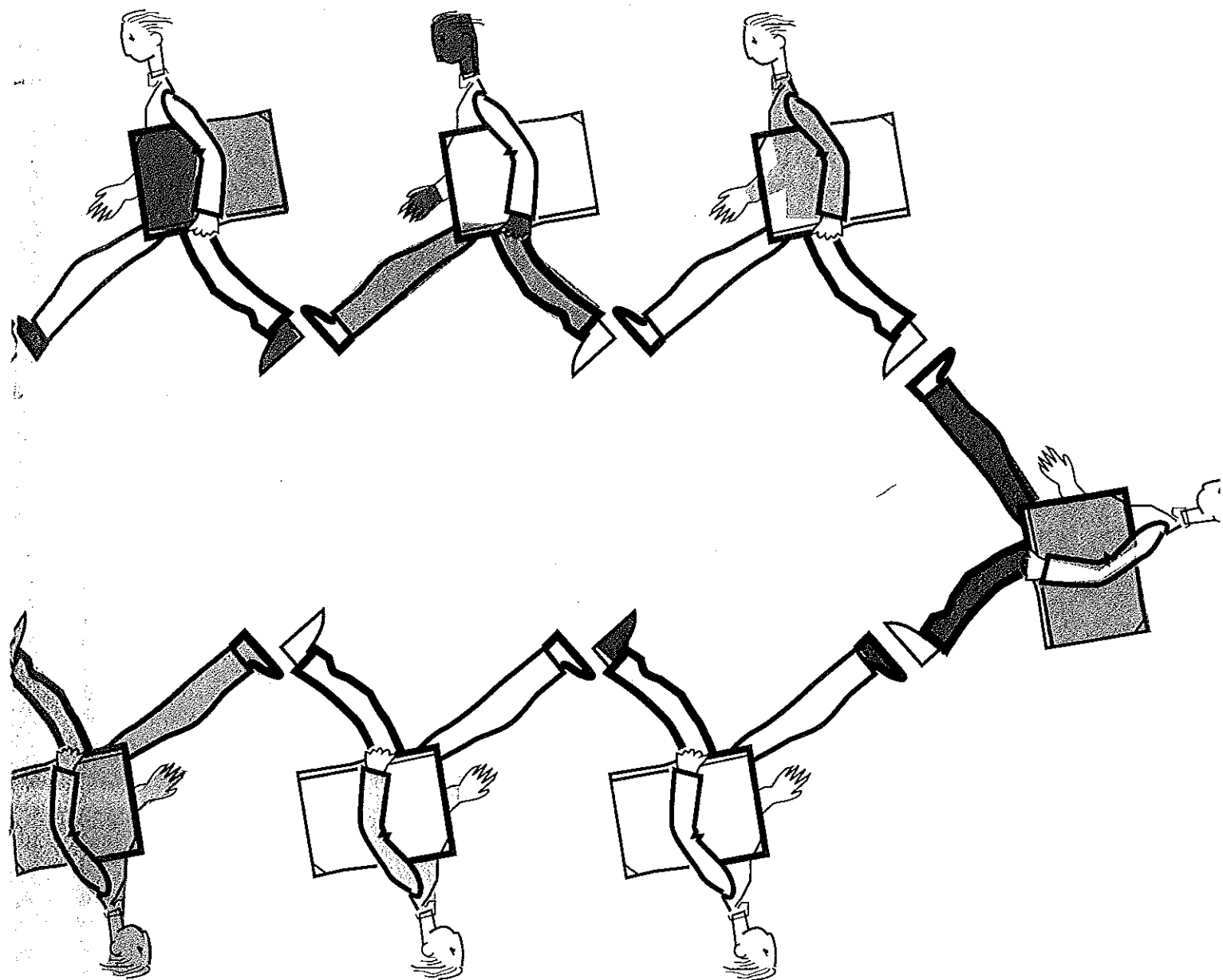


Vuelta al Cole

© Pamela Hampton, 1994

La reciente inauguración en Madrid de una escuela de diseño italiano, "Instituto Europeo di Design", (Visual nº 49) me ha incitado a redactar la siguiente propuesta. La noticia me hizo percibir un paisaje español semejante a un extenso campo de setas, cubierto de norte a sur por una plétora de "European Design Institutes", sembrado de una gran variedad de idiomas venidos, a través del aire como esporas, de distintos puntos del mapa de Europa. Esta posibilidad sólo me preocupa en tanto creo en el talento de este país y en cuanto que percibo la ilusión y la necesidad de instituir nuestros propios recursos educativos para la enseñanza del diseño, recursos que tenemos la obligación de ofrecer a nuestros estudiantes y a todos aquéllos que, de cualquier país y nacionalidad, deseen formarse en España. (También podríamos preguntarnos porqué aceptamos el modelo italiano, ¿estamos acaso dejando de analizar y cuestionar cuáles son los valores únicos que aporta el citado modelo en la enseñanza del diseño frente a otros modelos y referencias posiblemente tan válidos? ¿Es este modelo importado mejor y más adecuado que los que existen actualmente en España, o, por qué no, los del Reino Unido, Alemania o Estados Unidos?)

Pamela Hampton reside en Madrid, donde trabaja y coordina las áreas de investigación y desarrollo conceptual en un estudio de diseño. Doctora en Filosofía, ha sido profesora en asignaturas de Educación de la Estética a nivel universitario. Es miembro de la Graphic Design Education Association de EE.UU. Colaboradora de la revista Visual.

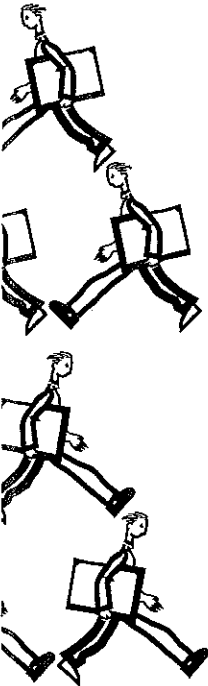


Este artículo propone el esbozo de un programa educativo para estudiantes españoles que deseen cursar estudios en España, en alguno de los diferentes campos del diseño. No pretendo presentar un documento definitivo, ni mucho menos, me gustaría que fuese interpretado como un borrador de trabajo preliminar, un punto de partida que inste a la reflexión y permita iniciar la planificación de una adecuada política educativa para la enseñanza del diseño en España tomando como fundamento la mejora y ampliación de los recursos existentes, aunque reducidos, y los programas que en la actualidad se ofrecen a nuestros estudiantes de diseño.

