

Propuesta de competencias complementarias para la carrera de Diseño de Interiores y del Mobiliario⁵

Complementary Skills for the Career in Interior and Furniture Design

Prudencio Cortez, Carolina Paulina⁶

RESUMEN

El estudio presentado aborda competencias requeridas por el mercado laboral en Diseño de Interiores y Mobiliario a fin de identificar la pertinencia de la oferta académica de una institución estatal de educación superior. Presenta información recopilada del diálogo con egresados de esta carrera, docentes y empresarios que trabajan con profesionales del rubro. Desde un enfoque cualitativo y empleando la técnica de entrevista en profundidad, se identifican puntos en común entre las opiniones recopiladas. La triangulación de la información obtenida con el trabajo de campo y la revisión de la malla curricular pone en evidencia que la formación en esta universidad no satisface las necesidades del mercado laboral debido a que el Diseño aún se concibe como una extensión de la Arquitectura. A ello se suma que el mercado laboral busca diseñadores capaces de adecuarse rápidamente al uso de las herramientas tecnológicas, así como de proyectar presupuestos y desempeñarse competentemente en áreas de especialización como construcción, mobiliario y escaparatismo. Con base en los resultados, se elabora una propuesta en relación a las competencias a considerar para la revisión del diseño curricular de esta carrera a nivel licenciatura. La propuesta apunta a brindar sostenibilidad al profesional de este campo, sea como independiente o al interior de una empresa, a través de la formación en competencias tecnológicas, administrativas/contables y especializadas según el campo laboral proyectado, considerando la importancia de su adaptación a los diversos criterios culturales y de sus clientes, así como a las necesidades emergentes del contexto.

5 Artículo recibido el 2 de mayo, 2022. Artículo aceptado el 27 de junio, 2022.

6 Consultora en Diseño de Espacios y Supervisión de Obra. Experiencia laboral como asesora en Oportunidad de Negocios, capacitadora en Diseño y Cultura, consultora en el Programa de Desarrollo Artesanal en Bolivia. Docente de la Universidad Central en la carrera de Diseño de Modas y del Instituto Técnico Nacional "Andrés Bello" en las carreras de Producción Televisiva y Marketing, regentando asignaturas de Estética, Fotografía, Semiología, Diseño Gráfico, Fibrología, Técnicas Textiles, Desarrollo de Colección y Proyecto de Grado, entre otras. Licenciada en Diseño Industrial, Artístico y Artesanal. Diplomada en Uso de Tecnologías para la Educación Superior. Magister en Educación Superior.

Email: carolinaprudencio@gmail.com

Orcid: 0000-0002-5089-0289

Palabras clave

Competencias, diseño de interiores, experiencia laboral, mercado laboral.

Abstract

The study approaches abilities required by the labour market in the Interior and Furniture Design's career in order to identify the relevance of the academic offer within a State Institution of higher education. It presents information collected from the dialogue with graduates of this career, teachers and businessmen who work with professionals in the field. From a qualitative approach and using depth interview technique, common points are identified among the opinions collected. The results of triangulation between the information obtained in field work and the review of the curriculum shows that the training at this university does not meet the needs of the labor market because Interior and Furniture Design's career is still conceived as an extension of Architecture. In addition, the labour market is looking for designers with capacity of quickly adaptation able to use technological tools, as well as projecting budgets and perform competently in areas of specialization such as construction, furniture and window dressing. Based on the results, the study proposes an internal review of the competencies to be considered for the revision of the curricular design of this career at the bachelor's degree level. The proposal aims to provide sustainability to the professional in this field, whether as an independent or an employee within a company, through training in technological, administrative/accounting and specialized skills according to the projected labour field, considering the importance of its adaptation to the diverse cultural and customer criteria, as well as the emerging needs of the context.

Keywords

Skills, interior design career, work experience, professional market.

