de su proceso de enseñanza y aprendizaje. De hecho, el diseño es descrito como :

- un proceso (primera herencia de la visión de la HfG de Ulm)
- de resolución de problemas (segunda herencia de la visión de la HfG de Ulm)
- que mejora la calidad de vida (tiene metas humanas)
- y lleva a cambios positivos en las esferas económicas, sociales y ambientales (participa al alcance de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU)
- por la creación de productos, servicios, sistemas y experiencias (no se limita a creaciones materiales).

También es establecido como :

- una profesión transdisciplinar (se destaca que conecta conocimientos y competencias de diversas disciplinas)
- que co-crea (se enfatiza que las creaciones son el resultado del trabajo conjunto del diseñador y otros actores, pues de un equipo)
- aprovecha la creatividad (se detalla que el proceso de diseño es creativo).

Por ende, no se indica si es un arte o una ciencia, porque no se reduce al uno o al otro pero establece pasarelas entre ambas áreas.

Partiendo de todos estos puntos, entendemos las últimas evoluciones del proceso de enseñanza y aprendizaje ofertado por instituciones educativas en todas las regiones del mundo :

- capacita al desarrollo de las etapas de un proceso (el Diseño es un proceso)
- enseña una metodología específica que abarca el uso conjunto de disciplinas científicas, disciplinas creativas y otras (es interdisciplinar y creativo).
- tiene un enfoque social (trata de resolver problemáticas humanas)
- incluye como actividades centrales la realización de proyectos (se basa especialmente en un aprendizaje por proyectos).

1.1.3. LA ENSEÑANZA DEL ASPECTO SISTÉMICO DE LAS PROBLEMÁTICAS

La sistémica, definida por Ludwig Von Bertalanffy (1968) e basada en su Teoría General de los Sistemas, ofrece una perspectiva compleja, multidimensional y ecosistémica del estudio de problemas. Al enfocarse en la descripción de los vínculos que existen entre problemas entrelazados, permite entender una situación como un sistema completo, formado de distintas partes unidas e interdependientes, que corresponde a una problemática. Observa tanto el todo (el contexto general y completo) como las partes (las diversas situaciones específicas que este contexto abarca). Por lo tanto, en lugar de la representación de un árbol ramificado que no incluye conexión entre sus ramas, la sistémica aplicada al estudio de la resolución de problemáticas desemboca en esquemas descriptivos que diseñan una red de problemas encadenados, y por lo tanto permite imaginar soluciones vinculadas que forman una respuesta multidimensional.

Jean Piaget, biólogo, psicólogo y epistemólogo figura del constructivismo y fundador de la epistemología genética, también definió la relación entre las ciencias como un círculo o, tomando en cuenta la dimensión temporal de la evolución del conocimiento, como una espiral, donde una disciplina sirve de base para la otra (*Fondation Jean Piaget – Cercle des sciences. Description élargie, s/f*). Este

esquema forma una organización en bucle que, además, es descrita como recursiva y retroactiva desde la física por el sociólogo y filósofo Edgar Morin (1977, p.183-187) en sus explicaciones acerca de su filosofía, el pensamiento complejo. Más allá, Morin habla de un pluribucle (1981, p25-30) : una red donde se conectan en realidad varios bucles, cada uno teniendo un impacto retroactivo que no solo hace evolucionar el bucle considerado sino hace evolucionar de manera eco-sistémica y eco-lógica los otros bucles. En otras palabras, aplicado al conocimiento, los hallazgos y la evolución de los contenidos de un campo transforman también el conocimiento de los otros campos porque tiene la estructura de una red ecosistémica. Aplicado al estudio de una problemática, esta idea basada en la Teoría General de los Sistemas permite entender que un problema influye sobre otros problemas que a su turno influyen sobre este problema : son interdependientes porque uno genera al otro de manera no lineal sino circular y cíclica.

La enseñanza de esta teoría tiene el potencial de optimizar la adquisición de competencias orientadas a la resolución de problemas, por ello es necesario incluirla en carreras de diseño.

1.1.4. LA ENSEÑANZA DE UNA METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN CREATIVA

A lo largo de su currículo, los estudiantes deben aprender a conocer y manejar los ejes de una metodología específica que definen las diferentes etapas del proceso de diseño. Entonces es oportuno mencionar las características principales de la metodología del diseño a la que deben ser formados.

En primer lugar, el proceso de diseño puede ser desarrollado desde la perspectiva de una filosofía que habilita un pensamiento creativo, llamada Design Thinking. Se podría traducir por “Pensamiento de Diseño”. Aunque muchas veces equivocadamente descrito como un método, al tratarse de un pensamiento, la mundialmente reconocida agencia IDEO lo define como una mentalidad (*Design Thinking para Educadores*, 2012), es decir una actitud basada en un determinado planteamiento filosófico, y es necesario para utilizar los elementos de la metodología de diseño.

En segundo lugar, la metodología de investigación en diseño se diferencia de la investigación científica por ser creativa. No la aparta por incluir métodos y conocimientos científicos, pero no se limita a ella.

Alex Milton y Paul Rogers (2013), diseñadores y docentes en Diseño, resumen así las diferencias entre ambos tipos de investigación :

A diferencia de la investigación científica, la investigación de diseño no tiene que ver con lo que existe, sino con lo que debería existir. En el contexto del diseño, la investigación rompe con el determinismo del pasado ; desafía, provoca y altera el statu quo. ... también difiere de la científica en el hecho de que, en gran medida, tiene que ver con la plausibilidad y la adecuación de las propuestas, mientras que la investigación científica tiene que ver con verdades universales. La investigación de diseño suele dar lugar a conocimientos que pueden definirse como transdisciplinarios y heterogéneos y cuyo propósito es mejorar el mundo. (p.11)

En tercer lugar, la metodología de diseño se basa en el uso consciente del pensamiento lateral, definido por Edward de Bono (1970), en técnicas de creatividad. En su manual de investigación para diseñadores, Jen y Ken Visocky O'Grady (2018), reportan la visión de Mike Bond, cofundador del estudio Bond & Coyne, que enfatiza :

“Es muy importante que este aspecto de la investigación no sea literal, que se den saltos conceptuales que desvíen el pensamiento del patrón habitual, que se trabaje metafóricamente y se pongan en funcionamiento técnicas de «pensamiento lateral».” (p.17)

Por todo ello, es necesario enseñar la filosofía del Design Thinking, los fundamentos de la investigación de diseño o investigación creativa, las bases psicológicas del pensamiento lateral y sus aplicaciones en técnicas de creatividad.

1.1.5. EL APRENDIZAJE POR PROYECTOS

De acuerdo a la visión desarrollada por el psicólogo y filósofo John Dewey y al *método por proyectos* elaborado por el pedagogo y filósofo William Heard Kilpatrick (1918), el aprendizaje por proyectos (*PBL : project-based learning*) ofrece un aprendizaje por la práctica (*learning by doing*) que permite

adquirir conocimientos mediante la producción de una realización concreta.

Con referencia al docente e investigador Craig Kridel, curador del Museo de la Educación en la Universidad de Carolina del Sur, la Oficina Internacional de Educación de la UNESCO detalla que el aprendizaje por proyectos es un proceso donde los alumnos estudian problemas o asuntos auténticos, que corresponde al modelo de educación basada en resultados (OBE : outcome-based education) y también al método de aprendizaje por indagación (inquiry-based learning) que incluye el aprendizaje basado en problemas (problem-based learning), cuya resolución es planificada y ejecutada principalmente por el alumno trabajando solo o en colaboración con otros (*Project-based learning*, 2016).

Este tipo de aprendizaje es orientado a la interdisciplinariedad, y a la resolución de problemáticas complejas. Catherine Reverdy (2013), directora de estudios e investigación del Service Veilles et Analyse de l'Institut Français d'Education de l'Ecole Supérieure Normale de Lyon, respalda este planteamiento por indicar que permite a los estudiantes adquirir conocimientos y competencias requeridas para resolver problemas complejos. Pues es particularmente adecuado a las formaciones en diseño.

Además, si se plantea que su enseñanza debe basarse en una estrategia centrada en el aprendizaje por proyectos, es porque los diseñadores fundamentan el ejercicio de su profesión en el uso de una metodología de investigación específica – la anteriormente detallada investigación creativa o investigación de diseño – y que es gracias al experimento, mediante la realización de proyectos de diseño en condiciones que se aproximan al ejercicio profesional, que se puede descubrir, conocer, entender los distintos aspectos metodológicos del diseño. Es también por este tipo de actividades que se puede aprender a integrar y articular los conocimientos interdisciplinarios requeridos para llevar a cabo una creación que soluciona el problema definido a un principio.

1.1.6. UNA ESTRATEGÍA DE ENSEÑANZA PRÁCTICA E INTERDISCIPLINAR

En resumen, nuevas pautas influyen sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño.

Incentivan una estrategia de enseñanza práctica e interdisciplinar, que precisamente las instituciones educativas al día tomaron en cuenta para actualizar los conocimientos, las actividades y los métodos de las carreras de Diseño que ofrecen :

- **Métodos y actividades** : el método de enseñanza por proyectos y el método de enseñanza interdisciplinar son centrales ; las actividades combinan estos métodos pedagógicos al incluir la realización de proyectos de diseño individuales y grupales orientados a la resolución problemáticas de todo tipo.
- **Asignaturas** : los planes de estudio incluyen asignaturas que corresponden a áreas diversas (artística y creativa, técnica, económica, humana y social, etc.), y asignaturas interdisciplinarias que por lo tanto tienen un enfoque temático.
- **Conocimientos** : a través de las actividades, se enseña una metodología de investigación creativa ; los conocimientos aportados y desarrollados abarcan artes, ciencias humanas y sociales, ciencias políticas, ciencias económicas, habilitando la creación de respuestas tanto materiales como inmateriales.

1.2. MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. DATOS HISTÓRICOS GENERALES

La Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca (USFX) es regida por su propio Estatuto Orgánico y el Estatuto Orgánico de la Universidad Boliviana. Hace parte parte del Sistema de la Universidad Pública Boliviana y actualmente cuenta con 51 carreras.

