

Pasantías de diseño con investigación

By Camilo A. Angulo

Desde el semestre de práctica de los pregrados se puede contribuir con la investigación en diseño, que tradicionalmente le corresponde gestionar a los posgrados.

Siendo consecuentes con los actuales momentos donde se experimentan tormentas respecto a los paradigmas tradicionales del diseño en Latinoamérica, es perentorio expandir aquellos territorios desde los cuales pensamos en términos de diseño¹, vinculando este conocimiento con el desarrollo técnico, tecnológico y científico para la generación de productos contemporáneos. Esa preocupación por investigar y construir nuevo conocimiento para suplir las demandas locales y mundiales, desde el panorama académico del cono sur de nuestro continente se encuentra coartada, básicamente por los escasos escenarios de maestrías y doctorados que trabajan sobre los temas de creación y diseño. No obstante, la búsqueda de nuevos caminos se direccionan a posibilitar la implementación de la «formación en investigación» al interior de los programas de pregrado, como el nuevo territorio para cubrir parte de estas necesidades.

La propuesta va encaminada a aprovechar, por una parte, la experiencia adquirida por los estudiantes bajo el componente de investigación que nutre la mayoría de los proyectos académicos en programas de diseño, que en algunas oportunidades es traducible a la conformación de semilleros de investigación o grupos de jóvenes investigadores, quienes trabajan sobre unas líneas específicas declaradas por los comités de investigación respectivos. Y por otra parte, implementar actividades de investigación durante el espacio académico, en el cual algunos estudiantes salen a diversas empresas a vivir su práctica profesional universitaria (pasantía), aportando desde esos nuevos lugares de indagación, unas habilidades y destrezas en la búsqueda de soluciones a situaciones sociales y culturales². Desde una visión curricular, dicha práctica puede llegar a ser entendida como un punto de síntesis del perfil profesional que lo relaciona con una realidad, cuya vivencia particular permite realizar un diagnóstico respecto a errores, vacíos e inconsistencias teóricas en sus procesos formativos.³

Prácticas universitarias para diseñadores

Desde la academia tradicional en Colombia, la condición de práctica universitaria en diseño se enmarca entre dos posibilidades: por un lado, la práctica de carácter social o voluntaria, que responde en parte a la responsabilidad de la comunidad académica con un grupo de individuos partícipes de situaciones socioeconómicas y culturales concretas, y que por lo

general es una política desarrollada bajo un carácter de compromiso como proyecto misional de las instituciones de educación superior. Y por otro, próximo a una condición técnica, tenemos la práctica empresarial, que históricamente es una búsqueda de consecución sistematizada de la forma y sus procesos⁴, si bien distanciada de las ciencias.

Bajo este panorama y contextualizándonos con los profesionales en formación de nuestro entorno latinoamericano, que se desenvuelven en un vertiginoso desarrollo de las tecnologías y la comunicación, es interesante plantear la posibilidad de orientar la formación en investigación de los diferentes programas académicos de diseño, hacia la idea de implementar la «investigación proyectual» para las empresas, que tiene validez solo en tanto se convierte en el lugar de formulación dialéctica de argumentos, desarrollos y proposiciones. Su objeto de estudio tangible puede ser direccionado al mejoramiento de procesos, sistemas y servicios existentes, bajo un enfoque menos descriptivo y más desarrollista, donde se integren, dentro de unos límites claros, las operaciones prácticas tradicionales con métodos de investigación que estudien nuevas teorías, bajo un cronograma de trabajo real.



Reunión semillero de investigación «Pensar en Diseño», Programa de Diseño Industrial - UJTL.

Desarrollar una actitud investigativa en lugares fronterizos del diseño

El carácter formativo de estas prácticas universitarias privilegia, desde un acompañamiento académico, la vinculación de nuestros estudiantes con los procesos de investigación que a la postre permitan distanciarlos de los paradigmas estables y lineales habituales, rompiendo la entropía disciplinar para desarrollar, en la medida de lo posible, una estructura de pensamiento desde las competencias, que se puedan relacionar con otros factores de tecnología, cultura, sociedad y ciencias básicas⁵, los cuales generan intervenciones de diseño, por medio de la construcción de vínculos al interior de un contexto que ha sido previamente interpretado.

«Se espera comprender desde la investigación, cómo las nuevas tendencias presentes en la profesión del Diseño, en especial a partir de la evolución del movimiento moderno, hacen parte de una tendencia general del conocimiento, que cuestiona las raíces mismas de la modernidad».