1. Introducción

Un diseñador de interiores es aquel que organiza un espacio para que funcione y hace realidad los sueños de sus habitantes. El diseñador tiene que lograr un equilibrio entre la forma, la función y el sistema constructivo (Porro, 2010, p.11). En este entendido, el mercado laboral del Diseñador de Interiores y del Mobiliario tiene alcance en la construcción, específicamente, al interior de las edificaciones, en el desarrollo del mobiliario del mismo y en la conexión hacia el exterior como en el caso de los escaparates. Este campo requiere el

desarrollo de proyectos concretos que comienzan con la concepción de la idea y concluyen con el desarrollo de espacios interiores y todo lo que se refiere al mismo.

Una revisión de los antecedentes relevantes a este campo formativo en las universidades de América Latina muestra que la Universidad Católica y Pontificia de Valparaíso y la Universidad Santa María de Chile implementaron a fines de los años 60', la carrera de Diseño, en ella se impartía Textiles y Mobiliario a nivel licenciatura y originalmente se tomó la enseñanza del diseño como una extensión artística en la que los estudiantes experimentaban con materiales y técnicas para desarrollar propuestas de diseño. Pero el dirigir el diseño más hacia lo artístico que a lo industrial no permitió a muchos egresados el poder trabajar en las empresas; ello sumado a la convulsión social y política de los primeros años de la década de los 70', limitó más el campo de trabajo para los profesionales de esta disciplina.

Con el pasar del tiempo las carreras de diseño han sobrevivido y evolucionado a nuevas especialidades, que responden más a las necesidades actuales. En Bolivia las carreras de diseño en general han tenido un desarrollo bastante modesto, con currículos basados en experiencias foráneas. Así por ejemplo, en 1990 la Universidad Central de Cochabamba lanza la Carrera de Diseño Industrial, Artístico y Artesanal con tres especialidades Diseño de Muebles, Diseño Textil y Diseño Gráfico, dando a la misma un enfoque racional y funcionalista, de esta carrera sólo egresaron tres promociones debido a la escasa cantidad de estudiantes inscritos y por su escasa difusión, además no contaba con una infraestructura adecuada, debiendo los docentes impartir las clases incluso en sus viviendas y talleres.

El presente estudio se lleva adelante en una universidad de la ciudad de Cochabamba, Bolivia, que cuenta con una experiencia formativa de 23 años en la carrera de Diseño de Interiores y del Mobiliario a nivel Técnico Superior. En esta universidad la carrera nació a nivel técnico superior como alternativa de profesionalización en Arquitectura, pues los estudiantes realizaban la especialidad de muebles para recibirse de Técnico Superior en Diseño de Interiores y del Mobiliario en el tercer año de la carrera de Arquitectura. De este modo, el currículo formativo en este campo se desarrolló sin separarse de la Arquitectura y de los esquemas y criterios de esta carrera. Muestra de ello es que muchos docentes que la dictan tienen formación en arquitectura y tienden a abordar el Diseño de Interiores como parte de la misma. Ello derivó en que los profesionales Técnicos Superiores

que egresaron tuvieron que adaptarse a las exigencias de un campo laboral incipiente para esta profesión y, muchas veces, mimetizado con el campo de competencia de la Arquitectura. Sin embargo, a diferencia de la Arquitectura, el Diseño de Interiores no está necesariamente sujeto a las últimas tendencias en la arquitectura, además que es parte y se desarrolla en un tipo de cultura determinada con cánones estéticos a los que los diseñadores deben saber responder.

En la gestión 2012, la institución vio la necesidad de actualización de la carrera a nivel Licenciatura, como consecuencia de una investigación diagnóstica realizada en la carrera que mostraba la demanda de los egresados por continuar con su formación para lograr el grado académico de Licenciatura a la vez de conseguir mayores conocimientos y continuar estudios de post grado, algo inviable con el título de técnico superior. Por ello, desde el año 2016 entra en vigencia el nuevo currículo a nivel licenciatura que pretende satisfacer esta necesidad. La malla curricular contempla las siguientes áreas formativas: Diseño, Comunicación y Artes Visuales, donde se desarrollan los criterios estéticos, artísticos, sensitivos y culturales; Ciencias Exactas, Económicas y Tecnológicas, donde se desarrollan las capacidades numéricas, de cálculo y el uso aplicativo del conocimiento científico en forma de sistemas estructurales y constructivos; Ciencias Sociales y Humanística, referente al conocimiento humano – cultural nacional e internacional que permite al diseñador contextualizar sus propuestas en un espacio acorde a los requerimientos que se le exijan.

