

Conferencia Interdisciplinaria de Avances en Investigación



Trazos coordinados para un diseño-TIC

Rodrigo Rosales González¹, Víctor M. Bárcenas Sánchez²

r.rosales@correo.ler.uam.mx; vmb@correo.azc.uam.mx

¹Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma

²Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco

CIAI
2018

DOI: 10.24275/uam/lerma/repinst/ciai2018/000150/Rosales

Introducción

Las tecnologías de información y comunicación (TIC), basadas en la computadora, al transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el campo educativo, reconfiguran su organización perturbando, especialmente, a los posgrados de la universidad pública. El caso de la enseñanza del diseño en la UAM-Azcapotzalco ilustra tal premisa posible de generalizarse a otros campos disciplinares.



Material y métodos

Se seleccionó el caso de estudio de las licenciaturas en Diseño de la Comunicación Gráfica y Diseño Industrial por ser las disciplinas que emergieron junto con el recurso pedagógico del Modelo General del Proceso del Diseño (MGPD) en la UAM-Azcapotzalco. El modelo ha sido implementado y modificado en la práctica docente por espacio de 44 años. Aunque se hicieron modificaciones al plan y programa de estudios de la especialización, maestría y doctorado en diseño en 2015, sólo dos –ya con registro previo– de seis están en el Padrón del Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) de CONACYT.

A partir de una reflexión filosófica con respecto al ambiente comunicativo-simbólico generado por las TIC y su afectación en la esfera cultural se sostiene que en la interacción social contemporánea cobran relevancia la colaboración y la coordinación. En este cuadro, la revisión histórica de los momentos angulares marcados por la incorporación de las TIC al mapa curricular sugiere la hipótesis de una divergencia en la praxis del diseño: la prevalencia de la técnica sobre los procesos investigativos en el proyecto de diseño que afectan la configuración de los programas de posgrado.

Geometría de datos



Desde su pasado homínido el ser humano relacionó la *empíria* con su pensamiento y produjo símbolos con los cuales a través de los años artificializó su vida. En consecuencia, la experiencia humana mediada por las TIC, está triplemente condicionada: primero, por un aumento exponencial –geométrico– de datos para decidir; luego, la emergencia de una percepción de la realidad mediada prevalentemente por objetos; y finalmente, la disposición de cuerpos informatizados capaces de coordinar y proyectar sus acciones en una matriz de relaciones (ejem: Facebook).

Realidad nube



Tal sentido de realidad desplaza a su propio entendimiento. La razón humana, de estar sustentada en el lenguaje y la memoria comunitarios, ahora se extiende y centraliza en instituciones globales enraizadas en la industria creativo/cultural. En esencia, con ello, el añejo debate filosófico en torno a la dicotomía entre sujeto y objeto queda rebasado por el cambio de percepción del mundo real hacia una *realidad virtual*, y por ende, también se resignifica la esfera pública en tanto modo de participar. En efecto, aunque lo real se virtualice, no por ello el exceso de información disuelve a la ética. Al contrario, los circuitos convencionales económicos y políticos del poder sólo reconducen su reproducción.

Acción coordinada



La interacción social ocurre en función de un proceso colaborativo cohesionado por el libre intercambio: una expectativa, una permanencia y una gratificación. Debido a la predominancia del *gadget* individualizado en las denominadas *redes sociales*, la interfase se convierte en *imagen relacional* a través de la cual el individuo se informa, decide y participa. Esta democratización tecnológica conlleva nuevas formas de organizar el saber y, necesariamente, nuevas formas de hacer política.

Resultados

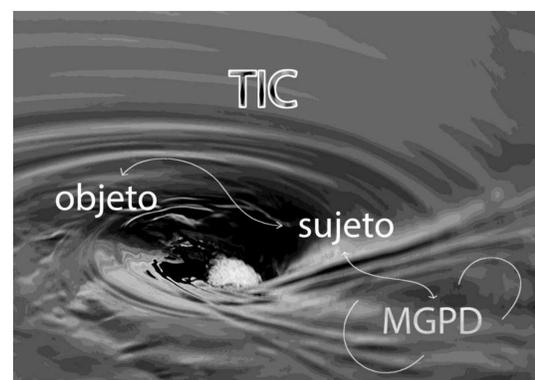
Extrospección



En estos mismos términos ecológicos, la pedagogía ha experimentado un proceso de adaptación. Específicamente, en la unidad Azcapotzalco hubo necesidad de capacitar a alumnos y profesores en el uso de las TIC (2000-2010) a efecto de zanjar esta brecha cognitiva y generacional. Sin embargo, de manera colateral, se privilegió la técnica sobre la teoría en detrimento de la reflexión crítica alrededor de los problemas sociales y humanos, limitando así –idealmente, en el espacio del posgrado –, expandir la mirada sobre los procesos emergentes del diseño.

Discusión y conclusiones

Desde esta perspectiva, el objeto complejo de diseño requiere de múltiples puntos de observación integrados en una forma de pensamiento para comprenderlo e intervenirlo. Aunque el caso de estudio se centra en el espacio del posgrado en CyAD de la UAM-Azcapotzalco, puede ser aplicable a cualquier otra disciplina en vías de renovar su organización curricular basada en estudios interdisciplinarios. Los procesos de diseño son múltiples, dependiendo de la forma seleccionada para observar a la relación objeto-sujeto. En tanto esto se reconozca podrán ser distinguidos patrones, funciones y medidas con los cuales construir nuevo conocimiento a fin de innovar pedagogía (aprender a aprender) sobre el “acto de diseño”.



Bibliografía y referencias

El presente cartel es un resumen del artículo:

Rosales González, R., & Bárcenas Sánchez, V. M. (2016). Trazos coordinados para un diseño-TIC. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*. No 21, enero-junio 2017, 68 – 75. Disponible en:

<https://legadodearquitecturaydiseno.uaemex.mx/article/view/9373/7860>