Esta propuesta tiene como objetivo animar al diálogo y a la crítica inteligente con la seguridad de que las aportaciones de otras personas facilitarán mejores resultados que los que el autor de este artículo puede aportar en solitario.

Puesto que hay que comenzar por algún lugar, sin permitir que lo imposible o al menos lo poco probable, pueda abortar una idea, incluso antes de que ésta se halle articulada, la propuesta asume como principio, quizás inocentemente, que los Ministerios, Instituciones y Organismos Oficiales reconocen la necesidad de contar en nuestro país con una oferta educativa dirigida a fomentar una enseñanza del diseño de gran calidad y que, en tal caso, están dispuestos a prestar apoyo y financiación a dicho proyecto. De todas formas, nada tenemos que perder trayendo a la palestra algunas ideas sobre la enseñanza del diseño, y hasta es posible que los resultados valgan la pena. Pienso que existe una urgente necesidad de hacer frente a la situación pues, como es obvio, careciendo de una buena enseñanza del diseño nunca dispondremos de buenos diseñadores.

El papel del diseñador en la actualidad tiende a tener una mayor importancia en un mundo ex-



tremadamente dinámico, en el que la información y la tecnología evolucionan a ritmos tan acelerados. Una enseñanza del diseño de óptima calidad es esencial y necesaria para poder ofrecer los medios y recursos a través de los cuales los nuevos diseñadores puedan hacer frente con eficiencia a su mundo. Así, la propuesta que presento no aspira a sugerir una respuesta o solución a nada en concreto, lo único que pretende es que todos nosotros, profesionales, educadores y usuarios del diseño, comencemos a plantearnos una serie de preguntas, iniciando una acción positiva y seria respecto a la problemática de la enseñanza del diseño en España.

