



# ESCENARIOS PARA LA REGIÓN una visión de la industria del diseño en Latinoamérica y sus desafíos a la educación

[REGIONAL SCENARIOS A VISION FOR THE DESIGN INDUSTRY IN LATIN AMERICA AND ITS CHALLENGES TO EDUCATION]

**resumen** Cuando comenzó la educación sistemática del diseño en Latinoamérica –a finales de los años cincuenta en Brasil y México, y a mediados de los sesenta en el resto de la región- su enfoque formativo fue más bien experimental: una suerte de “curiosidad académica” desconectada de la realidad económica, productiva y empresarial. Esa situación, en muchos casos, se mantiene hasta hoy. La adecuada integración y desarrollo de la región en una sociedad y economía cada vez más globalizada, depende fuertemente de la educación en todos los ámbitos y campos. Por esto, la calidad de los sistemas educacionales se ha constituido en un factor determinante para el desarrollo económico y social y para la competitividad de las economías. Lo anterior, se constituye en una excelente oportunidad, para reformular el actual paradigma educativo basado en la oferta, a otro modelo centrado en la demanda, donde el Diseño como disciplina se transforme en uno de los ejes para el crecimiento de Chile y la región, trabajando escenarios y propuestas concretas en base a contextos bien definidos e identificados.

**palabras clave** Diseño | Educación | Competitividad

**abstract** When the systematic education of design began in Latin America, which occurred first towards the end of the 1950s in Brazil and Mexico and then in the mid-1960s in the rest of the region, its basic focus of the movement was rather experimental. It was a type of “academic curiosity”, disconnected from the economic, productive, and corporate reality. That situation, in many cases, continues to this day. The integration and development of the region into a society that is increasingly globalized, both socially and economically, depends heavily on education in all fields. For this reason, the quality of the educational system is a determining factor for economic and social development, as well as for economic competition. This point provides a perfect opportunity to replace the current educational paradigm, which is based on supply, with one that is based on demand. In this new paradigm, Design, as a discipline, is transformed into an axis for growth in Chile and throughout the region, working through scenarios and concrete proposals based on well-defined and identified contexts.

**keywords** Design, Education, Competitivity

Para la industria de la educación este escenario plantea ventajas y desafíos. De acuerdo con el “Global Competitiveness Report” del World Economic Forum –uno de los informes de competitividad más relevantes a nivel mundial que evalúa factores como calidad del ambiente macroeconómico, innovación, recursos humanos, educación y capacidad tecnológica– la mayoría de las economías latinoamericanas se ubican en posiciones muy bajas en el concierto internacional.

Es importante mencionar que Latinoamérica no es una región uniforme y las brechas entre sus países también están aumentando. Mientras que en los ocho países con el PIB más alto (Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, México, República Dominicana y Uruguay), el ingreso per cápita aumentó en los últimos años cerca del 2% anual, en los ocho con el PIB más bajo, la tasa de crecimiento anual fue apenas 0,7%.

En el campo de competitividad solamente Chile y Brasil están por encima de la media. En la última década, varios de nuestros países e instituciones han establecido e implementado diversas estrategias políticas, económicas, educacionales, productivas, empresariales y tecnológicas para intentar resolver los déficit en esta materia. No obstante, el esfuerzo indicado, la educación en sus distintos campos y niveles está creciendo más lentamente que otras regiones del mundo, como por ejemplo, Asia.

Como un ejemplo de este proceso en Chile, en 1993 estuvimos trabajando con Yrjö Wihnerheim, destacado diseñador finlandés y profesor de la Universidad de Arte y Diseño UIAH de Helsinki, Finlandia, para definir lo que en su momento representó la estructura genérica de las carreras

de Diseño para DuocUC. Una de nuestras preguntas frente a los escenarios descritos, fue: ¿Cómo integrar en un plan de estudio distintas gamas del saber que deberían en los egresados, guiar competentemente acciones futuras y responder a los desafíos en ámbitos laborales exigentes y cambiantes?

Por gamas del saber, nos referíamos al saber entendido como “conocimiento e información”; el saber hacer por “habilidades y destrezas motoras e intelectuales”; y el saber ser, “actitudes”. El esquema del profesor Wihnerheim fue muy claro y atractivo respecto del ordenamiento de los distintos componentes para las carreras de la Escuela de Diseño DuocUC. En esa época la matrícula total de Diseño DuocUC era cercana a los 950 alumnos.

Otro hito importante en la Educación de Diseño en Chile fue el Proyecto FONDEF D99I 1038 “Educación del Diseño basada en Competencias: un Aporte a la Competitividad” 1999-2002. Como información referencial, al comienzo de este proyecto la matrícula total de Diseño en el país superaba los 10.500 alumnos y la Escuela de Diseño DuocUC tenía 2.280 estudiantes distribuidos en sus diferentes carreras. En el año 2002, cuando concluyó el proyecto, la situación era la siguiente: matrícula total país 13.180 y en DuocUC 3.000 alumnos, respectivamente.

De acuerdo a cifras del Ministerio de Educación, en la actualidad existe una gran demanda por esta área, la matrícula total de Diseño del año 2006 se estima que bordea los 18.000 estudiantes, que se distribuyen en carreras y/o programas con duraciones que van desde los 4 a más 10 de semestres, desde nivel técnico a nivel universitario, donde la diversidad y calidad

