

Conclusiones y propuestas de mejora de la jornada ‘Retos en la formación superior en el ámbito del Diseño’

La jornada ‘Retos en la formación superior en el ámbito del Diseño’, que tuvo lugar el 19 de febrero de 2020 en ELISAVA, fue un espacio de diálogo y reflexión en el que representantes del mundo de la educación superior y del mundo empresarial fortalecieron sinergias para lograr una mejora en los programas formativos.

Diagnóstico y retos de la formación

La Dra. Luisa Collina, decana de la Escuela de Diseño del Politecnico di Milano y presidenta honoraria de Cumulus International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media”, hizo un diagnóstico de la situación de la formación superior en Diseño.

La formación en Diseño tiene cuatro especialidades muy diferenciadas, pero no todas tienen la misma situación en el mercado laboral:



Además, identificó los siguientes **retos de la formación superior**:

Sostenibilidad	Globalización	Tecnología	Tendencias sociales
<ul style="list-style-type: none">Los objetivos son globales e interdisciplinarios	<ul style="list-style-type: none">Los centros educativos compiten para atraer a los mejores estudiantes	<ul style="list-style-type: none">Se producen constantes cambios tecnológicos	<ul style="list-style-type: none">Existe un descenso de la confianza en la educación superior



*Los estudiantes necesitan sólidos fundamentos
que les hagan capaces de enfrentarse a retos
conocidos y desconocidos del futuro*

¿Cómo afrontar estas novedades?

- Nueva pedagogía: los estudiantes han cambiado y es necesario cambiar los métodos de enseñanza y aprendizaje. Estos métodos tienen que basarse en el **aprendizaje activo centrado en los estudiantes**, que fomente su curiosidad, creatividad y pensamiento crítico. Deberían potenciarse, principalmente, las clases invertidas (*flipped classrooms*) y el aprendizaje que se da también fuera de las aulas.

Para afrontar el cambio pedagógico, hay que destinar recursos para **formar al profesorado** en aprendizaje activo (por ejemplo, con MOOC), establecer **nuevos entornos experimentales de aprendizaje** (como el espacio Educafé en el Politecnico di Milano, que permite probar métodos basados en el “aula activa”, etc.) e instruir al profesorado sobre su uso. Hay que completar la oferta educativa con *open teaching*, que no tiene impacto en la evaluación, pero sí aparece en el Suplemento de diploma.

- Nuevos contenidos: la volatilidad de las tecnologías hace que ni grados ni másteres puedan permitirse demasiada especialización. Hacen falta unas **bases sólidas** que después se complementen con formaciones a lo largo de la vida más cortas, más intensivas y más aplicadas, que den respuesta a las necesidades del mercado laboral. Hay que incorporar la capacidad de programar. Por último, la diferenciación global pasa por aportar contenidos sobre la **identidad local** del diseño, lo que nos ha permitido destacar históricamente.

Por otro lado, el **estudio de empleadores de AQU Catalunya** identifica las siguientes principales conclusiones:

- Existe una gran oferta de plazas en los estudios de Diseño: participan los grados universitarios y las enseñanzas artísticas superiores. Casi la totalidad de esta formación se ofrece a precio privado. En los últimos años se ha doblado la oferta de grados de Diseño enfocados al diseño digital y la animación, a pesar de que todavía no hayan generado personas graduadas.
- Hay que mejorar la utilidad de las prácticas externas.
- El peso de profesionales freelance con salarios bajos en el mundo del diseño es significativo.

- Las competencias que deberían mejorarse en las titulaciones de Diseño son:
 - la resolución de problemas y toma de decisiones,
 - la formación práctica (aplicación de los conocimientos en el entorno profesional) y
 - el liderazgo y la gestión de proyectos.
- A pesar de las necesidades de mejora, los empleadores están satisfechos con las competencias de las personas recién tituladas a las que han contratado (7,4 sobre 10).
- Existen unas buenas perspectivas de crecimiento del sector. Las competencias que adquirirán más importancia en un futuro cercano están relacionadas con la tecnología, el diseño digital y la gestión de proyectos.

Las principales conclusiones de la **mesa redonda** fueron las siguientes:

- Los salarios son bajos porque las empresas no perciben que las personas tituladas en Diseño generan valor de negocio. Tiene que percibirse la creatividad no como valor ornamental, sino como valor transformador.
- La teoría humanística de la disciplina tiene que convivir con la mentalidad empresarial. Hay que enfocar el diseño como una disciplina orientada a aportar valor a la empresa.
- Además de la formación técnica, hay que formar en pensamiento estratégico y en pensamiento crítico: para ser buenos hay que ser capaces de cuestionar la realidad, ser capaces de generar oportunidades en vez de buscar la solución de problemas.
- Existen dificultades a la hora de introducirse en la empresa, debido a la falta de permeabilidad, especialmente en las pymes. No consideran al diseñador como una figura estratégica.
- Es necesario estratificar la profesión de acuerdo con el Marco de cualificaciones, definiendo el nivel de competencia por ciclos formativos (EAS o grados, másteres y doctorado).
- Hay que evitar grados que especialicen en tecnologías concretas.
- La mayoría son autónomos y “están indefensos”, dado que no saben cómo gestionar.
- Es necesario trabajar juntos para posicionar el diseño como una disciplina con la capacidad de transformar.

Propuestas de mejora

Teniendo en cuenta la necesidad de cambio metodológico de la enseñanza, los resultados de la encuesta al colectivo empleador y las propuestas surgidas en la mesa redonda que tuvo lugar en la jornada, se definen las siguientes **propuestas de mejora**, orientadas a fortalecer la empleabilidad de calidad de los futuros titulados y tituladas en Diseño:



1. Apostar por el cambio a la **metodología activa** centrada en el estudiante. Para ello es imprescindible el apoyo institucional a la innovación docente.
2. Contribuir a la **mejora de las competencias del profesorado**, para que pueda liderar el cambio a la metodología activa. Hace falta formación del profesorado en *flipped classrooms*, aprendizaje activo y uso de nuevos espacios de aprendizaje.
3. Asegurar que los **perfiles de formación en Diseño** estén impregnados de la orientación de aportar valor a la empresa y a la sociedad mediante soluciones creativas.
4. Incidir en la mejora de la capacidad de los estudiantes en la **resolución de problemas y toma de decisiones** como principal reto competencial.
5. Integrar el **liderazgo** y la **gestión de proyectos** en la formación en Diseño.
6. Mejorar la **formación práctica** de los estudios, mediante el incremento de la aplicación de los conocimientos en el entorno profesional.
7. **Formar en gestión** administrativa y económica (formas de pago, tributos, organización...), dado el alto peso de profesionales freelance entre las personas tituladas en Diseño.
8. Incrementar la **permeabilidad de las personas tituladas** en Diseño en las pymes, haciendo un esfuerzo para ir a empresas de fuera del sector e impulsando las prácticas en empresas más diversas.
9. Crear un **hub de entidades formativas de Diseño** con el fin de posicionar la disciplina en la sociedad como una formación orientada a generar valor.