Antes de poner atención sobre el problema de como debería ser la enseñanza del diseño, me parece necesario que tengamos una idea general de cuales son en el presente nuestros programas educativos. Con el objetivo de obtener información sobre este tema, en 1993 realizamos una pequeña muestra de las Escuelas e instituciones educativas en España que ofrecen un Programa de Enseñanza en Diseño, enviándoles cartas solicitando información general sobre sus respectivos programas educativos. La información reclamada era aquella a la que cualquier estudiante, interesado en comenzar sus estudios de diseño gráfico en la escuela o institución, pudiera tener acceso. El objetivo consistía en analizar dicha información para averiguar la oferta de la enseñanza en diseño gráfico y la naturaleza y contenidos correspondientes. La muestra no es de todas formas, concluyente y exhaustiva, ni los resultados aportan demasiada luz sobre el tema. Sin embargo, el proyecto nos dio ímpetu para continuar analizando y reflexionando sobre lo que es o puede ser la oferta educativa en España en el campo del diseño y que, brevemente, resumimos a continuación.

Las cartas solicitando información fueron enviadas a 45 organizaciones educativas que ofertan programas de estudios en diseño gráfico. 13 de éstas son Escuelas de Artes y Oficios, 8 son Facultades Universitarias de Bellas Artes, 7 son Centros de Informática y las 17 restantes son Escuelas Privadas. A excepción de los Centros, los datos sobre nombre, dirección y nivel de enseñanza (reconocida o no reconocida, oficial, etc.) de las escuelas fueron obtenidos a partir de diferentes publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia. Los datos sobre los centros informáticos fueron sacados de anuncios insertados en revistas especializadas de diseño y publicidad. Se recibieron 26 respuestas en forma de carta, carta y folleto, fotocopias y en dos casos incluyendo catálogo informativo. Las respuestas venían de 7 Escuelas de Artes y Oficios, 6 Universidades, 7 Centros de Informática y 6 Escuelas Privadas. Un total de 26 respuestas frente a 45 solicitudes. De las 7 cartas enviadas a organizaciones privadas y oficiales de Barcelona, recibimos contestación de las 7.

Como nuestra encuesta no era estrictamente empírica, sino solamente una encuesta/muestra, decidí

continuar con el análisis de los 26 programas de estudio obtenidos aunque numéricamente no fueran un porcentaje suficientemente representativo, con el fin de identificar las similitudes y diferencias entre ellos, según estaban descritos en el material facilitado. El análisis del material se ciñó a las preguntas: ¿Cuál es el contenido a enseñar?, ¿Quién imparte/realiza la enseñanza (Quién realiza la docencia?) ¿A quiénes va dirigida la enseñanza?.

Por razones derivadas de la naturaleza de la encuesta / muestra, otras preguntas relevantes, como por ejemplo ¿Cómo es la forma de enseñanza/ pedagogía? o ¿Cuáles son los resultados obtenidos? no pudieron ser consideradas, ya que para obtener respuestas a dichas preguntas se hubiesen requerido otros métodos y tipos de estudio, dotados de mayor profundidad que la que podríamos lograr de un sencillo muestreo / encuesta.

Los resultados obtenidos, los sintetizo a continuación, pues no son el tema principal de este artículo, ni el espacio del mismo permite una descripción detallada del análisis. Para hacerlo adecuadamente se le tendría que dedicar mucho tiempo visitando cada escuela, observando su vida interna con el fin de comprender su funcionamiento.

Por otro lado ese tipo de estudio corre el peligro de contaminarse al crear una situación particular en la que los estudiantes, profesores y administradores pueden tener una predisposición a modificar su comportamiento habitual.

La pregunta ¿Qué es lo que se enseña?, se refiere tanto a la asignatura o el contenido de ésta, como al método pedagógico empleado. Si el programa tiene una orientación hacia el contenido, entonces su perfil tiende a ser prioritariamente vocacional, en tanto si está orientado al proceso su énfasis indica un método pedagógico y su enfoque es humanista. Estos dos aspectos polarizan los extremos de la dialéctica de la enseñanza del diseño y pueden funcionar de una manera compatible en un programa equilibrado. Todos los programas analizados tienen una clara tendencia al contenido, con un número muy superior de asignaturas de carácter técnico frente a las que tienen una base humanista, que con pocas excepciones, se limitan a la teoría y la historia del Diseño, del Diseño Gráfico y de las Bellas Artes. Las asignaturas técnicas son necesarias en cualquier programa educativo de diseño, sin embargo, los programas que se han analizado muestran una gran falta de equilibrio, pues son programas de estudio en los que ampliamente domina la técnica sobre los estudios de contenido humanista. La necesidad reside en considerar que el diseño como proceso de la comunicación implica ante todo una situación humana y social, y no meramente tecnológica.