Diseño Industrial (2008). Proyecto Educativo del Programa, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Colombia.

Sin embargo para el propósito que nos atañe, busca expandir los territorios de las áreas de creación más allá de sus fronteras, que están demandando nuevo conocimiento. El anterior conjunto de funciones pragmáticas del diseño parece insuficiente, y es en este punto donde la caracterización de una actitud investigativa de diseño puede acudir:

- En primera instancia a las posibilidades que el pensamiento y el lenguaje brindan, para permitir implementar la función imaginativa que ofrece a la posibilidad de construir nuevos mundos posibles desde las prácticas universitarias.
- En segunda instancia, a la retroalimentación permanente del proceso que es lograda mediante el registro sistemático de los resultados de las experiencias obtenidas en este tipo de situaciones, enmarcadas en la primera experiencia de un desempeño profesional.
- Y en tercera instancia, al fortalecimiento de actitudes de liderazgo, el desarrollo de la autonomía y la toma de decisiones, que permita un diálogo en búsqueda de nuevos conocimientos en nuevos lugares.

Vincular diseño con investigación experimental

Es claro que la profundidad y rigurosidad de un proyecto de investigación de maestría no se iguala a 5 meses que dura en promedio una práctica empresarial, ni es la intención abordar de manera superficial problemas, conceptos, categorías o metodologías de la investigación científica. Además como nos recuerda Frascali, existen muchos tipos de proyectos de investigación, los que se caracterizan por buscar conocimientos sin darles una aplicación determinada; los que adquieren nuevos conocimientos hacia un objetivo práctico específico; y tal vez los que son más pertinentes para los procesos de creación, que sistemáticamente buscan mejorar los sistemas ya existentes o producir unos nuevos desde un alto grado de desarrollo experimental.

Lo interesante es poder caracterizar un tipo de investigación orientada hacia las artes y el diseño. Y esa es la clave, generar «investigación experimental» desde los proyectos creativos durante los espacios académicos de construcción de las prácticas universitarias, cuyos hallazgos le den sentido al estudiante y su formación, que tendrían la particularidad de poderse heredar de practicante a practicante para así consolidar, documentar e implementar unos aportes a la sociedad, la industria y el estado, desde los profesionales en formación (quienes imaginan nuevos mundos posibles).

Published on 02/01/2013

-
1. FORERO, S.; Angulo, C. y Parga, H. (2009). Interacciones significativas de aula para propiciar el desarrollo de las estructuras mentales que favorecen la invención en Diseño Industrial. Programa de Diseño Industrial No.179-04-2008., Universidad Jorge Tadeo Lozano, Colombia.
 2. PEI (2011). Proyecto Educativo Institucional . Pág. 130. Universidad Jorge Tadeo Lozano, Colombia.

3. Universidad de Antioquia, Colombia, 1997.
4. DURÁN, O. (2012). ¿Qué es investigar en diseño?. Semana inaugural de diseño industrial. Programa de Diseño Industrial. Universidad Jorge Tadeo Lozano. Colombia.
5. PATIÑO, E. (2012). Complejidad y sistemas emergentes. Semana inaugural de diseño industrial. Programa de Diseño Industrial. Universidad Jorge Tadeo Lozano. Colombia.

Bibliografía:

- ANGULO, C.; Arévalo, Y.; Bonilla, F.; Botia, M. (2006). Vivencias formativas de los estudiantes en las prácticas sociales obligatorias de la Pontificia Universidad Javeriana, Colombia.
- ARTEOLOGÍA (2012). La ciencia de los productos y profesiones. <http://www2.uiah.fi/projects/metodi/soo.htm>
- BRUNER, J. (1998). Realidad mental y mundos posibles. Gedisa Editorial.
- BÜRDEK, B. E. (1994). Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili.
- DANIELS, H. (2003). Vygotsky y la pedagogía. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- MALDONADO, C., (2001). Visiones sobre la complejidad, 2ª Edición, Colección “Filosofía y Ciencia” No. 1, Bogotá.
- MALDONADO, T. (1993). El diseño industrial reconsiderado. Barcelona: Gustavo Gilli.
- SCHÖN, D. (1992). La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones. Temas de educación Paidós. Ministerio de Educación y Ciencia. Madrid.
- VÁSQUEZ, F. (2002) La cultura como texto. Lectura, semiótica y educación. Bogotá: Javegraf.

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/pasantias-de-diseno-con-investigacion>