Cabe indicar que las áreas curriculares descritas guardan correspondencia con la malla curricular de la carrera a nivel Técnico Superior y que no se cuenta con información sobre la pertinencia de esta malla. A ello se suma que el proceso de diseño curricular de la carrera a nivel Licenciatura no ha considerado una etapa preliminar de identificación de las necesidades del mercado laboral con base en estudios diagnósticos. Es menester, por tanto, realizar una valoración curricular de la carrera desde la experiencia profesional de egresados a nivel técnico superior a fin de identificar la pertinencia de los contenidos abordados en el proceso formativo para el desempeño laboral de este profesional, ya que no se cuenta aún con un recorrido profesional significativo en los egresados a nivel licenciatura por ser una carrera emergente a ese nivel. Además, se requiere contar con la mirada de los empleadores en el rubro para establecer las competencias requeridas en contextos laborales particulares y de los docentes de la carrera en calidad de expertos en la temática, para identificar los componentes curriculares a considerarse.

En síntesis, el estudio presentado se fundamenta en la necesidad de una propuesta que oriente la revisión del diseño curricular para la formación en competencias del profesional en Diseño de Interiores y Mobiliario a nivel de Licenciatura, a partir de la indagación sobre el mercado laboral considerando tanto a los profesionales en ejercicio como a los empleadores del rubro y formadores en esta disciplina. Ello permitirá prevenir factores como el desempleo laboral y el desconocimiento del alcance de estos profesionales. En el análisis de la Tesis sobre “El Impacto de la Problemática de la Baja Inserción Laboral del Diseñador Industrial en la Creación de Empresa en Bogotá, Colombia” de Blanco, cita: “Existe una relación entre la educación, el empleo y los procesos de inserción laboral. Esta relación es la responsabilidad que tienen las universidades no sólo en la formación del conocimiento del recién egresado sino también en su inserción al mercado laboral en un contexto determinado” (2011, p. 8)

Es muy importante el análisis acerca de los aciertos y desaciertos de esta carrera en el nivel técnico de educación superior para potenciar la misma en su modalidad de licenciatura y brindar al mercado laboral profesionales que respondan a sus necesidades y en función del campo que existe para su ejercicio. Dentro de las disyuntivas y problemas que los nuevos diseñadores de interiores deben enfrentar en el mundo laboral, está el poder insertarse en el mismo lo antes posible y mantenerse vigentes, por lo que la preparación en la universidad debe darles las herramientas necesarias para conseguirlo. En el marco de la calidad educativa, la formación en competencias debe ser acorde a las demandas sociales, es decir, que en el diseño curricular deben considerarse competencias pertinentes y relevantes según el contexto y en cumplimiento de la responsabilidad social que atañe a toda institución de educación superior.

En la tesis “Diseño del Currículo” de Ortega, cita: “En este contexto la Universidad y sus respectivas facultades se han convertido en la clave para superar estas inequidades y en el motor principal del desarrollo y crecimiento económico muy relacionado a la generación de actividades proyectuales como el diseño industrial, el diseño gráfico, el interiorismo, diseño de indumentaria, etc... una característica significativa de la Sociedad y de la Universidad misma: cambio, estrechamente ligado a lo que se enseña y como se determina esto para el desarrollo del currículo”. (2010, p. 83)

Actualmente no se conocen en nuestro medio las reales oportunidades de trabajo que existen para los diseñadores de interiores y de mobiliario, ello se constituye en una limitante para los nuevos diseñadores que inician su vida profesional con un perfil definido

por la universidad bajo un estilo concreto de diseño, más aún cuando se oferta la formación a un nivel de licenciatura. Por otro lado, el mercado en el que el diseñador debe insertarse corresponde a una diversidad cultural, ya que Bolivia es un país multicultural y el manejo estético conlleva también un significado simbólico en el uso de espacios, colores, formas entre otros, por lo que el diseñador debe responder a las necesidades de su empresa y del mercado en el que se encuentra.

