

## ► **Pensamiento de diseño y educación: El Espacio-Red de Prácticas y Culturas Digitales de la UNIA** <http://practicasdigitales.unia.es>

Juan Freire  
Daniel Villar Onrubia

### **1. ¿Qué es el espacio-red de la UNIA y por qué se lanza?**

El **Espacio-Red de Prácticas y Culturas Digitales de la Universidad Internacional de Andalucía (UNIA)** nace con el doble objetivo de reflexionar sobre las repercusiones del uso de las tecnologías digitales en la sociedad actual y, al mismo tiempo, trabajar en la incorporación de estas prácticas y culturas emergentes en la institución universitaria y, de manera concreta, en la propia actividad y estructura de la Universidad Internacional de Andalucía.

Incorporar la actividad y función social de las universidades en la cultural digital significa adaptar la educación superior a las condiciones del mundo contemporáneo y reformularla para garantizar su vigencia en este nuevo contexto que se caracteriza por estar inmerso en un proceso de constante y vertiginosa transformación.

Las especificidades que hacen de la UNIA un modelo de organización único en el escenario universitario español proporcionan las condiciones idóneas para la materialización de un proyecto de estas características. Su flexibilidad y agilidad son las que permitirán la puesta en marcha de un proyecto pionero en cuanto al modo en que son tratadas las nuevas tecnologías: como área de innovación docente, ámbito de conocimiento y espacio para la redefinición de la actividad universitaria de manera transversal.

El Espacio-Red pretende contribuir a la consecución de los objetivos de la Visión de la UNIA, haciendo de esta universidad una institución permeable a los modelos de funcionamiento y lógicas de la Red así como una referencia en la utilización de las nuevas tecnologías y la innovación en el ámbito de la educación superior.

Teniendo en cuenta un escenario como el actual —caracterizado por una alta incertidumbre, gran rapidez en los cambios tecnológicos y enorme nece-

## Espacio-Red pretende ser la referencia en la utilización de las nuevas tecnologías y la innovación en el ámbito de la educación superior



alidad de adaptación sociocultural— la única estrategia viable es aproximarse a este objetivo de un modo experimental, progresivo y escalado, poniendo en marcha experiencias prácticas, aprendiendo de los resultados y modificando aquello que no funcione de manera ágil.

Desde el Espacio-Red se programará un conjunto de actividades que explorarán aquellos aspectos clave para comprender el entorno mediático actual a través de formatos experimentales, seleccionados de manera específica atendiendo a las características de cada uno de los temas abordados, a la vez que se promueven procesos de investigación que permitan la ‘apropiación’ de las lógicas en red por parte de la UNIA a sus diferentes niveles de actividad. En este sentido, uno de los primeros proyectos que se pondrán en marcha es el **módulo de adquisición de competencias digitales**. Se trata de un programa diseñado con el objetivo de dotar a todos los estudiantes de postgrado de UNIA con los conocimientos y

competencias que todo ciudadano debería disponer para desenvolverse en la sociedad de hoy y, de manera específica, para motivar la incorporación de las prácticas y culturas digitales por parte de los estudiantes en sus procesos de aprendizaje y en su futura actividad profesional.

La actividad del Espacio-Red se basa en una estructura de **nodos temáticos prioritarios** que recoge aquellas cuestiones que han sido consideradas como fundamentales para comprender la ‘sociedad red’ y las lógicas culturales surgidas en este contexto. No obstante, esta estructura no debe ser entendida como un sistema rígido, sino como una serie de balizas que guiarán la actividad del Espacio-Red con la flexibilidad necesaria para reconducir el proceso de exploración de las prácticas y culturas digitales hacia cuestiones que eventualmente puedan revelarse como prioritarias en un entorno altamente cambiante como éste.

A lo largo de una primera fase a desarrollar en los años 2009 y

2010 se irán activando a través de diversos tipos actividades los nodos Identidad en red; Redes, comunidades y formas de organización social emergentes; Universidad expandida; Ética para las prácticas digitales; Pensamiento de diseño; Creación; Medios participativos; y Territorio, lugar y espacio. El proyecto cuenta con un equipo de expertos que participan de manera continuada en un proceso de trabajo transversal, así como con la participación de directores responsables de cada uno de los nodos prioritarios.