Ante la pregunta ¿Quién imparte las clases?, la respuesta es difícil, ya que, excepto en un caso, la mayoría de los Programas de Estudios no hacen mención alguna de su profesorado. En este único caso, se es-

pecifican los nombres, titulación y el área de especialización del profesorado, de lo que puedo deducir que la contratación del cuerpo docente y su relación con la escuela significa un compromiso a largo plazo, o al menos, durante un periodo de tiempo suficientemente largo para poder ser incluido en el catálogo impreso. Esto también señala un mayor compromiso con la enseñanza que con la práctica profesional del diseño, un compromiso que parece extremadamente crucial para el desarrollo y consolidación de un Programa Educativo del Diseño. La falta de énfasis en el profesorado nuevamente reitera el carácter y actitud vocacional de la escuela.

A la pregunta ¿A quién? las respuestas se derivan de analizar el contenido de los requisitos para la admisión de nuevos estudiantes. Dentro de una cierta variedad, excepto para los Centros de Informática, los requisitos siguen muy de cerca la orientación de una escuela vocacional, establecida por las Escuelas de Artes y Oficios. Las Escuelas Privadas mantienen dichos requisitos por la necesidad de ser reconocidas oficialmente y poder así ofrecer la alternativa de un Examen de Reválida y el consiguiente Título Oficial, por lo que exigen los mismos requisitos de entrada. Las Escuelas Privadas requieren una prueba de acceso que no es obligatoria en las Oficiales.

Los requisitos básicos más generalizados para el acceso son:

- 1° y 2° BUP, para entrar en los primeros cursos comunes y programa de Bachiller en Artes.
- COU o F.P.2°, para acceder directamente a los últimos cursos de especialidad.

La entrada a los Programas de Bellas Artes de las Facultades Universitarias que ofrecen una opción en Diseño Gráfico, requieren COU, la Prueba de Selectividad para el acceso a la Universidad, y una prueba de Aptitud Personal para acceder a la Facultad de Bellas Artes.

Los Centros de Informática difieren de las Organizaciones Oficiales que forman parte del análisis de la muestra, principalmente porque no tienen otra exigencia que el pago de los derechos de matrícula, y dos de ellos estipulaban que los estudiantes tuvieran al menos 18 años.

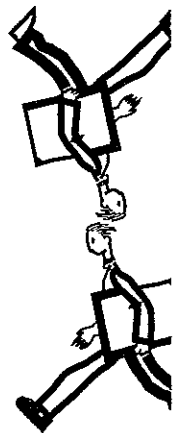
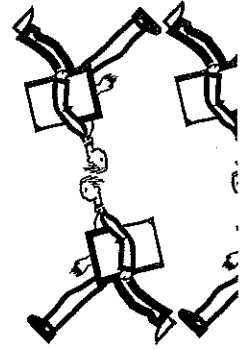
Conclusiones: Resulta evidente que los Programas Educativos del Diseño incluidos en la muestra indican una marcada tendencia a la formación técnico-vocacional, quizás excesiva, y en ningún caso suficiente ni adecuada para la formación de diseñadores en ninguna de las áreas del diseño. La razón principal es que estos tipos de actividades formativas necesariamente consideran los contenidos como elementos fijos o pertenecientes a un cuerpo/conjunto pre-establecido que no permite la flexibilidad para fluctuar y poder acomodarse y aceptar la esencia de la permanente innovación. Esto es, una formación vocacional es efectiva cuando enseña a los estudiantes

métodos y fórmulas que pueden ser aplicadas a un determinado caso, acorde con una determinada problemática. En el caso del Diseño, esta situación niega la propia esencia del mismo en cualquiera de sus modalidades, ya que la principal responsabilidad del diseñador consiste en una innovación efectiva ante cada proyecto, lo que requiere que esencialmente el planteamiento genérico obligue a descartar métodos y fórmulas preestablecidos. Un proceso técnico es sin duda una necesidad para cada diseñador. Pero la técnica, en y por sí misma, es sólo una ilusión (un espejismo) si el fundamento no proviene de buenos conceptos que deriven y se materialicen en aplicaciones y sus correspondientes usos efectivos y adecuados. La parte técnica en la enseñanza del diseño tiene que estar equilibrada con una educación que ponga énfasis en procesos mentales orientados a la reflexión, la innovación, la solución de problemas y el desarrollo conceptual, procesos que aseguren la óptima educación del diseñador.