Esta institución fue fundada el 27 de marzo de 1624 por el jesuita Juan Frías de Herrán y el Padre Luís de Santillán, con una organización académica constituida por cátedras. En 1971, se decretó la ley Fundamental de la Universidad Boliviana que reconoce la autonomía para la gestión administrativa y académica de la Universidad, creando el Consejo Nacional de Educación Superior como organismo central encargado de dirigir, integrar, planificar, coordinar, y supervisar los mecanismos académicos y administrativos de la Universidad Boliviana. En 1983, se aprobó el Estatuto Orgánico y que en su

Capítulo II. Art. 3 de su constitución contempla, además de otras, la Facultad de Tecnología con las carreras de Ingeniería Química, Industrias de Alimentación y Química Industrial y en el actual Estatuto Orgánico en TÍTULO V, Capítulo I. Art. 61 Y 62 de su constitución contempla, además de otras, la Facultad de Arquitectura en proceso de constituirse en facultad. En 1994, por iniciativa del entonces Decano de la Facultad de Tecnología Ing. Walter Arízaga Cervantes, se decidió crear en esta Facultad una carrera de Arquitectura, cuyo Diseño Curricular fue aprobado por el Consejo Facultativo el 30 de noviembre de 1994. Las actividades académicas de esta nueva carrera iniciaron el 24 de julio de 1995, con la Orden de Servicio No 0.05795. Por ende, dos carreras enfocadas en diseño fueron creadas en la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat : Diseño de Interiores mediante resolución el 30 de octubre de 2008 y Arte y Diseño Gráfico que inicio sus actividades en 2016. (*Institucional, s/f*).

1.2.2. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO XAVIER DE CHUQUISACA

Misión : “Formar profesionales idóneos, competitivos y éticos, capaces de investigar científicamente la realidad, que produzcan bienes y servicios de calidad, orientando a los sectores de la sociedad mediante la ejecución de programas de capacitación, información y comunicación, contribuyendo de esta manera al desarrollo sostenible de Chuquisaca y Bolivia.” (*Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, s/f*)

Visión : Una Universidad con prestigio y reconocimiento a nivel nacional e internacional, que mediante sus procesos; docente educativo, de investigación y extensión, participe efectivamente en el desarrollo sostenible departamental y nacional, contribuyendo decididamente a la formación del nuevo profesional altamente competitivo, con conceptos éticos y humanos. (*Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, s/f*)

1.2.3. MISIÓN Y VISIÓN DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y CIENCIAS DEL HÁBITAT

Misión : “La Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat es una unidad de Educación superior dependiente de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca y está encargada de la formación profesional en Arquitectura y Ciencias del Hábitat relacionadas con el diseño, cuyo proceso integre la

necesidad humana de habitar dignamente, influyendo sus dimensiones espirituales, biológicas, culturales, artísticas, políticas, económicas, tecnológicas y científica ; con el medio ambiente natural en relación armónica ; buscando que la producción proyectual e intelectual de los futuros profesionales permita el diseño y materialización de objetos, espacios y formas habitables apropiadas, fomentando y promoviendo la experimentación, innovación y diversidad creativa”. (*Institucional, s/f*).

Visión : “Constituimos una facultad de gran prestigio que desarrolla sus actividades en edificio propio y se caracteriza por promover a través de la formación integral ética y académica de calidad, una cultura de sustentabilidad del hábitat en directa relación con los sectores de la población, manteniendo un sentido de pertenencia y servicio, respetando sus valores culturales para favorecer la construcción de una sociedad con mejor calidad de vida”. (*Institucional, s/f*).

1.2.4. MISIÓN Y VISIÓN DE LA CARRERA DE DISEÑO DE INTERIORES

Misión : “Formar profesionales con alta sensibilidad social, con una formación integral, con pensamiento crítico, constructivo, propositivo, libre de pensamiento, capaces de responder a la problemática social, con proyectos que mejoren la calidad del espacio interior, mediante el uso de recursos generados a través de su creatividad y capacidad investigativa, a través de la comprensión y la aplicación de un proceso de enseñanza y aprendizaje en constante retroalimentación, basados en la comprensión de la historia, cultura, arte, ecología, ciencia y tecnología.” (*Diseño de Interiores, s/f*).

Visión : “La Carrera de Diseño de Interiores avalada por la sociedad y por organismos externos, por su calidad educativa y servicio a la sociedad, formando profesionales creativos, competentes, eficaces, éticos y asertivos, reconocidos a nivel nacional e internacional, a través de actividades artísticas, científicas y sociales.” (*Diseño de Interiores, s/f*).

1.2.5. MISIÓN Y VISIÓN DE LA CARRERA DE DISEÑO DE INTERIORES

Misión : “Formar profesionales competentes, comprometidos y emprendedores, con un amplio sentido ético y humano, capacitados para desarrollar proyectos de arte y diseño gráfico y dar soluciones

creativas en el ámbito de la Comunicación Visual, a través de respuestas a la problemática social utilizando ciencia y tecnología.” (Arte Diseño Gráfico, s/f).

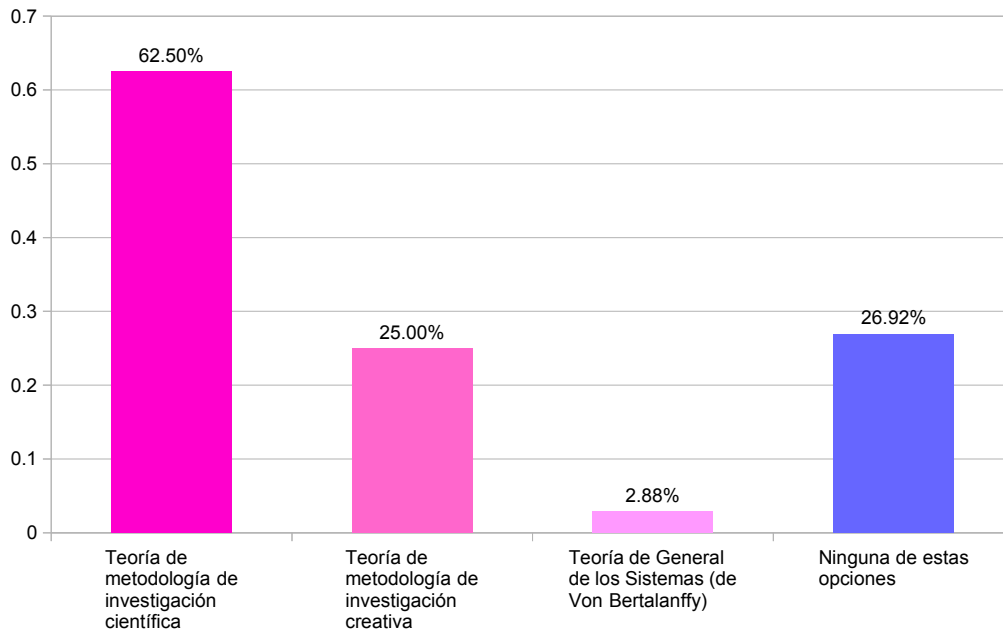
Visión : “La Carrera de Arte y Diseño Gráfico, Institución de educación superior será un referente que responda a la excelencia y formación integral de líderes y gestores de arte y diseño gráfico para proponer soluciones, creativas, competentes, eficaces, éticas y asertivas, a los problemas y desafíos que se presentan en el contexto del grafismo, enmarcados en los principios éticos de la profesión.” (Arte Diseño Gráfico, s/f).

CAPÍTULO II - DIAGNÓSTICO

2.1. RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS A ESTUDIANTES

GRÁFICA 1 Teorías y ejes metodológicos enseñados

Durante tu currículo, te enseñaron :



Fuente : elaboración propia

Análisis :

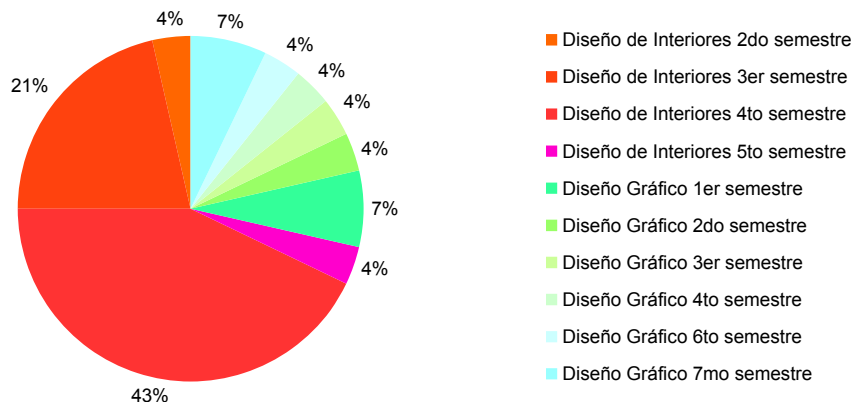
- Una mayoría de estudiantes interrogados (62,5%) afirman que se les ha enseñado conocimientos teóricos acerca de la metodología de investigación científica. Pero solo 1 de 4 (25%) afirma que se le ha enseñado conocimientos teóricos acerca de la metodología de investigación creativa, que es la que corresponde al proceso de diseño. Se evidencia así que la metodología mayormente enseñada no corresponde a las Carrera de Diseño, pero a Carreras

científicas. Se puede explicar por un proceso de enseñanza y aprendizaje que contempla más actividades orientadas a la aplicación de conocimientos científicos que actividades orientadas al uso de técnicas de creatividad, por ejemplo más ejercicios técnicos que proyectos creativos.

- Además, muy pocos estudiantes (menos del 3%) afirman haber aprovechado de una enseñanza de la Teoría General de Sistemas de Ludwig Von Bertalanffy, que permite observar problemas vinculados entre sí como un sistema que forma una problemática. La ausencia de conocimientos acerca de esta teoría puede dificultar la comprensión de las problemáticas y también su resolución, si no se entiende que los problemas que incluye son interdependientes y si tampoco se conoce los tipos de interacciones y retroacciones que les vinculan.
- Por ende, 26,92% de los estudiantes interrogados afirman que no se les ha enseñado ninguno de estos conocimientos. Significa que aproximadamente 1 de 4 estudiantes no estudió en sus clases ninguna metodología clara.