Como ejemplo se puede citar a las Universidades de Buenos Aires y Palermo, consideradas entre las mejores de Latinoamérica y en un estudio reciente dentro de la tesis sobre “Diseño de Currículo”, se menciona que: “la flexibilidad del currículo se ha asumido en función de favorecer la gestión del currículo, fomentar la interdisciplinariedad, estimular la participación de los alumnos en los proyectos de investigación, aumentar la movilidad y la interacción al interior de la universidad, pero las relaciones del currículo con el entorno se mantienen en función de las particularidades de cada disciplina e institución... En algún caso observable por medio de los programas curriculares, los avances en la flexibilización curricular se dan al interior del proyecto curricular y no en su interacción con el entorno”. (Ortega, 2010, p.45)

Finalmente, de acuerdo con el ranking QS World University Rankings by Subject 2022, las mejores universidades latinoamericanas en campos de arquitectura, entorno construido y diseño artístico, ámbitos vinculados al Diseño de Interiores y del Mobiliario, son las siguientes: Pontificia Universidad Católica de Chile, Universidad Nacional Autónoma de México, Universidad de Sao Paulo, Técnico Monterrey de México, Universidad de Buenos Aires y Universidad Los Andes de Colombia. Estas instituciones destacan por su reputación académica y por la reputación de los profesionales según los empleadores, mostrando con ello la calidad educativa de la institución y el posicionamiento profesional del rubro en el mercado laboral. De hecho, la exploración de las características de la carrera de Diseño en una de estas instituciones, Universidad Pontificia Católica de Chile (<https://admission.uc.cl/carreras/disenio/>) muestra que el valor agregado ofertado considera:

- salas de clases y de experimentación, auditorios, laboratorios de computación, de prototipos analógicos/digitales y de especialidades como diseño textil, iluminación, nuevos medios y fotografía.
- carrera elegida entre las mejores evaluadas del mundo.
- innovador currículo que concibe el diseño como una discipli-

na integral, que prepara a los y las estudiantes para resolver problemas e intervenir en las distintas áreas de producción del diseño, no cubiertas por el diseño tradicional.

- desarrollo del pensamiento interdisciplinario y humanista en los y las estudiantes, promoviendo el espíritu crítico e innovador, contribuyendo al desarrollo y beneficio social, incentiando la vocación de servicio, de hacer para otros y constituir un aporte en la calidad de vida de las personas.

Por lo expuesto, se deduce que una formación de calidad en esta carrera presenta en la actualidad grandes desafíos centrados en el desarrollo de una propuesta curricular que considere:

- la mediación de las nuevas tecnologías en el proceso formativo
- la implementación de sistemas de evaluación de la calidad formativa
- el enfoque por competencias, orientado a la resolución de problemas, la interdisciplinariedad e innovación.
- la formación integral de los estudiantes y acorde a las necesidades de la sociedad, en el marco del aporte al desarrollo de las personas.

Con base en lo expuesto, es imperante realizar una mirada de la oferta formativa y demanda laboral del profesional en Diseño de Interiores y del Mobiliario en nuestro medio, este análisis permitirá identificar las competencias a considerarse para el perfil profesional competente en este campo disciplinar y brindará importantes contribuciones para la revisión de la malla curricular que presenta una las universidades del país con mayor recorrido formativo en esta carrera a nivel técnico y que tiene la proyección de consolidarse en los próximos años a través de un servicio formativo a nivel de licenciatura.

