

Orientación del Diseño en la enseñanza universitaria. Arte y/o Ciencia

Eduardo HERRERA FERNÁNDEZ

Doctor de Bellas Artes

Profesor de Diseño de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco

INTRODUCCIÓN

Una razonable definición del término Diseño puede ser la realizada, ya en los años sesenta, por Tomás Maldonado, e incorporada en los textos oficiales del ICSID (International Council of Societies of Industrial Design), y que se plantea como una actividad proyectual que consiste en determinar las propiedades formales de los objetos producidos industrialmente. Por propiedades formales no se deben entender tan sólo las características exteriores, sino sobre todo, las relaciones funcionales y estructurales que hacen que un objeto tenga una unidad coherente desde el punto de vista tanto del productor como del usuario.

Nuestra sociedad está tomando conciencia día a día de que la calidad del entorno debe ser considerada un derecho. Es por ello que la labor del Diseño está siendo reconocida poco a poco y despertando un interés creciente en todos los órdenes sociales.

Desde diferentes sectores en este campo se coincide en asumir la posibilidad de que en el próximo siglo éste se transforme en una disciplina básica en todos los niveles de educación, tan fundamental como hoy lo puedan ser las matemáticas para las ciencias.

En nuestro país el Diseño ha sido supuestamente reconocido y patrocinado en diferentes instancias oficiales del Estado, desde los Ministerios de Industria y Cultura hasta otras administraciones autonómicas y locales. Este repentino interés, surgido en momentos pasados de una aparente mejoría económica, se planteaba desde la concepción del Diseño como factor de modernización y de reactivación industrial. A través de los medios de comunica-

ción se hace patente la atención por el tema del Diseño y nunca como hasta ahora se ha planteado este campo como principio determinante en el desarrollo económico.

Podemos afirmar que el Diseño sólo es posible como actividad en grupo, basándonos en propuestas de trabajo que parten de la coordinación, planificación, intencionalidad y proceso de información. El Diseño supone, por tanto, formación, ya que implica la posibilidad práctica de tomar conciencia social, potenciada por el diálogo y la crítica, la desinhibición individual y la superación de un bagaje cultural cerrado.

Es evidente que el Diseño requiere un tiempo específico de formación para los futuros profesionales, en la idea de que sus determinados conocimientos teóricos y prácticos abren el camino a experiencias difíciles de adquirir por otras vías.

RAÍCES HISTÓRICAS EN LA FORMACIÓN DE DISEÑADORES

En el pasado, un gran número de «diseñadores» poseían un conocimiento eminentemente autodidacta, siendo desgraciadamente aún hoy en día tangible este hecho, no correspondiéndose éste con las necesidades del medio profesional actual. Algunos de estos pioneros surgieron principalmente desde disciplinas tan diversas como la Arquitectura (entendiendo el problema del objeto de Diseño como un simple problema de escala con respecto de la obra arquitectónica), la Ingeniería (buscando en el Diseño un factor de humanización de la tecnología), el Arte (intentando aplicar principios artísticos a la industria), y las artes aplicadas (defendiendo el Diseño como disciplina con características manuales, mecánicas, etc.)

El desarrollo industrial, el cual determinó en sus orígenes el nacimiento del fenómeno del Diseño, tal y como hoy lo entendemos, supuso la especialización en el trabajo, no contemplando la iniciativa personal en los mecanismos de producción. Esto ha influido en la concepción de una pedagogía de rechazo hacia la intuición y la subjetividad en la proyectación, encaminando este proceso hacia un nuevo concepto de cualidad fundamentado en la despersonalización del proyecto.

El hecho de la industrialización es, en definitiva, el origen de los enfoques restrictivos del Diseño desde parámetros de tecnología y no-tecnología. Así se ha llegado a la diferenciación de Ciencia y Arte como materias incompatibles. Progresivamente en nuestros días, por el contrario, son cada vez menos las opiniones que ponen en duda la estrecha relación que debe mantenerse entre intuición y conocimiento; los mismos científicos reconocen la necesidad de subjetividad que han de aplicar a su trabajo fundamentalmente racional. Usualmente se ha concebido al científico como colaborador en soluciones técnicas y mecánicas en objetos, sin atender a consideraciones culturales y ambientales del usuario; y, por el contrario, al artista como configu-

rador de planteamientos estético-culturales sin ningún tipo de condicionantes. Otra consecuencia surgida por la industrialización es la discusión entre el valor de uso y el valor de cambio en el Diseño. Por un lado, el productor intenta imponer en el proyecto el valor de cambio, mediante el desgaste de las propiedades formales del objeto. Esto implica forzar y exigir una constante innovación estética para enmascarar el objeto de innovación, incrementando su valor de cambio. Así surge el concepto de «estética de la mercancía» o, dicho de otro modo, aquellas determinaciones formales condicionantes de las relaciones perceptivas entre el objeto y el usuario. Por otro lado, el usuario intenta imponer el valor de uso, siendo prioritario para él la funcionalidad.