GRÁFICA 2 Fallas en enseñanza de metodologías según carreras y niveles

Carrera y nivel de los estudiantes que afirman que respondieron "Ninguna de estas opciones"



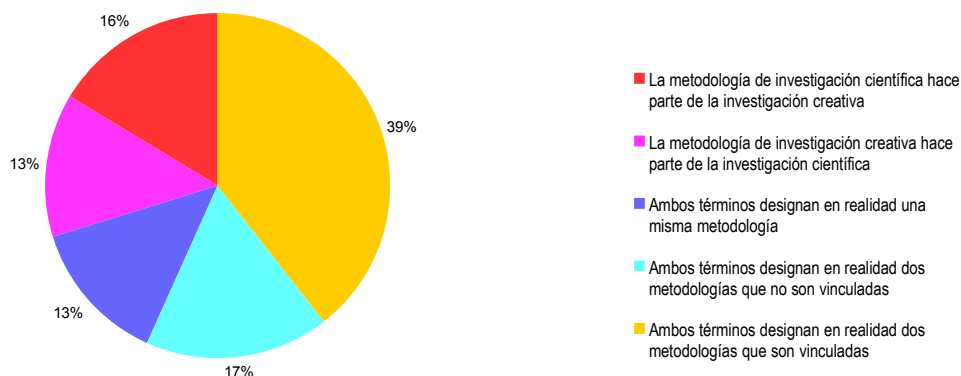
Fuente : elaboración propia

Análisis : Los estudiantes que dicen no haber aprovechado de una enseñanza teórica acerca de la metodología de investigación científica, de la metodología de investigación creativa ni tampoco de la

Teoría General de los Sistemas son mayormente integrantes de la Carrera de Diseño de Interiores (corresponden al 72%), y mayormente hasta el 4to semestre. Observamos que esta carencia es más importante en esta carrera. Puede resultar de la ausencia de enseñanza de estos conocimientos o de una enseñanza no suficientemente eficiente en esta carrera de la FACH.

GRÁFICA 3 Diferenciación y relación
entre metodología de investigación científica y metodología de investigación creativa

¿Cuál de estas afirmaciones acerca de la metodología de investigación científica y de la metodología de investigación creativa te parece correcta ?



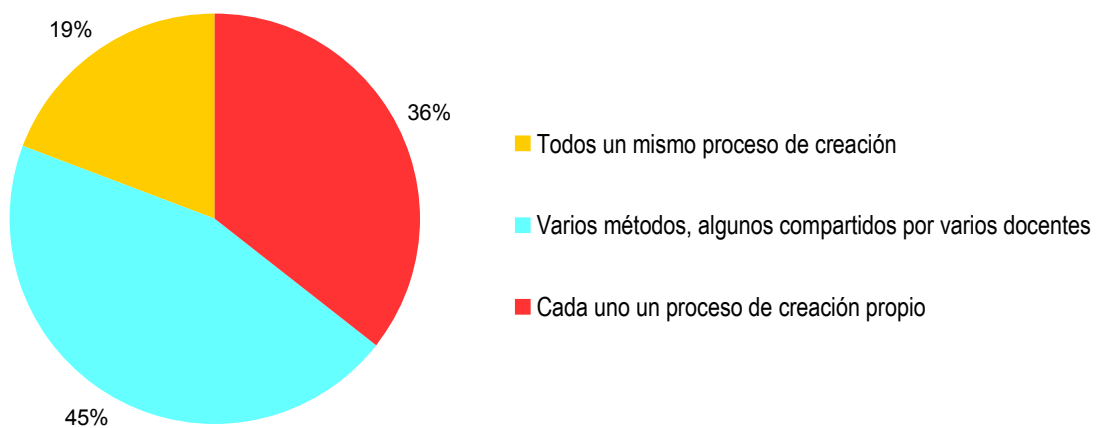
Fuente : elaboración propia

Análisis : Los resultados muestran que solo 39% de los estudiantes saben que ninguna de las dos metodologías incluye la otra, pero que a la vez son distintas y tienen vínculos, ya que la investigación creativa abarca conocimientos científicos no solo conocidos pero también nuevos cuando los científicos asociados al proyecto de diseño realizan hallazgos. Los otros no diferencian correctamente estas metodologías. Esta situación se explica por las anteriormente mencionadas carencias que existen en la enseñanza de metodologías, en especial la falta de enseñanza de una clara metodología de diseño, y de sus especificidades.

Puede resultar una dificultad a encaminar un proyecto de diseño y a orientarlo a una vía que contempla altos niveles de creatividad.

GRÁFICA 4 Procesos de diseño enseñados

Los docentes de talleres te enseñaron :



Fuente : elaboración propia

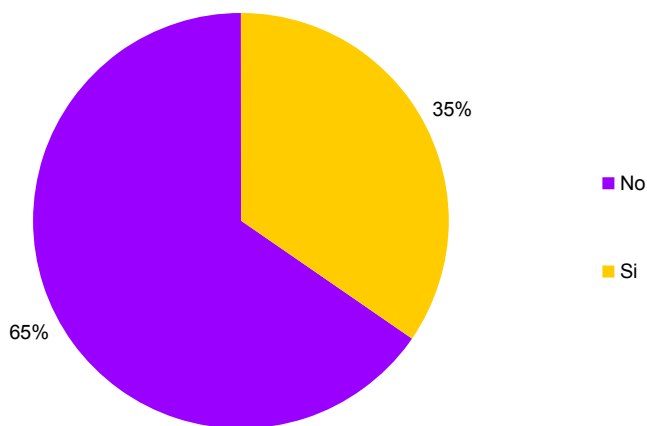
Análisis : Las respuestas de los estudiantes revelan que los docentes de Talleres (asignaturas centradas en proyectos de acuerdo a los contenidos mínimos detallados en las mallas curriculares de las carreras de Diseño de la FACH) no enseñan la misma manera de desarrollar un proyecto creativo de diseño, porque según el 36% de los estudiantes cada uno les enseñó un proceso propio, y según el 45% se les enseñó varios métodos que solo una parte de ellos comparten. Significa que todos los docentes no cuentan con una metodología de diseño en común que se enseñaría en las carreras de Diseño en la FACH. Se puede explicar por una falta de conocimiento teórico y/o práctico de los pasos de la metodología de investigación creativa que corresponde al proceso de diseño.

Por lo tanto, esta carencia es un factor adicional de las fallas ya reveladas anteriormente en la enseñanza de las metodologías : si no se enseña de manera invariable y correcta las metodologías de

investigación y que se enseña más la metodología de investigación científica que la metodología de investigación creativa, es porque los docentes no conocen suficientemente bien los aspectos específicos de la metodología de investigación creativa y que no planean muchas actividades centradas en su uso.

GRÁFICA 5 Conocimiento del Design Thinking

¿ Has escuchado antes acerca de Design Thinking ?

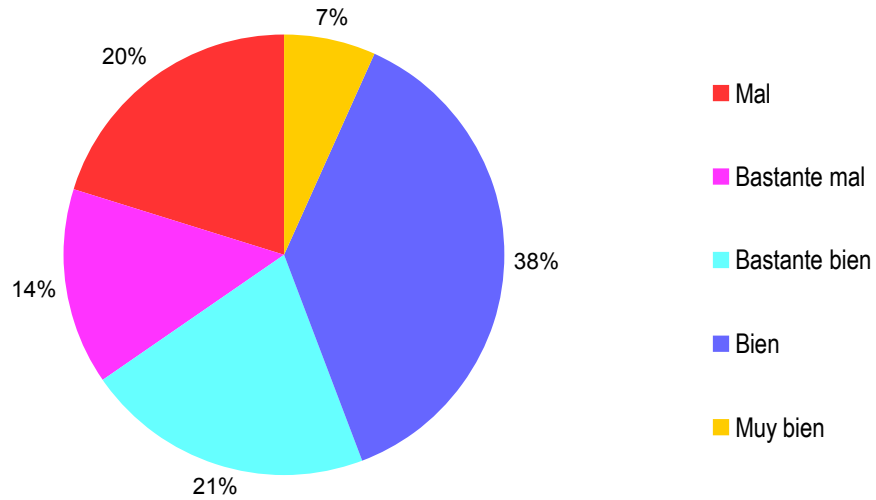


Fuente : elaboración propia

Análisis : Casi dos tercios (65%) de los estudiantes nunca escucharon antes acerca de Design Thinking. Significa que no se les enseñó la base filosófica que permite encaminar de manera óptima el proceso de diseño. Falta integrar su conocimiento y su desarrollo a los métodos y las actividades de enseñanza y aprendizaje de resolución de problemas que los docentes utilizan.

GRÁFICA 6 Autoevaluación estudiantil del nivel de conocimiento del Design Thinking

¿ Qué tanto piensas conocer esta noción de design Thinking ?

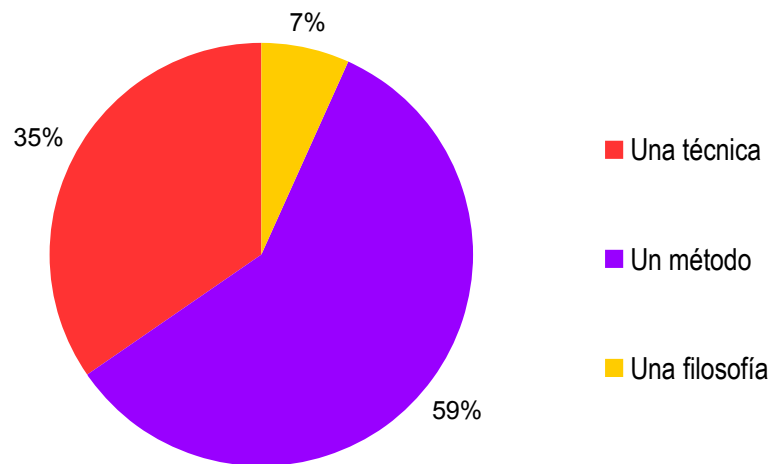


Fuente : elaboración propia

Análisis : Autoevaluándose, casi los dos tercios de los estudiantes piensan conocer por lo menos bastante bien la noción de Design Thinking, a pesar de que la misma proporción afirma no haber escuchado antes acerca de este concepto.

