

Previo a responder esta cuestión se presenta un breve diagnóstico actual de las problemáticas identificadas en el campo de la didáctica del diseño, que se conectan directamente con la didáctica proyectual (Comaprod, 2017, 2023).

Una constante observada en la mayoría de los programas académicos del país es la falta de una definición explícita de la disciplina que luego orienta distintas decisiones pedagógicas, tales como estructura curricular, contratación de maestros, definición de proyectos y, lo que aquí más interesa, estrategias didácticas. Al evaluar el documento del plan de estudios de cualquier programa académico, el cual debe contener como sección principal e inicial la fundamentación, se constata que no se incluye ni una definición de la disciplina y tampoco perfil de egreso, que se derive del análisis amplio y minucioso de las discusiones vigentes y actuales acerca del estatuto epistemológico del diseño. Esto tiene una consecuencia negativa en la didáctica de los talleres proyectuales,¹ porque al haber una postura sobre qué es el diseño, basada en investigaciones teóricas, deber ser de la disciplina se deriva exclusivamente de las exigencias del campo laboral, generando una didáctica que hace del taller de diseño una simulación lo que sucede en un despacho o agencia profesional, por tanto, el profesor juega el rol de director creativo y el alumno, el de pasante. De ahí que la evaluación de los aprendizajes se base en las "entregas" del alumno que son "revisadas" por el maestro, predominando los juicios de valor de éste con base en su experiencia profesional; sin embargo, el profesor no evalúa la calidad de las argumentaciones de sus estudiantes, esto es, no constata si existe evidencia lingüística que muestre que los alumnos construyeron aprendizajes significativos, que como es sabido manifiestan en estructuras conceptuales.

Lo anterior explica por qué la principal problemática a resolver, en planes de estudio que se han analizado al evaluar programas académicos, es la escisión entre la teoría y la práctica que se traduce en la falta de competencias argumentativas que les impiden a los estudiantes actuar con conocimiento causa y, como consecuencia de ello, argumentar a otros acerca de las razones que los llevaron a tomar las decisiones en un proyecto específico.

Sin embargo, esto no ocurre en la realidad. Aunque los estudiantes cursan diversas asignaturas a lo largo de su formación que les brindan las bases para apuntalar su pensamiento crítico (semiótica, retórica, antropología, historia del diseño, entre otras), al momento de evaluar las verbalizaciones expresadas no se identifican estructuras conceptuales, por el contrario, están ausentes, lo cual indica que no se han integrado al trabajo proyectual.

¹ Como sabemos, éstos son la columna vertebral de todos los planes de estudio, y funcionan como un espacio donde el estudiante sintetiza los conocimientos de las otras áreas; esquemáticamente, son las de los talleres de representación, los talleres de producción y la que agrupa a las materias teóricas.

En esta lógica, en los talleres se simula trabajar en un despacho profesional de diseño, por lo que no es necesario acudir a autores y a teorías, y en la didáctica del taller está ausente la lectura, la escritura y la discusión de textos. Sin embargo, el problema a resolver sería el siguiente: ¿Cómo va a gestionar un proyecto de diseño un estudiante que siempre ha dependido del profesor en turno para guiar sus procesos de diseño? Dicho en términos clásicos, los estudiantes no han realizado los procesos de selección e invención de manera autónoma y, por lo tanto, ejercen una retórica incompleta, ya que sólo se les permite ejecutar o producir un discurso que ha sido gestado desde la visión de cada uno de sus profesores. Como propuesta para solucionar este problema didáctico, se presenta un esquema (Figura 1) que trata de visibilizar cruces de información entre el *framework* retórico y las áreas de oportunidad detectadas en la evaluación de distintos programas académicos de la disciplina del diseño en el país. De dicho *framework* se destacan, como conceptos principales, en términos de su relación con la gestión de proyectos, la noción de *tecné* y las dos operaciones retóricas iniciales, *intelecto* e *inventio*. Ambas son las premisas iniciales para dar nacimiento a cada proyecto de diseño, pero además son la guía de lo que habrá de llamarse operaciones productivas, éstas son *dispositio*, *elocutio* y *actio*. Por otro lado, como áreas de oportunidad para la educación superior del diseño, y gracias a la experiencia evaluando programas académicos, se han identificado cinco áreas que, a la vez, se conectan directamente con la gestión de proyectos de diseño:

- 1) los talleres de diseño, priorizan la práctica sobre la teoría y la historia, e incluso, la propia práctica no es precedida de la deliberación que requieren la *intelectio* y la *inventio*;
- 2) al no haber trabajo colegiado, los maestros de las asignaturas que son vertebradas por los talleres proyectuales, no se conectan con la problemática que afronta cada proyecto;
- 3) la complejidad de los proyectos es dejada al azar y muchas veces no corresponde a las competencias de los estudiantes;
- 4) en tanto el diseño como la retórica son una *tecné* transversal, en sus procesos de gestión, los diseñadores requieren, a *fortiori*, del trabajo interdisciplinario y transdisciplinario;
- 5) por último, dado el carácter persuasivo del diseño, estudiantes y profesores deben reflexionar críticamente acerca de las implicaciones que éste tiene en la vida de las personas.