Es evidente que las necesidades del ser humano no están, o no deben estar, delimitadas únicamente por aquellas de carácter técnico o económico. Tradicionalmente se ha considerado la relación del usuario con un producto restringida a través de juicios comparativos a estándares sobre la utilidad, practicidad, economía, seguridad, etc. Esta restricción es consecuencia de valoraciones exclusivamente de eficiencia física, determinados fundamentalmente por la ingeniería y la economía. Pero la compra y uso de productos obedece a prácticas sociales que no pueden ser determinadas por criterios de estos dos campos, ya que necesidades de tipo psicológico, cultural o estético, es decir, aquellas que determinan en gran medida el concepto general de Diseño, son requeridas en la actualidad cada vez en mayor medida.

LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO

En la enseñanza del Diseño esta dicotomía hace que sea difícil situar esta disciplina en un ámbito concreto de las actuales estructuras académicas universitarias, que sigue insistiendo en separar y potenciar las diferencias entre materias, a través de núcleos de «ordenación» tales como áreas de estudio, departamentos, secciones, especialidades, asignaturas, etc. En la actualidad, este hecho ha supuesto la dispersión, descoordinación y falta de definición de los lugares específicos de formación de recursos humanos para la práctica profesional del Diseño, siendo generalmente recintos tan diversos como Facultades de Bellas Artes y Escuelas Técnicas o de Ingeniería los marcos donde se originan las enseñanzas de Diseño. Las características y los recursos propios de cada Centro determinan el tipo de perfil del profesional que se supone debe salir de las aulas y su orientación hacia factores creativos, culturales y humanos o hacia factores técnicos y de estructura industrial.

Es manifiesto que cada diseñador interpreta la profesión y el perfil profesional, en gran medida, según la óptica de su formación personal, pero hemos de tener en cuenta que constantes cambios sociales y económicos repercuten en la actividad de éste, variando continuamente sus objetivos. Las relaciones entre la profesión y el perfil profesional deben ser precisadas en

directrices flexibles en la formación, ya que las nuevas generaciones de diseñadores se enfrentarán a problemas completamente nuevos.

Se nos abre así, en primer lugar, la necesidad de búsqueda de nuevos métodos de enseñanza, que impliquen trasladar resultados y posibilidades nuevas en una futura práctica profesional.

Otra distinción que afecta negativamente a la enseñanza del Diseño es la diferenciación rígida existente entre la información propedéutica, o valoración de la actividad didáctica, alejada de su fundamento básico como guía de la praxis, y por otro la práctica de la enseñanza profesional reducida a un mero juego creativo formal sin base teórica. Estudios determinados por investigaciones funciones, tecnológicas, económicas, etc., en campos como la Percepción, y el desarrollo del «Basic Design» fundamentan la enseñanza del Diseño, pero siguen siendo una multiplicidad de estudios inconexos y faltos de síntesis.

Asimismo, otra característica que dificulta la orientación en la enseñanza es su tradicional división y diferenciación en dos áreas fundamentales: el diseño gráfico y el diseño industrial. Si definimos el diseño industrial como una actividad proyectual que formaliza un objeto producido industrialmente, tendremos que aceptar que todo objeto gráfico producido por la industria gráfica podemos catalogarlo también como objeto de diseño industrial. La diferencia esencial entre uno y otro término estriba en que el diseño industrial proyecta, fundamentalmente, objetos tridimensionales de uso directo, en función de condicionantes funcionales, técnicos, económicos y formales, requiriendo conocimientos de principios de ingeniería. El diseño gráfico, por su parte, proyecta fundamentalmente objetos bidimensionales, configurando ideas en objetos gráficos resueltos de forma creativa con base funcional y tecnológica, requiriendo conocimientos sobre la comunicación visual. Sin embargo, el diseñador no tiene por qué ser el solucionador de todos los problemas que conlleva un objeto, sino fundamentalmente de aquellos factores que entran en contacto con el hombre, siendo en definitiva humanizador del desarrollo tecnológico.