GRÁFICA 7 Exactitud de la definición del Design Thinking

Para ti, el Design Thinking es :

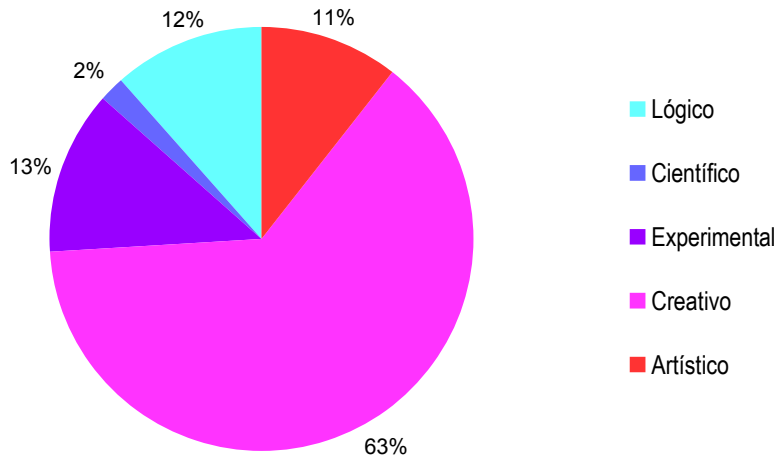


Fuente : elaboración propia

Análisis : Aunque los dos tercios de los estudiantes pensaban conocer al menos bastante bien el concepto de Design Thinking (paradójicamente a pesar de no haber escuchado antes acerca de este tema), solo el 7% da una definición exacta. Un muy alto número de estudiantes piensa equivocadamente conocer bien este tema. Observamos que existe una muy alta necesidad que la filosofía de Design Thinking esté enseñada en las carreras de Diseño de la FACH.

GRÁFICA 8 Comprensión de la especificidad del proceso de diseño

En tu opinión, el proceso de diseño es mayormente :

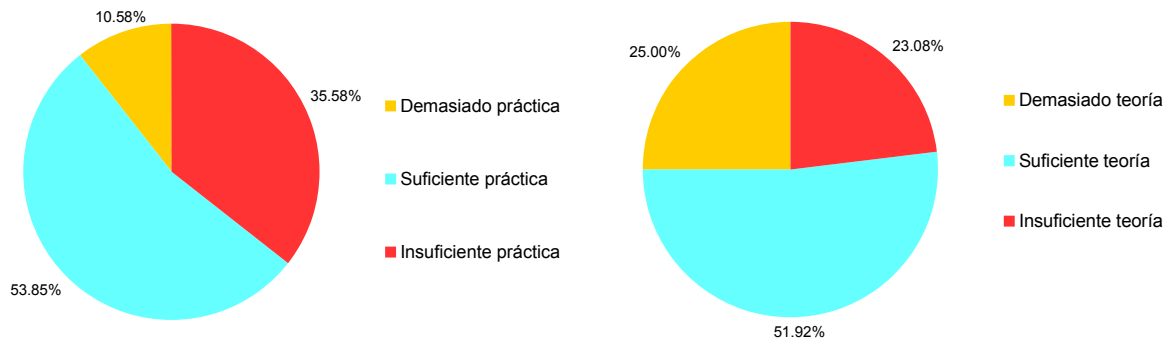


Fuente : elaboración propia

Análisis : Un total de 3 de 4 estudiantes (76%) describe el proceso de diseño como experimental (13%) o creativo (63%), refiriéndose así de manera correcta a lo que caracteriza dicho proceso. Entonces a pesar de las fallas de enseñanza de las metodologías y de la filosofía de Design Thinking, los estudiantes entienden la especificidad del proceso de diseño.

GRÁFICA 9 Amplitud de la teoría y de la práctica en el actual proceso de enseñanza

En tu opinión, tus clases hasta el momento se caracterizan por :

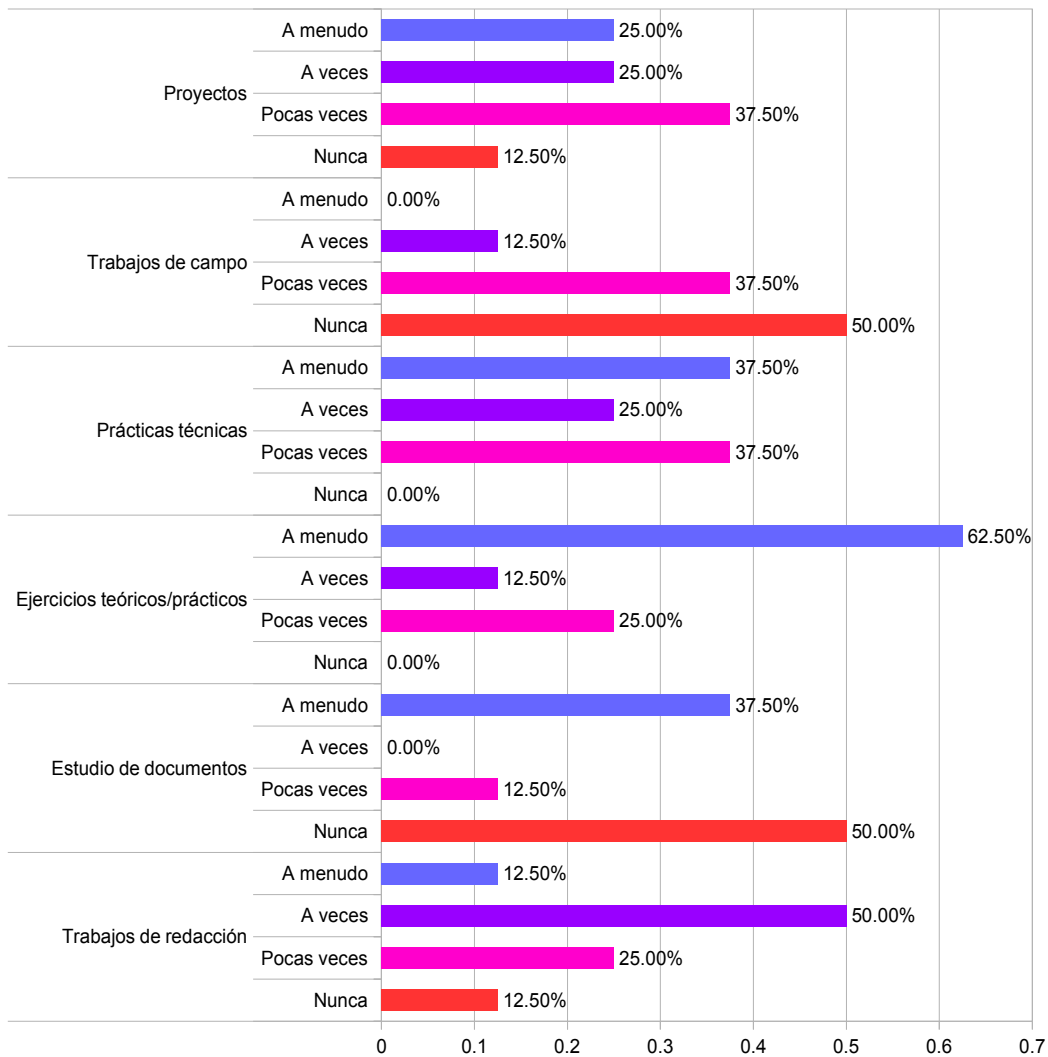


Fuente : elaboración propia

Análisis : De acuerdo a la mayoría de los estudiantes, existe un equilibrio entre teoría y práctica en el proceso de enseñanza desarrollado en las carreras de Diseño de la FACH : el 53,85% piensa que sus clases se caracterizan por suficiente práctica y el 51,92% piensa también que sus clases se caracterizan por suficiente teoría. Sin embargo, los estudiantes que piensan que existe un desequilibrio enfatizan más una falta de práctica que una falta de teoría (35,58% contra 23,08%) y más una sobrecarga de teoría que una sobrecarga de práctica (25% contra 10,58%). Esta situación resulta de un proceso de aprendizaje demasiado teórico y de una falta de actividades prácticas.