### 2. El concepto “pensamiento de diseño” y el por qué de su importancia la educación y la universidad

Los métodos y estrategias que el diseño aplica a lo tangible, a los objetos, ha dado lugar al nacimiento de un nuevo paradigma, conocido como pensamiento de diseño, que pretende aplicar este enfoque a la resolución de problemas asociados en todo o en parte a procesos intangibles alejados de los que habitualmente

# um

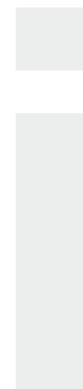
abordaba el diseño convencional. Este enfoque se encuadra dentro del concepto de ciencias de lo artificial originado con Herbert Simon y que está enfocado no a entender ‘cómo son las cosas’ sino a ‘cómo podrían ser las cosas’: *“Engineering, medicine, business, architecture and painting are concerned not with the necessary but with the contingent —not with how things are but with how they might be— in short, with design”*<sup>1</sup>.

De este modo, el pensamiento de diseño es un modelo emergente de aproximación a ámbitos muy diversos que abarcan desde el diseño de servicios o de modelos de negocio a la resolución de conflictos o al propio proceso educativo. El diseño aparece aquí como una meta-disciplina, con una filosofía y estrategia para abordar y resolver problemas. Complementariamente, los diseñadores se pueden entender como como integradores de disciplinas y personas, un perfil profesional especialmente útil cuando se deben abordar problemas complejos y que requieren soluciones interdisciplinares y creativas.

Este modelo contaría con estas características básicas: colaborativo; basado en ciclos sucesivos de divergencia (en que se idean diferentes soluciones alternativas) y convergencia (en que se integran puntos de vista diversos y soluciones divergentes); experimental (dado que se basa en un proceso recurrente de elaboración de hipótesis y construcción de prototipos que son contrastados o probados para su mejora continua);

centrado en el usuario; e integrador (dado que aborda un problema desde diversas perspectivas y marcos de referencia que integra en las soluciones que diseña). La metodología de los procesos creativos asociados con el pensamiento de diseño se puede definir por tres procesos básicos: 1\_Observación de usuarios, utilizando especialmente métodos etnográficos que permiten la observación directa y, en muchas ocasiones, participante. Esta metodología nace de la necesidad de conocer a las personas para las que se diseña con mayor profundidad de lo que permiten los datos demográficos o las encuestas).

2\_El prototipado rápido y recurrente en que los prototipos (más allá de los modelos en papel o digitales) son puestos a prueba en proceso de aprendizaje continuo. Esta aproximación permite explorar rápida y repetitivamente los diseños ideados como soluciones a los problemas identificados. 3\_El uso de métodos narrativos (*storytelling*) para comunicar los problemas identificados y las soluciones propuestas a los usuarios. En estos procesos el lenguaje visual constituye una herramienta esencial que además elimina las jerarquías que provocan las diferencias en el dominio de las herramientas tradicionales y/o el acceso a la información. Contar la historia de un modo atractivo y convincente es imprescindible para provocar el interés y la involucración de los usuarios, superando la comunicación unidireccional y el márketing convencional. Los procesos de resolución de problemas y desarrollo de estrategias que aplican las ideas del pensamiento de diseño necesitan del trabajo colaborativo y en



equipo para hacer aflorar ideas y crear prototipos que nos lleven desde las ideas a la acción rápidamente. Es precisa una convergencia de estrategias para tratar problemas complejos que afectan a colectivos amplios y diversos. Estos problemas no se resuelven con soluciones simples (que se puedan diseñar completamente *'in vitro'* o en el laboratorio) y sin la participación directa y activa de los futuros usuarios.

El pensamiento de diseño pone el acento en los procesos por encima de los 'productos' o resultados finales. Diseñar los contextos en que se desarrolla el trabajo individual y colectivo, y especialmente las interacciones sociales, es la mejor vía para lograr resultados positivos y construir organizaciones innovadoras (con capacidad para generar sorpresas) y resilientes (capaces de responder a las crisis). Así los modelos organizativos deberían ser el principal objetivo de la innovación 'deliberada' (dirigida a un fin específico). La creatividad y la innovación en servicios y productos sería en gran medida una consecuencia indirecta de esta decisión y acción previas.

El pensamiento de diseño ha estado hasta el momento alejado de los procesos de aprendizaje, especialmente de aquellos que se desarrollan en la universidad española. Al tiempo, y relacionado posiblemente con esta ausencia, las instituciones universitarias convencionales juegan un papel cada vez más reducido en el emergente sistema tecnocultural que si aplica este nuevo paradigma. La necesidad de la introducción del pensamiento de diseño en la universidad es evidente observando la brecha creciente que existe entre nuestras universidades y los procesos sociales, económicos y culturales más innovadores y que se refleja tanto en los modelos de organización y de desarrollo de proyectos como en el propio diseño de los espacios físicos.