Uno de los organismos más importantes en la promoción del Diseño a través del esfuerzo para la coordinación pedagógica, y reconocido por la UNESCO como entidad responsable para todo lo relacionado con el Diseño, el Internacional Council of Societies of Industrial Design —ICSID— define el Diseño, en general, como actividad creadora cuyo objetivo es determinar las cualidades formales de los objetos producidos por la industria. Estas cualidades formales incluyen los rasgos externos, pero son principalmente las relaciones estructurales y funcionales las que convierten un sistema en una unidad coherente, tanto desde el punto de vista del que lo produce como del que lo utiliza. El diseño industrial se extiende hasta abarcar todos aquellos aspectos del medio ambiente que rodea al hombre que vienen condicionados por la producción industrial.

Asimismo, los centros profesionales de Diseño de la C.E.E. (Comunidad Económica Europea), de acuerdo con el respeto a los sistemas de educación

según los fundamentos del Tratado de Roma, establecen para el reconocimiento y convalidación de estudios una serie de puntos básicos en la enseñanza del Diseño, y entre ellos pueden destacarse:

- Desarrollo de la sensibilidad del diseñador y su talento individual y creativo.
- Los fundamentos estéticos del Diseño (Estructura, Forma, Color y Espacio).
- Apreciaciones estéticas (dentro de los aspectos metodológicos).
- Destreza en el dibujo, modelismo, fotografía...
- Conocimiento de Historia del Arte y del Diseño, Ciencias Humanas...

Contradictoriamente a estas consideraciones, los planteamientos pedagógicos derivados de los objetivos impuestos por la industria han podido llegar a producir el detrimento de las aportaciones subjetivas, siendo sensibilidad individual, la imaginación, la intuición y la creatividad, menospreciadas en provecho de las exigencias técnicas de la producción, a las que se adapta por medio de la búsqueda sistemática de una realidad basada en valores cuantificables y determinada por mecánicas de la combinatoria.

Hoy en día puede apreciarse un cierto cansancio en el campo de la formación por experimentar procesos de creación de ideas, probablemente debido al lastre de esa industria que impone invertir en grandes sistemas creadores de productos efímeros. La mayor parte de los centros donde se imparte la disciplina del Diseño han adoptado una orientación pedagógica basada en la sustitución de la intuición y de la subjetividad, como base de la creación, por la lógica sistemática a través de una práctica esquemática de soluciones redundantes.

La valoración de la razón única, en sustitución de la intuición ha generado una concepción de la Pedagogía del Diseño en favor de las exigencias impuestas por la técnica industrial, rechazando cualquier apreciación de carácter artístico.

Sin embargo, la concepción del Diseño desde el Arte ha limitado en ocasiones su consideración a una actividad basada en la habilidad de dibujar. Ante la producción industrial el diseñador aparece como poseedor de esta capacidad; pero obviamente diseñar no es dibujar.

La coincidencia del diseño industrial y el diseño gráfico, en su pertenencia o relación con el campo de lo visual, ha incidido en la acepción tradicional del Diseño y el dibujo como disciplinas afines. Esto no pretende despreciar, en modo alguno, el dibujo como habilidad operacional; en el campo del diseño gráfico, por ejemplo, esta disciplina es sin duda una condición necesaria, aunque nunca suficiente.

El hecho de relacionar el acto de dibujar con el de proyectar es muy evidente en aquellas actividades como la Publicidad, en que la calidad de representación puede ser el argumento primordial para la consecución de una campaña. En otros entornos, sobre todo en la pequeña empresa, la persona con el mero hecho de tener algún conocimiento de dibujo técnico, o de contro-

lar algún programa informático de dibujo, es la asignada de hacerse cargo de los aspectos de proyectación.

Esta confusión frecuente de concebir al dibujante como diseñador ha sido una de las causas de imaginar el Diseño como simple calidad visual, es decir, superficialidad y apariencia de los objetos. En definitiva, entender el Diseño como vulgar proceso de maquillaje. Esta interpretación relega al Diseño a un segundo plano, reduciendo este campo a la proyectación de «cajas bonitas» alrededor de «cosas tecnológicas» hechas por la ingeniería.