GRÁFICA 10 Tipo de actividades y tareas : del 1er al 2do semestre

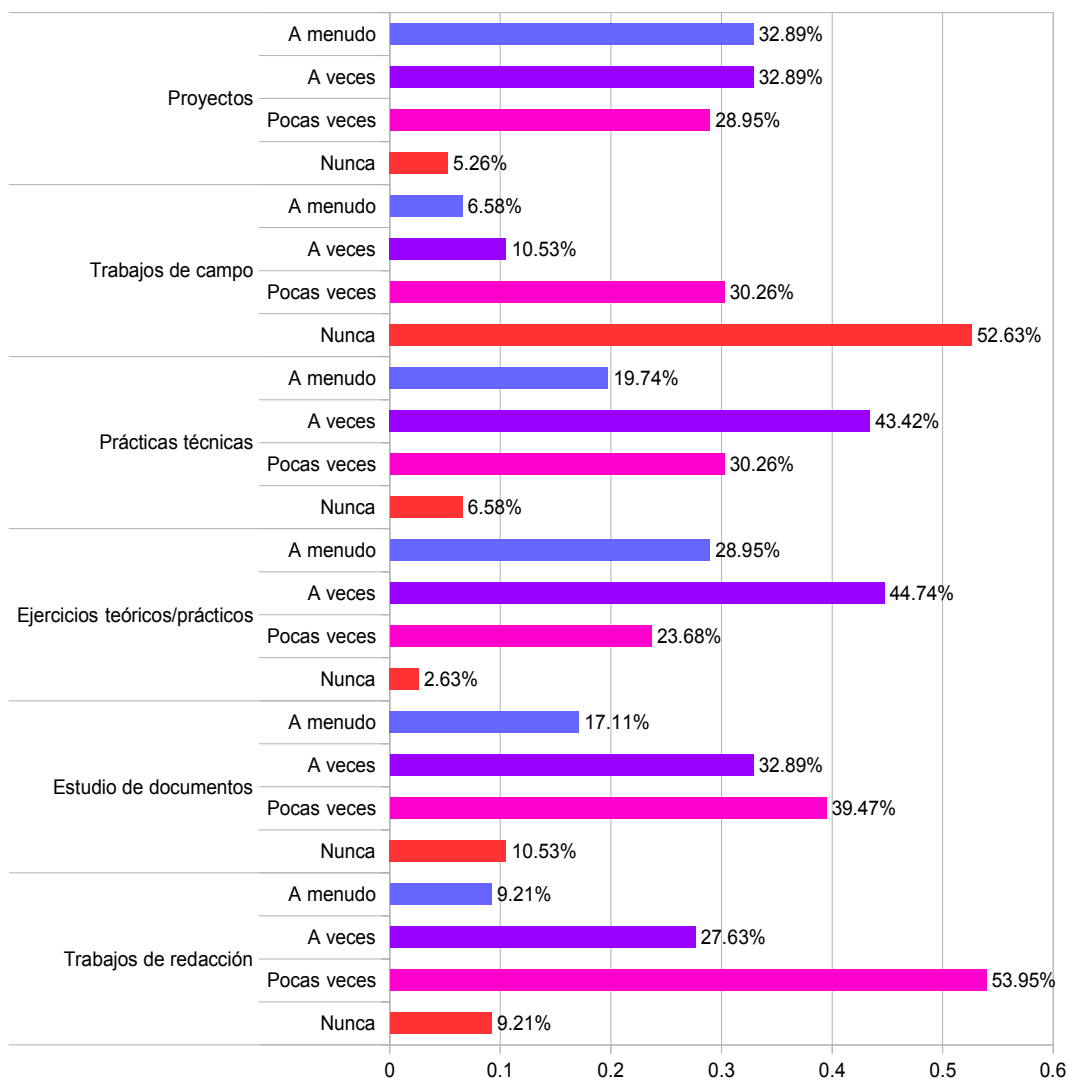
Acerca de las tareas que los docentes planearon, qué tanto dirías que te tocó realizar :
(Estudiantes del 1er y 2do semestre)



Fuente : elaboración propia

GRÁFICA 11 Tipo de actividades y tareas : del 3er al 6to semestre

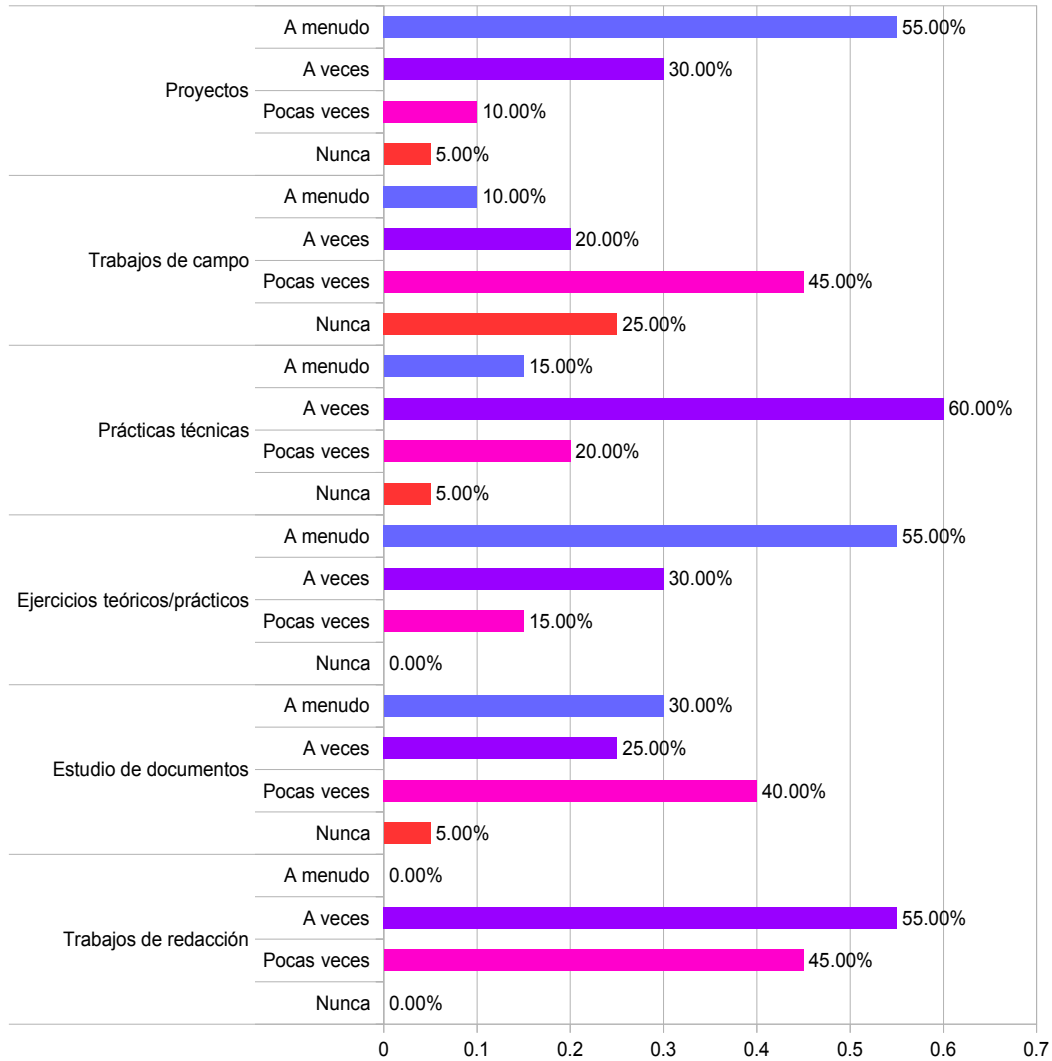
Acerca de las tareas que los docentes planearon, qué tanto dirías que te tocó realizar :
(Estudiantes del 3er al 6to semestre)



Fuente : elaboración propia

GRÁFICA 12 Tipo de actividades y tareas : del 7mo al 10mo semestre

Acerca de las tareas que los docentes planearon, qué tanto dirías que te tocó realizar :
(Estudiantes del 7mo al 10mo semestre)



Fuente : elaboración propia

Análisis (gráficas 10 a 12) : Los resultados muestran que los estudiantes reportan que :

- Según 25% de los estudiantes del 1er y 2do, a menudo tienen que realizar proyectos.
 - Según 32,89% de los estudiantes del 3er al 6to, a menudo tienen que realizar proyectos.
 - Según 55% de los estudiantes del 7mo al 10mo, a menudo tienen que realizar proyectos.
- **Constatación :** La proporción de actividades que corresponden a proyectos en el proceso de enseñanza y aprendizaje aumenta con el nivel de estudio alcanzado.
- Ninguno de los estudiantes del 1er y 2do semestre menciona que a menudo tiene que realizar trabajo de campo.
 - Según 6,58% de los estudiantes del 3er al 6to semestre, a menudo tienen que realizar trabajo de campo.
 - Según 10% de los estudiantes del 7mo al 10mo semestre, a menudo tienen que realizar trabajo de campo.
- **Constatación :** La proporción de actividades que corresponden a trabajos de campo en el proceso de enseñanza y aprendizaje también aumenta con el nivel de estudio alcanzado pero queda muy baja en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Según 37,5% de los estudiantes del 1er y 2do semestre, a menudo tienen que realizar prácticas técnicas.
 - Según 19,74% de los estudiantes del 3er al 6to semestre, a menudo tienen que realizar prácticas técnicas.
 - Según 15% de los estudiantes del 7mo al 10mo semestre, a menudo tienen que realizar prácticas técnicas.

- **Constatación** : La proporción de actividades que corresponden a prácticas técnicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje baja con el nivel de estudio alcanzado.
- Según 62,5% de los estudiantes del 1er y 2do semestre, a menudo tienen que realizar ejercicios teórico-prácticos.
- Según 28,95% de los estudiantes del 3er al 6to semestre, a menudo tienen que realizar ejercicios teórico-prácticos.
- Según 55% de los estudiantes del 7mo al 10mo semestre, a menudo tienen que realizar ejercicios teórico-prácticos.

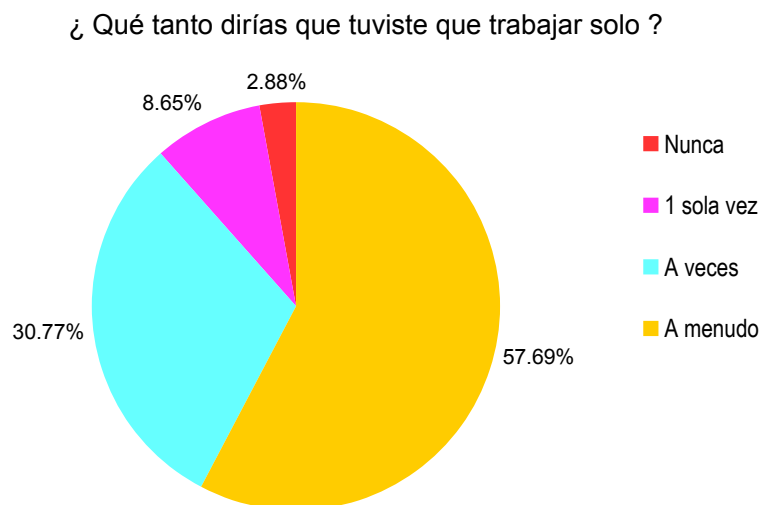
- **Constatación** : La proporción de actividades que corresponden a ejercicios teórico-prácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje es menor al medio del currículo.
- Según 37,5% de los estudiantes del 1er y 2do semestre, a menudo tienen que realizar estudio de documentos.
- Según 17,11% de los estudiantes del 3er al 6to semestre, a menudo tienen que realizar estudio de documentos.
- Según 30% de los estudiantes del 7mo al 10mo semestre, a menudo tienen que realizar estudio de documentos.