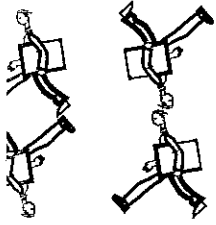

Además, la encuesta desvela sobre todo la grave falta de coordinación entre las distintas organizaciones educativas, elemento imprescindible para poder comenzar a definir y pulir los programas existentes. Me parece que una de las conclusiones es la falta de normativa y requisitos necesarios para garantizar la competencia del profesorado. Una buena docencia del diseño requiere e implica la existencia de buenos profesores de diseño, es decir personas que no sólo hayan estudiado, conozcan y tengan un interés investigador por el diseño, sino que también sean educadores capaces de enseñar diseño hasta el punto de admitir que sus propios alumnos, a posteriori, les aventajen.

Programa Universitario de Educación en Diseño: Borrador Preliminar. Recomendaciones, Sugerencias y Descripción del Programa Básico.

La siguiente propuesta es ante todo un intento para lograr establecer un mejor equilibrio de los Programas Educativos del Diseño existentes en España. Además de sugerir un Plan de Estudios y Contenidos de la Enseñanza del Diseño, propone implícitamente un método pedagógico como vehículo para transmitir dichos contenidos. El objetivo fundamental es establecer un punto de equilibrio y de igualdad entre dos polos extremos, el contenido y la pedagogía, y dos puntos de vista, el vocacional y el humanista. Esta bipolaridad parece intrínseca a la educación del diseño y ha ocasionado un buen número de conflictos entre la teoría y la práctica y el arte y la tecnología. Pero el diseño tiene por y en su esencia elementos paradójicos, por lo que incidir en exceso en uno de los dos polos en detrimento del otro resultaría una distorsión fundamental de su naturaleza. Transformar este conflicto bipolar en un eje dinámico y constructivo requiere y demanda que se le considere como una forma de la dialéctica, no de uno u otro, sino de ambos en una relación de igualdad.



El Programa de Diseño: Introducción



Una definición del diseño depende de que éste sea considerado como una idea, un conocimiento, un proyecto, un proceso, un arte, un producto, o incluso como una forma de vida. Sus características fundamentales también pueden variar según el contexto cultural histórico y geográfico. Sin embargo, este lapso filosófico en cuanto a su definición no ha impedido la expansión y sofisticación de las profesiones del diseño durante el siglo XX. Por otro lado, la situación se presenta más problemática en cuanto se llega a tratar de definir lo que la enseñanza del diseño podría y debería ser. Sería prácticamente imposible de imaginar que un correcto programa de enseñanza del diseño llegara a organizarse sin contar con la base de un modelo definido del diseño como referencia subyacente.

Existen algunos de estos modelos aunque por lo general no lo son de forma explícita. Éstos comparten por lo menos una característica en común: todos ellos insisten acerca de la naturaleza multidisciplinaria de diseño y consideran que éste se puede localizar en algún lugar de la intersección entre la tecnología, el arte, la sociedad, y las ciencias. Como consecuencia, cualquier Escuela de Diseño debe contar con un conjunto de asignaturas que reflejen e incorporen estas variadas disciplinas.

El punto de vista pedagógico cimentado en premisas metodológicas y filosóficas adecuadas tiene que desarrollarse a partir de un conocimiento técnico y apto, en una "ciencia" en el más amplio sentido filosófico que le otorga nuestro tiempo. Por esta razón el currículum general de una Escuela de Diseño debería basarse en una filosofía general del diseño y como tal derivarse no sólo de consideraciones tecno-científicas, sino también de las de orden estético y ético.


Descripción del Programa Básico

El programa educativo en diseño debería tener un nivel universitario equivalente a una licenciatura con cuatro años académicos, con especialidades en una de las áreas siguientes:

- Comunicación Visual
- Diseño de Productos (Diseño Industrial)
- Diseño de Espacios.