El diseñador no es, en modo alguno, un creador de «objetos bellos», en su acepción más tradicional, sino que debe provocar actitudes y conductas positivas interviniendo en la toma de conciencia existencial. Debe, en definitiva, aspirar a la transformación de una sociedad de relaciones humanas alienadas por las dependencias actuales generadas por la industrialización.

El mundo de la empresa, fundamentado básicamente por la ingeniería, ha ayudado a engendrar una interpretación tradicional del Diseño como cosmética. La ingeniería valora prioritariamente los factores físicos del objeto, y el Diseño, sin dejar de necesitar el control de estos aspectos, requiere en su proceso de proyectación de la evaluación de factores socioculturales, los cuales no pueden ser medidos ni ensayados por procesos analíticos de la ciencia. Esto hace que no pueda ser abarcado el Diseño desde un nivel esencial de ingeniería.

En definitiva, el Diseño está fundamentado en el aspecto de «uso», es decir, su problemática se basa en cuestiones relativas a la «eficacia social». La ingeniería por el contrario se basa en aspectos de «eficacia física», planteados y determinados desde las ciencias exactas.

La distinción del Diseño desde exigencias puramente artísticas pesa negativamente, ya que el valor de uso funcional de una obra es frecuentemente menospreciado o inexistente, siendo cada objeto considerado únicamente como la realización subjetiva de una mentalidad artística. En el momento de la producción artística puede no llegar a medirse exactamente hasta qué punto coincide esta mentalidad artística con los intereses de un grupo, una clase social, una generación o una población. Por otro lado, la concepción del Diseño desde el Arte ha generado normalmente la búsqueda de innovación formal como factor prioritario, lo cual ha supuesto en muchos casos el abandono de cuestiones de uso, seriabilidad, costos, durabilidad, etc., que configuran y determinan en su conjunto la actividad proyectual del Diseño.

Tradicionalmente se ha concebido la finalidad de la obra artística como interna e independiente, en una finalidad en sí misma; y hemos de tener en cuenta que el Diseño está determinado precisamente por una demanda externa que define en gran medida sus puntos de partida.

En el campo de la enseñanza esta concepción artística del Diseño suele ir paralela a una cierta actitud contraria y agresiva de lo que se entiende, casi siempre desde la lectura meramente superficial, como funcionalismo. Esto genera despreciar el aspecto social del Diseño y encaminado hacia la rei-

vindicación intimista, determinando el mundo del Diseño a través de discusiones de estilo y forma. Así, esta disciplina se transforma, como desgraciadamente tenemos que sufrir, en una especie de neoartesanía productora de objetos de culto a precios del irracional mercado del Arte, para mayor gloria de la satisfacción narcisista de sus autores. Los objetos producidos desde estos parámetros de «diseños», y a los que se exige en primer lugar que sean divertidos, parecen restringirse, curiosamente, a sillas y lámparas.

Sin embargo, no podemos rechazar el carácter proyectual en el Arte, es decir, sus posibilidades de intervención sobre la realidad.

El Arte supone un factor esencial de contribución en el Diseño (el Arte no define el Diseño, pero participa del Diseño). En primer lugar desde la aproximación a su historia como recuperación de aquellos aspectos que han dado carácter y simbolizan la memoria de una colectividad, y en segundo lugar desde la revalorización de la imaginación y la intuición como procesos vital e interno a la disciplina del Diseño. Esto supone la potenciación de la subjetividad creativa como profundización de la propia existencia.

EL DISEÑO COMO COMUNICACIÓN

El Diseño es comunicación. El producto de Diseño es una forma de lenguaje, síntesis de los diferentes factores que intervienen en el proceso de Diseño y reflejo de la identidad de clases, lo cual ayuda a determinar el modelo a seguir según el momento, lugar y estilo de vida. La diversidad de productos dependerá de la diversidad de estos condicionantes. Así pues, el diseñador habrá de poseer capacidad de transformación, siendo capaz de desarrollar un lenguaje formal, ya que será responsable de una parte de nuestra cultura visual y material y proporcionar una respuesta estética en base a condicionantes técnicos, económicos, funcionales, ambientales, culturales, etcétera. El trabajo del diseñador consiste en la manipulación de los significados mediante una intervención en la imagen de los productos por medio de reflexiones de carácter morfológico. Tal y como plantea Gui Bonsiepe, esta relación del Diseño con el lenguaje se basa en que ambos producen una realidad nueva. Es por ello que la enseñanza del Diseño requiere una base lingüística, lo cual choca con el inmovilismo que sufrimos. Ningún plan de estudios para la enseñanza de esta disciplina puede prescindir del lenguaje, ni de la investigación en y para el Diseño.