- **Constatación** : La proporción de actividades que corresponden a estudio de documentos en el proceso de enseñanza y aprendizaje es menor al medio del currículo.
- Según 12,5% de los estudiantes del 1er y 2do semestre, a menudo tienen que realizar trabajos de redacción.
- Según 9,21% de los estudiantes del 3er al 6to semestre, a menudo tienen que realizar trabajos de redacción.
- Ninguno de los estudiantes del 7mo al 10mo semestre menciona que a menudo tiene que realizar trabajos de redacción.

- **Constatación** : La proporción de actividades que corresponden a trabajos de redacción en el proceso de enseñanza y aprendizaje baja con el nivel de estudio alcanzado.

De todos estos puntos, es muy interesante observar que a medida que se progresa en el currículo, la proporción de actividades prácticas complejas (trabajos de campo y proyectos) en el proceso de enseñanza y aprendizaje va aumentando, pero estas quedan desconectadas del trabajo de campo que, además, representa una parte muy baja cualquier sea el nivel que se está cursando. Se evidencia en cualquier etapa de la formación una falta de actividades en condiciones que se aproximan a la realidad.

GRÁFICA 13 Parte de las actividades individuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje



Fuente : elaboración propia

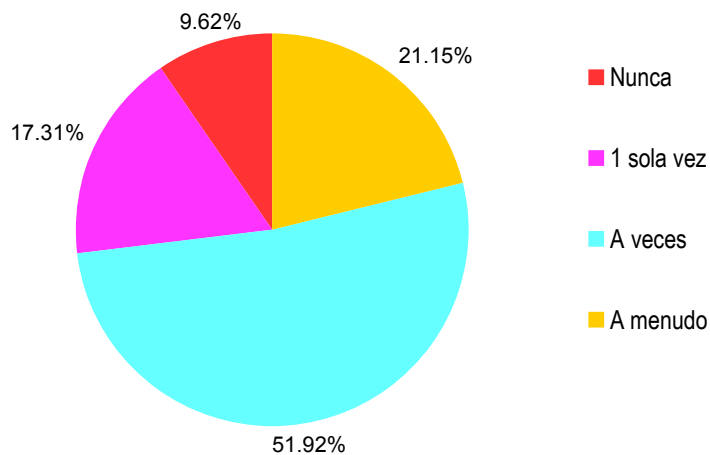
GRÁFICA 14 Parte de las actividades en binomio en el proceso de enseñanza y aprendizaje



Fuente : elaboración propia

GRÁFICA 15 Parte de las actividades grupales en el proceso de enseñanza y aprendizaje

¿ Qué tanto dirías que tuviste que trabajar en grupo ?

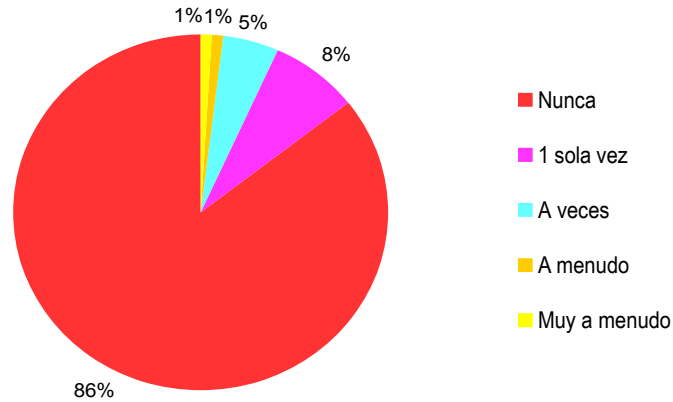


Fuente : elaboración propia

Análisis (gráficas 13 a 15) : Los resultados revelan que los métodos y actividades del proceso de enseñanza y aprendizaje en las carreras de Diseño de la FACH son mayormente orientados al trabajo individual, ya que 57,69% de los estudiantes estiman que tienen a menudo que trabajar solo, mientras solo 21,15% estiman que tienen a menudo que trabajar en grupo. Sin embargo, la modalidad de trabajo en binomio parece menor, lo que significa que cuando planean tareas interpersonales los docentes privilegian estrategias pedagógicas basadas en el trabajo grupal.

GRÁFICA 16 Interdisciplinariedad de las actividades

¿ Qué tanto te tocó trabajar en proyectos con estudiantes de otras carreras ?



Fuente : elaboración propia

Análisis : Las respuestas de los estudiantes muestran que casi nunca tienen la oportunidad de trabajar con estudiantes de otras carreras (que sean carreras de la FACH, carreras de otras Facultades de la USFX o carreras de cualquier otra institución). El actual proceso de enseñanza y aprendizaje ofrece muy poca interdisciplinariedad basada en la interacción directa con personas de otras ramas.

2.2. INFORMACIÓN RECOGIDA POR LAS OBSERVACIONES DE CAMPO Y LAS ENTREVISTAS SIN ESTRUCTURA

2.2.1. UN APRENDIZAJE POR PROYECTOS TODAVÍA LIMITADO

Las entrevistas informales sin estructura dirigidas a docentes de Talleres – las asignaturas troncales de la Carrera de Arte y Diseño Gráfico y de la Carrera de Diseño de Interiores – revelaron que a pesar de ser dedicados a proyectos de diseño según las pautas definidas en las mallas curriculares de ambas carreras, no todos los Talleres son centrados en un proyecto de largo plazo sino en una serie de proyectos cortos o también en ejercicios. Esta situación resalta en especial en algunos Talleres de la carrera de Arte y Diseño Gráfico.

A pesar de la existencia de asignaturas orientadas al aprendizaje por proyectos, en ambas carreras este queda limitado y podría ser reforzado.

2.2.2. UNA ENSEÑANZA DE LA METODOLOGÍA DE DISEÑO POCO ESTABLECIDA E IMPLEMENTADA

Las observaciones de campo revelaron que los docentes no comparten todos los mismos criterios de evaluación de los trabajos que los estudiantes realizan en el marco de los Talleres, porque no tienen la misma visión acerca de los elementos que se deben evaluar. En especial, la evaluación de los exámenes finales de las asignaturas de Talleres realizada por un jurado que reúne los docentes de todos los Talleres genera diferentes niveles de apreciación de los trabajos presentados de parte de cada miembro del jurado. Esta situación dificulta a veces la evaluación y traduce dos carencias :

- La falta de consciencia de la importancia actual de la enseñanza del diseño como proceso, de acuerdo a la definición actual de la profesión y las últimas evoluciones de sus prácticas.
- La falta de conocimiento y por lo tanto de enseñanza de la metodología de investigación creativa, que precisamente corresponde al proceso de diseño, confirmando las constataciones

que realizamos anteriormente a través el análisis de las respuestas a los cuestionarios dirigidos a los estudiantes.

Además, entrevistas informales sin estructura dirigidas a estudiantes cursando las asignaturas de Modalidad de grado II permitieron verificar que hasta los últimos semestres del currículo los estudiantes se enfrentan a visiones diferentes de la metodología que se debe utilizar para llevar a cabo un proyecto de diseño. Existe una diferencia entre los criterios y orientaciones emitidos por cada uno de los dos docentes de Modalidad de grado I y Modalidad de grado II, que genera confusión en los estudiantes : las indicaciones metodológicas del docente de Modalidad de grado II no coinciden con parte de las indicaciones metodológicas del docente de Modalidad de grado I. Por lo tanto, los estudiantes enfatizaron una falta de coherencia que les obliga a pasar de un primer método a un segundo a medio camino del desarrollo de su proyecto de grado y la dificultad de entender la manera correcta de encaminar el proceso de diseño.

En resumen, la enseñanza de la metodología de diseño en las carreras de Arte y Diseño Gráfico y Diseño de Interiores de la FACH queda poco establecida e implementada, al no fundamentarse en las pautas que resultan de la definición actual de la profesión por la WDO ni tampoco en una base común a todos los docentes.

CONCLUSIONES

El presente trabajo permitió determinar que el proceso de enseñanza y aprendizaje desarrollado actualmente en la carrera de Arte y Diseño Gráfico y la carrera de Diseño de Interiores de la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca :

1. Sufre de carencias en la enseñanza de las teorías relacionadas a la resolución de problemas complejos :

- confusión entre investigación creativa e investigación científica
- ausencia de enseñanza de la sistémica (Teoría General de los Sistemas)
- conocimientos incompletos y no compartidos entre todos los docentes de la metodología de diseño que corresponde a la de investigación creativa

2. No abarca suficientes actividades que optimizan el aprendizaje orientado a la resolución de problemáticas por vías creativas :

- un aprendizaje por proyectos limitado a demasiado pocas actividades prácticas y también a actividades prácticas alejadas de las condiciones reales del trabajo de campo
- presencia de pocas actividades de interacción interpersonal en comparación a las actividades individuales, y ausencia de actividades de interacción directa interdisciplinar

RECOMENDACIONES

Para actualizar los métodos, las actividades y los contenidos orientados a la resolución de problemáticas en las carreras de Arte y Diseño Gráfico y Diseño de Interiores de la FACH, se puede recomendar varios puntos claves e ideas estratégicas :

1. Nivelar los conocimientos de los docentes acerca de los ejes metodológicos específicos del diseño.
2. Establecer una coordinación pedagógica para reducir las brechas entre las visiones sobre los contenidos teóricos metodológicos, en cada carrera de Diseño oferta por la FACH.
3. Planear actividades pedagógicas grupales coordinadas y dirigidas conjuntamente por docentes de distintas asignaturas para incentivar más la articulación interdisciplinaria de conocimientos procedentes de diversos rubros.
4. Organizar actividades pedagógicas que reúnen estudiantes de las distintas carreras de la Facultad para fomentar un segundo nivel de interdisciplinaria.
5. Desarrollar actividades pedagógicas a nivel interfacultativo y/o interinstitucional, en colaboración con docentes de otras carreras y/o instituciones educativas, a modo de generar perspectivas interdisciplinarias aún más amplias.
6. Reenfocar la enseñanza en la estrategia de aprendizaje por proyectos.
7. Reorientar las actividades de las asignaturas troncales Talleres de diseño mayormente o exclusivamente hacia la realización de proyectos.