Los estudios concentrados en cada una de las áreas de especialización, comenzarían con el segundo curso del programa de estudios. El programa consistiría en estudios de un año común y tres de especialización en una de las áreas mencionadas.

Currículum



El currículum del Programa de Licenciatura en Diseño debería estar concebido tanto para desarrollar habilidades fundamentales, como la capacidad de ini-

ciativa y sensibilidad estética, conocimiento de orden general, así como conocimientos críticos e integradores, desarrollo conceptual y la habilidad de aplicar procesos de diseño a problemáticas derivadas y/o planteadas por la empresa y corporaciones de carácter privado y público. Además debería contemplar, como parte muy especial del Programa, la obtención de conocimientos y habilidades propias de la práctica del diseño consistentes en una combinación especial y muy cuidada de elementos de la enseñanza de las artes liberales y los del campo de las tecnologías.

Profesorado

Además del profesorado permanente para el Programa de Licenciatura en Diseño, se debería contar también con un número (liberal) no fijo de colaboraciones temporales de críticos y/o asesores españoles e internacionales (por periodos de días, semanas o meses) provenientes de los sectores privado y público del Estado, de ramas de la práctica profesional y del mundo académico, además de disponer de un pequeño número, mediante una cuidadosa selección, de profesorado invitado de carácter interino, precedente de otros países.

La variedad de las disciplinas representadas por el profesorado permanente debería ser amplia. Especialistas de otros campos y actividades compatibles y partícipes de intereses y preocupaciones similares a las del diseño, entre ellos científicos, académicos y tecnólogos que compartan áreas de interés que abarquen más allá de la propia disciplina y tengan una notable vinculación con la problemática del diseño en sus aspectos genéricos. Estos especialistas podrían aportar importantes innovaciones y enriquecer y expandir los límites del propio programa de estudios establecido, bien mediante asignaturas del orden de las especialidades complementarias, o bien en asignaturas de enseñanza compartida con el profesorado de diseño.

El profesorado de diseño, siempre que sea posible, deberá estar formado por titulados universitarios con un nivel igual o superior a un Título de Master Universitario en Enseñanza del Diseño o por Profesionales del Diseño con titulación universitaria y con niveles aceptables de experiencia docente.

El número de alumnos por clase deberá ser pequeño con el fin de permitir una relación de proximidad directa entre profesor y alumno lo más frecuentemente posible.

Alumnado

Las escuelas de diseño necesitan un perfil de alumnado distinto al que han venido tradicionalmente recibiendo. Muchos de los estudiantes que inician estudios de diseño en programas educativos de nivel su-

perior, no han llegado tras una búsqueda activa, basada en la opción clara y decidida, ni en la elección firme de dicha carrera. Llegan por lo general a través de un proceso de eliminación, en contrapartida o de rebote de otras carreras potenciales menos asequibles, por sus demandas de conocimientos sólidos en matemáticas, ciencias o en las artes del lenguaje.

Muy frecuentemente los estudiantes aceptan el "trasvase" de Programas en Bellas Artes al de Diseño fundamentándose en que cualquier educación en diseño les puede ofrecer mayores posibilidades de encontrar puestos de trabajo mejor remunerados.

Ya que el diseño es una disciplina de integración más que de especialización, el estudiante de diseño debería tener el perfil general de una persona de alto nivel de logro en todas las asignaturas de su educación anterior. El estudiante potencial de diseño debería de estar interesado en encontrar una profesión en la que, él o ella, pudiese utilizar al máximo posible el talento, las capacidades y aptitudes, así como todos los conocimientos disponibles y habilidades a su alcance.

Implementación

Basado en la recomendación de que el programa para la titulación profesional conste de cuatro cursos, el proceso de iniciación debería comenzar con el nivel del primer año académico, para incorporar en los años sucesivos el segundo, tercero y cuarto cursos de forma consecutiva. Una vez concluidos los cuatro primeros años de implementación, el programa ya establecido podría desarrollar las normas de acreditación para la admisión de estudiantes en alguno de los niveles correspondientes de acuerdo con las experiencias académicas obtenidas en otros programas e instituciones.

Aunque se recomienda un periodo inicial de implementación del programa en cuatro años, es imperativo que el contenido y asignaturas correspondientes al programa completo se hayan establecido y diseñado desde el principio de manera previa al comienzo de las actividades docentes.