Podemos determinar dos caminos o procesos para contemplar el proyecto de Diseño. Por un lado el proceso deductivo, derivado de la praxis, resultado de una actitud racional, base de una interpretación funcional de la creación, y que suele estructurarse en fases:

- Situación del problema.
- Análisis de la situación.
- Definición del problema.

- Esbozo del concepto.
- Valoración.
- Proyecto.

Y por otro lado el proceso inductivo, resultado de experimentar metódica y didácticamente, que intenta provocar la creatividad a través de un pensamiento divergente, intentando aplicar cualidades emocionales.

El Diseño, tal y como establece Christopher Jones, es una actividad híbrida que depende de la combinación de estos dos factores, siendo el proceso inductivo más adecuado para el proceso de Diseño cuando ha de encontrar una solución, o forma del problema, entre un amplio número de alternativas.

El proyecto es la base de la formación en Diseño, basándose en temas especializados y que debe ser configurado a nivel formal y de contenido. En cualquier caso, el concepto de enseñanza del Diseño debe estar centrada en el alumno, en contra de los dogmas de la «buena forma». La destreza, la metodología, el conocimiento y la sensibilidad, deben ser las áreas sobre las que debe basarse el proyecto. La destreza supone la habilidad, dominio y comprensión de los medios y materiales; la metodología está referida a la combinación de la experimentación sistemática con el pensamiento intuitivo; el conocimiento, que basado hasta ahora en la Historia del Arte y de la Cultura, debe ampliar campos de conocimiento hacia aspectos de concienciación profesional del diseñador; y la sensibilidad, que puede definirse por el sentimiento por lo estético y como capacidad crítica y creación de valores.

El Diseño es, en definitiva, una disciplina que se sitúa entre el campo de la creación y el campo de la técnica, integrando conocimiento humanístico con conocimiento científico.

Ante un hecho tan evidente como este es una contradicción que en nuestro entorno más inmediato los esfuerzos que en los últimos años se realizan desde las Instituciones Públicas para impulsar y fomentar el Diseño, dentro de sus planes de promoción y desarrollo económico, vayan derivando y limitándose sustancialmente hacia la ingeniería del Diseño, o factores puramente técnicos que intervienen en su proceso, así como hacia la gestión empresarial.

La Universidad, único lugar donde es posible la necesaria investigación, y en donde la intuición en ciencia es aún cuestionada, es torpe para reconocer la realidad y naturaleza del Diseño, manteniéndose en gran parte una concepción tradicional de su pedagogía.

Una de las interpretaciones que pueden darse a la aún falta de despliegue total del Diseño en la sociedad es la gran diferencia que existe entre el medio universitario y las exigencias de nuestra sociedad, limitado y perjudicando, por un lado, la necesidad de crear un vocabulario válido en el entorno de las empresas.

En el estado español, hace veinte años, la enseñanza del Diseño estaba en una situación que aún podríamos calificarle de embrionaria, pudiendo verificarse hoy en día que este hecho ha conseguido un cierto grado de desarrollo.

En los años ochenta la Universidad, a través de las Facultades de Bellas Artes, incorporó en sus planes de estudio el Diseño en respuesta a la demanda de formación de profesionales desde la sociedad, al mismo nivel que las especialidades tradicionales de su práctica, es decir, la Pintura, Escultura, Restauración, Grabado, etc.

Pero este inicio de la enseñanza del Diseño en la Universidad no fue lo correcto que hubiera sido deseable, ya que su orientación y definición obedeció más a limitaciones o intereses personalistas, sin atender a una consideración global del concepto de Diseño. Su progresiva implantación se realizó sin el necesario debate que pudiera estructurarlo adecuadamente en nuestro ámbito académico superior.

En los últimos años, desde el Consejo de Universidades del Ministerio de Educación y Ciencia se han propuesto planes de estudios y titulaciones, tan ambiguas y dispares en su definición, como el de Tracista en Diseño Industrial, a impartir en las Escuelas de Artes y Oficios, así como la introducción en los cursos del Bachillerato Unificado Polivalente (BUP) y el Curso de Orientación Universitaria (COU), de la asignatura de Diseño, que vendría a sustituir a la antigua materia de Dibujo Técnico.