Todas estas propuestas tienen el potencial de optimizar el aprendizaje de la resolución de problemáticas complejas por el diseño, por ser adecuadas a las pautas actuales de la profesión y las necesidades de la sociedad, y por ofrecer un marco oportuno al desarrollo de competencias orientadas a la creación de respuestas diversas, innovadoras y sostenibles.

BIBLIOGRAFÍA

Gropius, W. (s/f). *El Manifiesto Bauhaus de 1919* (H. D. Caro, Trans.). Goethe Institut. (Original publicado en 1919). Recuperado el 1 de diciembre de 2022, de <https://www.goethe.de/prj/hum/es/dos/bau/21394277.html>

Lupton, E. & Abott Miller, J. (2019). *El ABC de la Bauhaus : La Bauhaus y la teoría del diseño* (E. Olcina i Aya). Editorial Gustavo Gili. (Trabajo original publicado en 1991)

Montoro, C. (2019). La Bauhaus. A 100 años del inicio de la Escuela de Diseño (1919-1933). *Revista Polis*, 16. Universidad Nacional del Litoral. Recuperado el 1 de diciembre de 2022, de <https://www.fadu.unl.edu.ar/polis>

Museo Nacional de Artes Decorativas de Madrid. (2011). *Modelos de Ulm 1953-1958 : el diseño de la nueva Alemania*. Recuperado el 1 de diciembre de 2022, de <https://www.culturaydeporte.gob.es/mnartesdecorativas/dam/jcr:686fbf86-2477-4999-ab51-3efa41e54abf/modelos-ulm-dossier.pdf>

Darcy, S. (2020, julio 23). El método Ulm. *Revista 90+10*. Recuperado el 1 de diciembre de 2022, de <https://90mas10.com/2020/07/23/el-metodo-ulm/>

Côme, T. (2018). De la Hochschule für Gestaltung de Ulm al Institut de l'Environnement de París : revoluciones en la enseñanza de la arquitectura y el diseño durante los años 1960 (A. Ávila, y D. C. Ruiz, Trans.). *Apuntes*, 31(2). <http://doi.org/10.11144/Javeriana.apc31-2.hgui>

Findeli, A. & Bousbaci, R. (2005). L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design. *The design journal*, 8(3), 35–49. <https://doi.org/10.2752/146069205789331574>

Design Institute of Spain. (2021, junio 21). *¿Crear, Diseñar? El papel del diseño en la innovación social y*

su proceso transformador. Recuperado el 1 de diciembre, de <https://www.designinstitute.es/noticias/crear-disenar-el-papel-del-diseo-en-la-innovacin-social-y-su-proceso-transformador>

Definition of industrial design. (s/f). Wdo.org. Recuperado el 1 de diciembre de 2022, de <https://wdo.org/about/definition/>

Organización de las Naciones Unidas. (s/f). Objetivos y metas de desarrollo sostenible. Recuperado el 1 de diciembre de 2022, de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

WDO | *vision and mission*. (s/f). Wdo.org. Recuperado el 1 de diciembre de 2022, de <https://wdo.org/about/vision-mission/un-sdgs/>

Von Bertalanffy, L. (1968). *General System Theory*. George Braziller

Fondation Jean Piaget – Cercle des sciences. Description élargie. (s/f). Fondationjeanpiaget.ch. Recuperado el 22 de noviembre de 2022, de https://www.fondationjeanpiaget.ch/fjp/site/oeuvre/index_notions_nuage.php?NOTIONID=52

Morin, E. (1977). *La Méthode 1. La nature de la nature*. Seuil

Morin, E. (1981). *La Méthode 2. La vie de la vie*. Seuil

Kilpatrick, W. H. (1918, septiembre). The Project Method : The Use of the Purposal Act in the Education Process. *Teachers College Record*, 9(4), 319-335. Columbia University's

Project-based learning. (2016, mayo 26). Oficina Internacional de Educación. Recuperado el 18 de noviembre de 2022, de <http://www.ibe.unesco.org/es/node/12303>

Reverdy, C. (2013, mayo). L'apprentissage par projet : de la recherche. *Technologies*, 186, 46-55.
Réseau Canopé

Institucional. (s/f). Usfx.bo. Recuperado el 2 de diciembre de 2022, de
<https://arquitectura.usfx.bo/institucional/>

Diseño de Interiores. (s/f). Usfx.bo. Recuperado el 1 de diciembre de 2022, de
<https://arquitectura.usfx.bo/principal/disenointeriores/>

Arte Diseño Gráfico. (s/f). Usfx.bo. Recuperado el 1 de diciembre de 2022, de
<https://arquitectura.usfx.bo/principal/artedisenografico/>

Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca. (s/f). Usfx.bo.
Recuperado el 1 de diciembre de 2022, de <https://www.usfx.bo/principal/institucionalidad/mision-y-vision/>

Design Thinking para Educadores (2012). IDEO LLC. Recuperado el 1 de diciembre de 2022, de
https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2019-10/Design_Thinking_para_Educadores.pdf

Milton, A. & Rodgers, P. (2013). *Métodos de investigación para el diseño de productos* (C. Barber Casanovas, Trans.). Blume. (Trabajo original publicado en 2013)

de Bono, E. (1970). *Lateral Thinking. A textbook of Creativity*. Harper & Row

Visocky O'Grady, J. & K. (2018). *Manual de investigación para diseñadores* (T. Jarrín Rodríguez, Trans.). Blume. (Trabajo original publicado en 2017)

ANEXOS

ANEXO 1 CUESTIONARIO A LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERAS DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO Y DE DISEÑO DE INTERIORES

1. ¿ En qué carrera estás estudiando ?

Diseño Gráfico ()

Diseño de Interiores ()

2. ¿ Qué nivel estás culminando ?

Semestre N° :

3. Durante tu currículum, te enseñaron :

Teoría de metodología de investigación científica ()

Teoría de metodología de investigación creativa ()

Teoría de General de los Sistemas (de Ludwig Von Bertalanffy) ()

4. ¿Cuál de estas afirmaciones acerca de la metodología de investigación científica y de la metodología de investigación creativa te parece correcta ?

La metodología de investigación creativa hace parte de la investigación científica ()

La metodología de investigación científica hace parte de la investigación creativa ()

Ambos términos designan en realidad una misma metodología ()

Ambos términos designan en realidad dos metodologías que no son vinculadas ()

Ambos términos designan en realidad dos metodologías que son vinculadas ()

5. Los docentes de talleres te enseñaron :

Todos un mismo proceso de creación ()

Cada uno un proceso de creación propio ()

Varios métodos, algunos compartidos por varios docentes ()

6. ¿ Has escuchado antes acerca de Design Thinking ?

No ()

Si ()

7. ¿ Qué tanto piensas conocer esta noción de design Thinking ?

Mal ()

Bastante mal ()

Bastante bien ()

Bien ()

Muy bien ()

8. Para ti, el Design Thinking es :

Un método ()

Una técnica ()

Una filosofía ()

9. En tu opinión, el proceso de diseño es mayormente :

Científico ()
Artístico ()
Experimental ()
Lógico ()
Creativo ()

10. En tu opinión, tus clases hasta el momento se caracterizan por :

Práctica : Insuficiente () Suficiente () Demasiado ()
Teoría : Insuficiente () Suficiente () Demasiado ()

11. ¿ Acerca de las tareas que los docentes planearon, qué tanto dirías que te tocó realizar ... ?

Trabajos de redacción :

Nunca () Pocas veces () A veces () A menudo ()

Estudio de documentos :

Nunca () Pocas veces () A veces () A menudo ()

Ejercicios teóricos/prácticos :

Nunca () Pocas veces () A veces () A menudo ()

Prácticas técnicas :

Nunca () Pocas veces () A veces () A menudo ()

Trabajo de campo :

Nunca () Pocas veces () A veces () A menudo ()

Proyectos :

Nunca () Pocas veces () A veces () A menudo ()

12. ¿ Qué tanto dirías que los docentes plantearon proyectos en los cuales tuviste que trabajar ... ?

Solo :

Nunca () 1 sola vez () A veces () A menudo ()

En binomio :

Nunca () 1 sola vez () A veces () A menudo ()

En grupo :

Nunca () 1 sola vez () A veces () A menudo ()

13. ¿ Qué tanto te tocó trabajar en proyectos con estudiantes de otras carreras ?