Las normas y métodos de evaluación también deberían de establecerse de antemano, con el fin de controlar y medir la efectividad del Currículo General del Plan de Estudios, de cada una de las asignaturas correspondientes y de la organización del programa en su conjunto.

La implementación durante un periodo de cuatro años también permitiría una supervisión y medida inmediata de los aspectos antes referidos, así como la realización de posibles revisiones y ajustes, en caso de que fuese necesario. Por otra parte, el periodo de implementación inicial proporcionaría elementos para una más profunda y reflexionada consideración sobre las bases, así como definir las necesidades de su planificación y desarrollo a medio y largo plazo, tales como propuestas y presupuestos, adquisición de equi-

pos, modificación o ampliación de la infraestructura, desarrollo del personal docente, programas de captación de matrículas, además de la evaluación del profesorado, el desarrollo del alumnado, y en general de la efectividad de todo el programa educativo.

Sugerencia del Conjunto de Asignaturas Básicas.

Las asignaturas básicas del Programa deberían hacer énfasis en el desarrollo de conceptos, conocimientos y aptitudes/habilidades. Los alumnos podrían aplicar la información y habilidades desarrolladas en estas materias, a sus propias áreas de concentración y, finalmente, en su vida profesional. El proceso de aprendizaje debería involucrar al alumno en una progresión de etapas sucesivas que le condujesen a obtener una maestría del diseño.

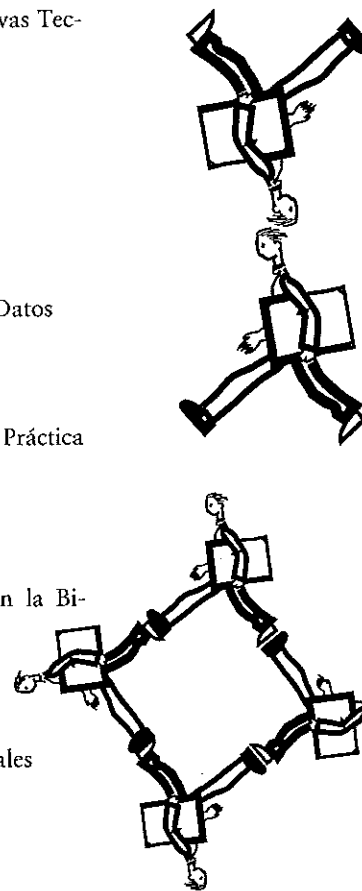
Este proceso educativo de carácter humanista contemplaría como elementos importantes:

- la observación, la percepción y la descripción
- la exploración sistemática y el análisis
- la manipulación y la acción conscientes.

La mayoría del conjunto básico de las asignaturas que sugerimos, tipografía por ejemplo, puede constar de una secuencia a nivel primario, para luego continuar al intermedio y avanzado.

Asignaturas:

- Problemática, Métodos y Soluciones
- Materiales y Procesos de Producción/Nuevas Tecnologías
- Análisis de la Comunicación en el Diseño
- Análisis del Espacio
- Visualización Mental
- Ergonomía
- Diseño de Sistemas Medio-Ambientales
- Señalización: Exterior e Interior
- Prácticas Profesionales
- Investigación, Recopilación y Análisis de Datos
- Administración de Empresas
- Historia del Diseño
- Sociología del Diseño
- Teorías del Diseño, Implicaciones para su Práctica
- Teorías de la Estética
- Ética y Valores Profesionales
- Desarrollo Conceptual y Criterios
- Crítica del Diseño: Teoría y Proceso
- Problemática de la Práctica Reflejada en la Bibliografía
- Ecología y Ciencias Naturales
- Derecho y la Profesión del Diseño
- Delineación
- Dibujo e Ilustración / Aplicaciones Manuales
- Tipografía
- Animación
- Maquetación Espacios Interiores
- Procesos de Fotografía, Cine y Vídeo



Desarrollo de Materiales y Presentaciones Audiovisuales
 Informática / Diseño Asistido por Ordenador CAD
 En las áreas de concentración, algunas asignaturas en la naturaleza de asignaturas-proyecto, donde los alumnos aprenden a aplicar y desarrollar su experiencia en la identificación y propuesta de soluciones a una cuidadosa selección de problemas de diseño tomados de la vida profesional y relacionados con la industria, organizaciones, empresas e instituciones.