Nuevas propuestas, en fase de proyecto, de titulaciones universitarias en Diseño no hacen sino ahondar aún más en la falta de una concepción global del Diseño y de la carencia de criterio y conocimiento en la determinación de las asignaturas; por ejemplo, la nueva titulación propuesta desde el Consejo de Universidades de Ingeniero Técnico en Diseño Industrial y Fabricación sólo reconoce como materia específica «Metodología del Diseño», lo que supone apenas el 4,75 por 100 del total de la carga lectiva, siendo el resto de asignaturas prácticamente coincidentes en sus contenidos con las materias tradicionales de unos estudios de ingeniería técnica. En el caso de la nueva titulación propuesta Diplomado en Diseño Artístico, cuya definición ya es de por sí cuestionable, sus asignaturas se restringen específicamente a las áreas del Dibujo, la Pintura y la Escultura, reduciéndose la formación al campo de la expresión gráfica.

CONCLUSIÓN

En resumen, el Diseño, por definición, tiene características interdisciplinarias, siendo una actividad que se sitúa entre el campo de la creación y el campo de la técnica, integrando conocimiento humanístico con conocimiento científico, siendo en cualquier caso las características específicas de las diferentes áreas y proyectos los que determinen el marco ideal de impartición de esta disciplina.

Son necesarias, por tanto, propuestas pedagógicas que se adelanten a la producción y la práctica profesional, siendo para ello necesario reconocer que los problemas de Diseño deben verse desde la globalidad que aportan

tanto las ciencias de la tecnología como las ciencias humanas, tales como la Psicología, Sociología, Historia, Antropología, Semiótica, Estética, Pedagogía, etc.

En todo caso, cualquier marco académico universitario que incorpore el Diseño dentro de sus planes de estudio deberá ser lo suficiente susceptible y abierto a fin de recoger y aportar la mayor cantidad de experiencias distintas.

Asimismo el Diseño debe estar presente en todas aquellas disciplinas en cuya práctica se trabaje a través de la Forma, ya que el Diseño participa en los procesos de determinación formal, estableciéndose de forma flexible los contenidos teórico-prácticos para que cada centro docente pueda definirse dependiendo de sus competencias, a fin de permitir una evolución positiva de acuerdo con la satisfacción de nuevas necesidades sociales.

En consecuencia, todo centro destinado a la formación del diseñador debe comenzar por desarrollar y profundizar en conocimientos y actitudes fundamentales tales como la facultad creativa, la destreza manual, el razonamiento, etc., ya que sin esta base el estudiante no estará en disposición de acceder a una creatividad consciente, fundamentada sobre las ideas y concepciones formales.

Es absolutamente necesario regular y ordenar las diversas iniciativas pedagógicas que se han abierto en torno al Diseño, desde las enseñanzas medias (BUP), Escuelas de Artes y Oficios, Facultades de Bellas Artes, Escuelas Técnicas, Escuelas Superiores de Ingeniería y Arquitectura, centros oficiales de promoción del Diseño, escuelas privadas, etc.; para ello debemos poner en común los diversos planes de estudios a fin de organizar unas líneas maestras de manera que en cada escuela se defina el Diseño en base a las características de su ámbito. Hoy en día es urgente abrir un debate sobre la situación de esta disciplina en la Universidad, superando y respondiendo de forma general a los inútiles debates internos, que se limitan al entorno académico inmediato de cada uno.

Entre estas cuestiones a debatir deben plantearse, entre otros, aspectos tales como la coordinación entre programas docentes, tanto a nivel interno como entre Facultades; la suficiencia de dotación de infraestructura que aporta la Universidad para la impartición efectiva del Diseño en cuanto a talleres, laboratorios, material informático, etc.; la concreción de objetivos generales y específicos; las actuaciones de acercamiento entre las empresas e instituciones y la Universidad como factor vital de desarrollo y evolución eficaz de esta disciplina; las relaciones actuales entre las enseñanzas medias (bachillerato artístico, donde se imparte el Diseño) y nuestra enseñanza superior; la adecuación de los programas docentes al medio en que están inscritos; la toma en cuenta de la previsible creación de titulaciones propias referentes al tema del Diseño, y nuestra participación en su caso, etc.

Debemos plantearnos en definitiva si la orientación del diseño en las estructuras académicas universitarias actuales es rentable socialmente.