Parece que en España la universidad convencional no está, ni mucho menos, alineada con los modelos basados en el pensamiento de diseño, la interdisciplinariedad y la innovación. Es un debate que ni siquiera se ha planteado hasta el momento, aunque si se ha



formulado de una forma más estándar: ¿Cuál es el objetivo de la universidad: conocimiento o resolución de problemas? ¿Desarrollo intelectual o socioeconómico? Estas preguntas podrían recordar a la confrontación ya superada entre ciencia básica y aplicada, y de hecho son versiones actualizadas de este viejo debate. Por supuesto, el conocimiento es necesario para la resolución de problemas, pero las estrategias y modelos organizativos serán radicalmente diferentes si el foco se centra en uno u otro objetivo.

Durante un largo periodo, 'el hacer' (en el sentido de construir) estuvo un tanto relegado (y lo sigue estando en los ámbitos universitarios) ante la aparente superioridad de la actividad intelectual pura, 'el pensar'. Por otra parte, 'aprender haciendo' ha sido un método de aprendizaje poco practicado pero que parece que ahora empieza a recuperarse. Yendo un poco más allá, 'hacer' sin necesidad de un plan previo ni paralelo puede ser también una vía sutil pero muy efectiva para aprender. Parece que las continuas e interminables crisis de la educación convencional, unido a la creciente abundancia de información y conocimiento, nos está llevando a reconocer de nuevo que la mejor vía para aprender es hacer, ya sea antes o durante.

<sup>1</sup> SIMON, H.A. *The Sciences of the Artificial*, Mass: MIT Press, Cambridge 1996<sup>3</sup>, p. 12.

El pensamiento de diseño implica un desplazamiento en el que el agente diseñador pasa de ser el responsable de la creación de productos/contenidos para los usuarios a la generación de procesos/estructuras en los que los propios usuarios son partícipes del desarrollo de los productos/contenidos. Si trasladamos esta idea a la aplicación de modelos de funcionamiento en el ámbito de la educación superior (en lo que respecta a los procesos de enseñanza-aprendizaje), la institución universitaria pasa de concebirse como un agente que proporciona conocimientos y que habilita o hace competentes a sus usuarios directos (los estudiantes) y a la sociedad en general (como última beneficiaria de su actividad docente e investigadora) a través del diseño de programas académicos y procesos cerrados y concebidos para perdurar el mayor tiempo posible, a convertirse en un agente que proporciona contextos de aprendizaje en cuyo diseño intervienen todos los implicados.

### **3. Estrategia del nodo de pensamiento de diseño en el Espacio-Red**

El pensamiento de diseño juega un doble papel en el proyecto de Espacio-Red que desarrolla la UNIA. Por una parte, toda la metodología del proyecto se basa de un modo u otro en los principios de esta metodología lo cual es especialmente claro en aspectos como: la filosofía de 'aprender haciendo', la importancia que se presta a la cultura visual, la aproximación experimental y procesual, la participación activa de estudiantes y de profesionales ajenos a la UNIA y al propio sistema universitario, el trabajo con narrativas digitales, etc.

Así, diferentes actividades que formarán parte del proyecto están directamente inspirados en la metodología creativa propia del diseño y en particular las actividades en el módulo transversal de competencias digitales, en el que estudiantes con diferentes grados de familiaridad con el entorno digital, cursando estudios en distintas áreas disciplinares y procedentes de diversas zonas geográficas participarán 'entremezclados' en un proceso de aprendizaje colectivo en el

que actuarán como 'aprendices' al mismo tiempo que como facilitadores del aprendizaje de los otros.

Los '*foo camps*' previstos son otro ejemplo de adopción desde el Espacio-Red de las metodologías propias del pensamiento de diseño, en la medida en que se trata de conjuntos de talleres en los que se abordan problemas específicos bajo la premisa de la auto-organización de los participantes, con el apoyo de mentores, y un enfoque basado en la resolución de problemas.

Pero además el proyecto desarrollará un nodo específico dedicado al pensamiento de diseño en el que se discutirán las implicaciones de esta aproximación a la educación, la universidad y el mundo empresarial mediante eventos en los que participarán diseñadores, estrategias de organizaciones y educadores. En última instancia, esta línea de trabajo aspira a reflexionar sobre el propio pensamiento, en palabras de Joan Costa, sobre la 'forma de las ideas'. ◀