Programa de Master en Pedagogía del Diseño

La manera de desarrollar un profesorado competente y efectivo es una de las principales preocupaciones que el campo del diseño como disciplina debe acometer.

Generalmente, el profesorado de diseño está compuesto por profesionales practicantes (cuyo nivel de titulación universitaria se convierte en excepción y no en la norma básica de su acreditación) que necesitan comentar la práctica del diseño con una remuneración estable, también por graduados con licenciaturas, como titulados de otras disciplinas.

En el campo del diseño existe una gran necesidad de desarrollo en cuanto a programas innovadores a nivel de posgrado, con el fin de formar y desarrollar educadores, fomentar la investigación y documentar las experiencias.

Con el crecimiento de la práctica del diseño, la necesidad de contar con educadores competentes y con conocimientos de la teoría y la práctica, así como de los principios, métodos y habilidades relativos a la profesión del diseño, es sin duda cada vez mayor y más apremiante.

Descripción del Programa Básico.

El Programa de Master en Pedagogía de Diseño ofrece a personas ya licenciadas en un campo del diseño. El Programa constaría de uno a dos cursos académicos, con el nivel universitario de un programa profesional, otorgando la titulación de Master de Artes y Pedagogía del Diseño una vez concluido y aprobado el proyecto de la tesis, realizado bajo la supervisión de un comité formado por un mínimo de tres profesores de diseño con titulación universitaria. Después de terminar los cursos y asignaturas del Programa de Pedagogía del Diseño el alumno/a debería contar con los conocimientos suficientes para planificar, desarrollar y enseñar asignaturas en diseño a nivel universitario.

El alumno/a también debería ser capaz de:

Planificar y desarrollar una secuencia completa de asignaturas para el programa de instrucción en diseño, así como planificar, especificar, mantener y operar en varios tipos de ambientes educativos.

- Implementar varios tipos de técnicas y actividades de instrucción, demostrar y llevar a cabo los conceptos y habilidades prácticas integrales en un área concreta.
- Desarrollar los medios y útiles, así como los programas de otras materias y disciplinas en la universidad a niveles secundario y primario, también desarrollar programas educativos de formación continuada.

El listado básico de asignaturas para el Programa de Pedagogía del Diseño incluiría entre otras:

- Investigación e Indagación en Diseño
- Prácticas de Comunicación Relativas al Diseño
- Planificación, Desarrollo y Evaluación
- Desarrollo de Programas Educativos
- Métodos de Enseñanza
- Fundamentos de Sociología
- Teorías de Aprendizaje y Conocimiento
- Medición y Evaluación
- Filosofía de la Pedagogía
- Psicología de la Educación
- Prácticas de Pedagogía
- Proyecto de Tesis
- Asignaturas optativas podrían ser seleccionadas para completar la base de conocimientos contenidos en el listado de asignaturas básicas, cuyo foco principal incide como síntesis en temarios del diseño y la práctica de la pedagogía.

Comentarios

Los dos Programas de Estudio que han sido propuestos tanto en el nivel de Licenciatura como para el de Posgrado no tienen un carácter definitivo ni mucho menos. En el de Licenciatura, por ejemplo, el Programa no hace mención de alguno de los contenidos más obvios que un estudiante de diseño debería desarrollar en orden a completar su educación, entre ellos, gráfica de volúmenes, estudios de color, producción gráfica, especificaciones técnicas de diseño de espacios, etc. Estoy segura que hay también un buen número de elementos que faltan, o algunos errores e ideas sin sentido. Sin embargo mi intención no es la de proponer un paquete educativo completo para el diseño, trabajo que desde el comienzo del proyecto he considerado fuera de mis posibilidades.

Esta propuesta quiere establecer una posible dirección para un programa docente del diseño, la realidad del mismo requeriría el trabajo y esfuerzos coordinados de personas de diferentes campos profesionales. Mi intención ha sido la de adelantar un esbozo, un boceto sin pulir que deja un amplio espacio y posibilidades para que otras personas interesadas lo puedan enriquecer, añadir elementos, ajustar o reajustar, embellecer y matizar de forma definitiva.