Nunca ()

1 sola vez ()

A veces ()

A menudo ()

Muy a menudo ()

ANEXO 2 PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO

Carrera : ARTE Y DISEÑO GRAFICO

No.	Sigla	Nombre Materia	T.M.	H.T.	H.P.	H.L.	Crd.	PreRequisitos
Curso: 1								
1	ART100	CULTURA Y DISEÑO	N	2	1			
2	ART200	CREATIVIDAD	N	2	2			
3	DBJ100	DIBUJO Y REPRESENTACIÓN GRÁFICA	N	1	3			
4	GEO100	GEOMETRÍA DESCRIPTIVA	N	2	1			
5	LDG100	LABORATORIO DIGITAL IMÁGENES	N			3		
6	TDG200	TALLER DE DISEÑO GRÁFICO I	N	2	6			
Curso: 2								
7	ART101	CULTURA Y TENDENCIAS	N	2	1			ART100
8	ART201	ESTUDIO DE LA IMAGEN GRÁFICA	N	2	1			ART200
9	ENG100	INGLÉS I	N	2				LDG100
10	FOT100	FOTOGRAFÍA I	N	1	2			ART200; LDG100
11	LDG101	LABORATORIO DIGITAL 2D	N			3		LDG100
12	TDG201	TALLER DE DISEÑO GRÁFICO II	N	2	6			LDG100; TDG200
13	TIP100	TIPOGRAFÍA I	N	1	2			DBJ100; GEO100
Curso: 3								
14	DIG100	TÉCNICAS DE IMPRESIÓN I	N	1	2			LDG101
15	ENG101	INGLÉS II	N	2				ENG100
16	FOT101	FOTOGRAFÍA II	N	1	2			FOT100
17	INV100	METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	N	2	1			ART101
18	LDG102	LABORATORIO DIGITAL 3D	N			3		LDG101
19	PAC100	PRE PRENSA DIGITAL	N	2	1			TIP100
20	TDG202	TALLER DE DISEÑO GRÁFICO III	N	2	6			LDG101; TDG201
Curso: 4								
21	DIG101	TECNICAS DE IMPRESIÓN II	N	1	2			DIG100
22	EDI100	DISEÑO EDITORIAL I	N	1		2		DIG100
23	ENG102	INGLÉS III	N	2				ENG101
24	LDG103	LABORATORIO DIGITAL DISEÑO WEB	N			3		LDG102
25	MER100	MARKETING I	N	2	1			ENG101; PAC100
26	SEM100	COMUNICACIÓN Y SEMIÓTICA	N	2	1			INV100
27	TDG203	TALLER DE DISEÑO IV	N	2	6			LDG102; TDG202

Curso: 5

28	DIG102	TÉCNICAS DE IMPRESIÓN III	N	1	2	DIG101
29	EDI101	DISEÑO EDITORIAL II	N	1	2	EDI100
30	LDG104	LABORATORIO LENGUAJE Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	N		3	FOT101; LDG103; SEM100
31	MAT100	MATERIALES	N	2	1	DIG101
32	MER101	MARKETING II	N	2	1	MER100
33	SEM101	COMUNICACIÓN Y SEMIÓTICA II	N	2	1	FOT101; SEM100
34	TDG204	TALLER DE DISEÑO GRÁFICO V	N	2	6	LDG103; TDG203

Curso: 6

35	CIT300	COMUNICACIÓN INTERPERSONAL	O		2	DIG102; EDI101; LDG104; MER101; SEM101
36	CLR300	ARTE Y CULTURA	O		2	DIG102; EDI101; LDG104; MER101; SEM101
37	CMS300	COMUNICACIÓN MASIVA	O		2	DIG102; EDI101; LDG104; MER101; SEM101
38	CNE300	CINE	O		2	DIG102; EDI101; LDG104; MER101; SEM101
39	CRP300	COMUNICACIÓN CORPORATIVA	O		2	DIG102; EDI101; LDG104; MER101; SEM101
40	DCP300	DISEÑO CORPORATIVO	O		2	DIG102; EDI101; LDG104; MER101; SEM101
41	DIG103	BOOK PROFESIONAL DIGITAL	N	1	2	DIG102; EDI101
42	DNT300	DISEÑO Y NUEVAS TENDENCIAS	O		2	DIG102; EDI101; LDG104; MER101; SEM101

43	DPB300	DISEÑO PUBLICITARIO	O	2		DIG102; EDI101; LDG104; MER101; SEM101
44	EXP300	EXPRESIÓN Y CREATIVIDAD	O	2		DIG102; EDI101; LDG104; MER101; SEM101
45	GET100	GESTIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO	N	1	1	ENG102; MER101; SEM101
46	GET200	GESTION EMPRESARIAL	N	2	1	ENG102; MER101; SEM101
47	LDG105	LABORATORIO PROYECTOS DIGITALES	N		3	LDG104
48	LEG100	ÉTICA Y LEGISLACIÓN	N	2		MER101; SEM101
49	PCG300	PACKAGING	O	2		DIG102; EDI101; LDG104; MER101; SEM101
50	STB300	STORYBOARD	O	2		DIG102; EDI101; LDG104; MER101; SEM101
51	TDG205	TALLER DE DISEÑO GRÁFICO VI	N	2	6	LDG104; TDG204
Curso: 7						
52	PRA100	PRÁCTICA PROFESIONAL	N	2	3	DIG103; GET100; GET200; LDG105; LEG100; TDG205
53	TDG206	TALLER DE DISEÑO GRÁFICO VII	N	2	6	DIG103; TDG205
54	TDG399	MODALIDAD DE GRADUACIÓN I	N	2	5	DIG103; GET100; GET200; LDG105; LEG100; TDG205
Curso: 8						
55	TDG400	MODALIDAD DE GRADUACIÓN II	G	2	6	PRA100; TDG206; TDG399

ANEXO 3 PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA DE DISEÑO DE INTERIORES

Carrera : DISEÑO DE INTERIORES

No.	Sigla	Nombre Materia	T.M.	H.T.	H.P.	H.L.	Crd.	PreRequisitos
Curso: 1								
1	CON200	MATERIALES Y TECNOLOGIAS DE LA CONSTRUCCION I	N	2	1		3	
2	COP200	COLOR Y LA PSICOLOGIA DE LA PERCEPCION	N	2	2		3	
3	DIS200	TALLER I (ESPACIO Y FORMA)	N	2	6		5	
4	GRA200	EXPRESION GRAFICA I	N	2	4		4	
5	HIS200	HISTORIA DEL ARTE Y EL DISEÑO I	N	3			3	
Curso: 2								
6	CON201	MATERIALES Y TECNOLOGIAS DE LA CONSTRUCCION II	N	2	1		3	CON200
7	DIS201	TALLER II (ESPACIOS RESIDENCIALES)	N	2	6		5	DIS200
8	GRA201	EXPRESION GRAFICA II	N	2	3		4	GRA200
9	HIS201	HISTORIA DEL ARTE Y EL DISEÑO II	N	3			3	HIS200
10	MOR200	MORFOLOGIA I	N	1	1		2	DIS200
11	SOC200	PRINCIPIOS Y TENDENCIAS DEL DISEÑO DE INTERIORES	N	3			3	DIS200
Curso: 3								
12	COM201	MUEBLES I	N	2	2		3	DIS201
13	DIS202	TALLER III (ESPACIOS GASTRONOMICOS)	N	2	6		5	DIS201
14	GRA202	REPRESENTACION GRAFICA I	N	1	3		3	GRA201
15	INS200	ILUMINACION Y ACUSTICA	N	2	2		3	CON201
16	MOR201	MORFOLOGIA II	N	1	2		2	MOR200
Curso: 4								
17	COM202	MUEBLES II	N	2	2		3	COM201
18	DIS203	TALLER IV (ESPACIOS COMERCIALES)	N	2	6		5	DIS202
19	GRA203	REPRESENTACION GRAFICA II	N	2	2		3	GRA202
20	INS201	INSTALACIONES I	N	2	2		3	INS200
21	JAP200	JARDINERIA Y PAISAJISMO I	N	2	2		3	INS200
Curso: 5								
22	COM203	MUEBLES III	N	2	2		3	COM202
23	DIS204	TALLER V (ESPACIOS ADMINISTRATIVOS)	N	2	6		5	DIS203
24	GRA204	REPRESENTACION GRAFICA III	N	2	2		3	GRA203
25	INS202	INSTALACIONES II	N	2	2		3	INS201
26	JAP201	JARDINERIA Y PAISAJISMO II	N	1	2		2	JAP200
27	PGR001	METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION I	N	1	1		2	DIS203

Curso: 6							
28	CON202	ADM. Y CONSTRUCCION DE PROYECTO DE DISEÑO	N	1	2	2	INS202
29	DIS205	TALLER VI (EXPOSICION Y ESCENARIO)	N	2	6	5	DIS204
30	HIS202	INTERVENCIONES EN ESPACIOS HISTORICOS I	N	1	1	2	DIS204
31	JAP202	JARDINERIA Y PAISAJISMO III	N	1	2	2	JAP201
32	LEN200	INGLES TECNICO	N	2		2	DIS204
33	MAR200	MARKETING ESTRATEGICO	N	2	2	3	DIS204
34	PGT100	TRABAJO DE GRADO TECNICO	G	2	6	5	COM201; COM202; COM203; CON200; CON201; COP200; DIS200; DIS201; DIS202; DIS203; DIS204; GRA200; GRA2
Curso: 7							
35	DIS206	TALLER VII (ESPACIOS HOTELEROS)	N	2	6	5	DIS205
36	HIS203	INTERVENCIONES EN ESPACIOS HISTORICOS II	N	2	3	4	HIS202
37	LEN201	QUECHUA	N	2		2	LEN200
38	PGR002	MODALIDAD DE GRADUACIÓN I	N	2	2	3	COM201; COM202; COM203; CON200; CON201; CON202; COP200; DIS200; DIS201; DIS202; DIS203; DIS204; DIS2
39	SIN200	PRACTICA PROFESIONAL	N	2	3	4	COM201; COM202; COM203; CON200; CON201; CON202; COP200; DIS200; DIS201; DIS202; DIS203; DIS204; DIS2

Curso: 8							
40	ECO100	ESCAPARATISMO	O	2	2	3	COM201; COM202; COM203; CON200; CON201; CON202; COP200; DIS200; DIS201; DIS202; DIS203; DIS204; DIS2
41	FTG100	FOTOGRAFIA	O	2	2	3	COM201; COM202; COM203; CON200; CON201; CON202; COP200; DIS200; DIS201; DIS202; DIS203; DIS204; DIS2
42	MAR201	MUEBLES	O	2	2	3	COM201; COM202; COM203; CON200; CON201; CON202; COP200; DIS200; DIS201; DIS202; DIS203; DIS204; DIS2
43	MOR203	MORFOLOGIA III	O	2	2	3	COM201; COM202; COM203; CON200; CON201; CON202; COP200; DIS200; DIS201; DIS202; DIS203; DIS204; DIS2
44	PGR003	MODALIDAD DE GRADUACIÓN II	G	2	6	5	COM201; COM202; COM203; CON200; CON201; CON202; COP200; DIS200; DIS201; DIS202; DIS203; DIS204; DIS2