

¿Resolvemos problemas de diseño o resolvemos problemas con el diseño?

Por Salvador Valdovinos

Es necesario fortalecer el concepto de investigación en los programas educativos de diseño.

Resulta interesante encontrar en la misión de programas de diseño, en los objetivos de las materias, e incluso en la definición de diseño de los estudiantes la frase «resolver problemas de diseño». Y por otro lado es raro leer o escuchar «resolver problemas con el diseño». Obviamente estas frases representan los dos enfoques que existen en diseño: el enfoque sobre el objeto en sí y el enfoque sobre el problema o necesidad del receptor.

Vivimos en un tiempo con un ritmo de cambio que impacta todos los aspectos de la sociedad como la cultura, política, economía y tecnología. Estos cambios representan un reto para los maestros de diseño, pues deben ser parte de los cambios, entenderlos y aprovechar las ventajas que ofrecen como oportunidad educativa.¹

Estos retos significan un cambio en la disposición mental, apertura y una actitud crítica hacia conceptos como justicia, diversidad, educación, salud, bienestar de la familia, medio ambiente y sustentabilidad. Para entender estos cambios, profesores, estudiantes y profesionales del diseño requieren ver estos factores desde la perspectiva de su receptor y entender de manera integral sus necesidades, diferencias, lenguaje, cultura, ideas y todas las posibilidades que representan. Esta actitud empática de visualizar el entorno de nuestro receptor nos permitirá establecer preguntas nuevas y pertinentes.¹

La intuición y la informalidad caracterizan la actitud de diseñadores en las últimas décadas, lo que ha «generado irrelevancia cultural, inutilidad, disfuncionalidad y, por supuesto montones incesantes de basura».² Enfocarse en resolver problemas de diseño puede hacer olvidar para quién se proyecta y crear diseños intrascendentes y sin conexión.

Para cambiar este paradigma del diseño es necesario fortalecer el concepto de investigación en los programas educativos. Garber³ propone que los profesores universitarios reconfiguren la manera de conectar a los estudiantes con la comunidad para que entiendan las demandas de este mundo tan cambiante. La investigación es el instrumento que capacita a los diseñadores para entender al receptor, para hacer las preguntas adecuadas y descubrir recursos y posibilidades. Con este propósito será conveniente identificar aquellas prácticas educativas y estrategias didácticas que contribuyen al desarrollo de las relaciones del diseñador con las estructuras sociales y la cultura.

La exploración de las prácticas didácticas nos mostraría no solo cómo se enseña a investigar

sino también cómo se promueve, cómo se muestra y demuestra la manera en que la investigación puede conectar y ayudar a entender nuestra comunidad. En este sentido

Blömeke⁵ comenta que existe mucha evidencia sobre cómo el profesor hace la diferencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, su conocimiento en la materia y pedagogía, la adecuada perspectiva sobre aprendizaje e instrucción, así como habilidades de comunicación, su búsqueda por la eficiencia y la propia experiencia. Asimismo sería valioso entender cómo los estudiantes construyen su propia interpretación de lo que es la investigación y cómo desarrollan sus habilidades y métodos de indagación.

Por otra parte, la enseñanza es un concepto complejo que comprende muchos factores, uno de los más importantes es el que Ashton y Webb⁴ explican como el *ethos* de la escuela, es decir, las características colectivas que la distinguen como los hábitos y costumbres, es decir todo el ambiente educativo que la institución crea en la consecución de sus objetivos.

Si exploramos brevemente el proceso de diseño identificaremos cómo la investigación permea todas sus etapas.⁶ Desde esta perspectiva investigar, explorar, evaluar, indagar, averiguar, preguntar, escudriñar, examinar, ensayar, probar, son acciones a todo lo largo del proceso que establecen el nexo con el receptor, su cultura, su ambiente, sus necesidades y problemas.

En conclusión, los estudiantes de diseño necesitan saber cómo estar en contacto directo con la gente y permanecer conectados. Entender de esta manera los problemas y emplear el diseño para resolverlos. Esto significa una nueva perspectiva e inclusive una nueva manera de diseñar.⁷ Hicks⁸ propone un cambio radical en este sentido y probablemente nuevas posibilidades de entender la naturaleza de nuestro campo. De esta manera el diseñador podrá visualizar una perspectiva completa sobre el contexto para desarrollar una respuesta eficiente y relevante de diseño.⁷ Esta práctica fortalecerá la responsabilidad, la solidaridad, el profesionalismo, la creatividad y la conciencia de comunidad, enfocada a la sociedad, a sus necesidades y a sus cambios y no a un objeto aislado e inoperante.

Y tú ¿resuelves problemas de diseño o resuelves problemas con el diseño?

Publicado el 05/03/2012

-
1. Congdon, K. G. (2009). Moving on [Editorial]. *Studies in Art Education*, 51(1), 3-5.
 2. Press, M. & Cooper, R. (2009) El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI, Barcelona: GGDiseño.
 3. Garber, E. (2004). MOO: Using a computer gaming environment to teach about community arts. *Art Education*, 57(4), 40-47.
 4. Ashton, P. & Webb, R. (1986). Making a difference: Teachers' sense of efficacy and student achievement. White Plains, NY: Longman.
 5. Blömeke, S. & Paine, L. (2008). Getting the fish out of the water: considering benefits and problems of

doing research on teacher education at an international level. *Teacher and Teaching Education*. 24(8) p. 2027-2037.

6. Marcus, G. (2002). *What is design today?* New York, Abrams.
7. Washington, G. E. (2011). *Community-Based Art Education and Performance: Pointing to a Place Called Home*. *Studies in Art Education*, 52(4).
8. Hicks, L. (2011). *The inevitability of Change*[Editorial]. *Studies in Art Education*, 53(1), 3.

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/resolvemos-problemas-de-diseno-o-resolvemos-problemas-con-el-diseno>