El problema planteado en esta investigación es el siguiente: ¿Qué competencias son necesarias considerar en el proceso de la revisión del diseño curricular de la carrera de Diseño de Interiores y de Mobiliario a nivel licenciatura desde la percepción de profesionales egresados con formación técnica superior, de docentes y de los empleadores de profesionales en esta área, de modo que los nuevos diseñadores puedan responder a los requerimientos del mercado laboral? El objetivo general es desarrollar una propuesta de competencias complementarias para la formación del licenciado en Diseño de Interiores y del Mobiliario, que responda a la necesidad del mercado laboral y para beneficio de la comunidad.

Para lograr este objetivo se plantearon los siguientes objetivos específicos:

- Identificar la percepción de docentes de la carrera de Diseño de Interiores y del Mobiliario respecto al perfil del egresado, su mercado laboral y aspectos curriculares relevantes a considerar en su formación.
- Determinar la percepción que tienen los egresados acerca de la pertinencia de la malla curricular de la carrera y de las competencias requeridas para el ejercicio laboral a partir de su experiencia como diseñadores.
- Indagar la percepción de empresarios que trabajan con diseñadores respecto al perfil profesional de la carrera y requerido por el mercado laboral.
- Comparar el perfil del diseñador que el mercado requiere con la oferta curricular de la carrera de Diseño de Interiores y del Mobiliario a nivel Técnico Superior a fin de elaborar una propuesta de competencias para el nivel de Licenciatura de acuerdo a las necesidades actuales del mercado.

2. Métodos

2.1. Enfoque y tipo de estudio

La presente investigación se enmarca en el enfoque cualitativo y el paradigma interpretativo pues analiza el objeto de estudio desde las percepciones de los participantes. Las categorías de estudio se construyen a partir de la información recolectada bajo el objetivo de identificar las competencias requeridas en el campo del Diseño de Interiores y del Mobiliario, realizando el respectivo análisis curricular de la carrera, así como las proyecciones en cuanto a su perfil de egreso. De este modo, la propuesta resultante de la investigación está basada en los diferentes puntos de vista sociales involucrados de manera directa como son la universidad, los profesionales y las empresas y empresarios que trabajan con diseño.

El tipo de estudio es fenomenológico, se interpreta el estado del fenómeno de estudio en su manifestación considerando la problemática en un contexto dado. El fenómeno se aborda partiendo de lo particular a lo general, se obtiene información específica desde los estamentos de egresados, empleadores y docentes con el fin de triangular la misma y establecer las confluencias hacia su interpretación sustentada en fundamentos teóricos- conceptuales y en aportes de autores en la temática.

2.2. Categorías de estudio

Las categorías de estudio son el perfil de egreso, el currículo y el mercado laboral. Se aplica el método analítico para desarrollar las categorías, en sus respectivas subcategorías, sentidos y descripciones:

- Perfil. Referido a las características propias del egresado y del profesional concretadas en capacidades y habilidades específicas, producto de la formación en la carrera y de la experiencia profesional en el rubro.
- Currículo. Entendido como las experiencias estructuradas y sistematizadas para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje y en las que se enlaza el diseño curricular con las expectativas sociales para determinar una propuesta formativa coherente con la responsabilidad social de la universidad mediante la formación de competencias laborales, es decir, mediante la formación de conocimientos, destrezas y actitudes para el desarrollo personal, inclusión y empleo, como base para el aprendizaje a lo largo de la vida.
- Mercado. Definido como el espacio de relación comercial en el que confluyen la demanda y oferta de trabajo dando lugar al empleo como generación de “valor” a través del ejercicio competente del empleado a cambio de un salario y en favor de la producción o del servicio que compete a la institución o instancia con la que mantiene la relación contractual.

Tabla 1
Categorías de estudio

Categorías	Subcategorías	Instrumento
Currículo	A nivel Técnico Superior A nivel Licenciatura	Guía de entrevista a docentes Fichas de revisión documental
Perfil	Perfil del Egresado Perfil Profesional	Guía de entrevista a docentes Guía de entrevista a profesionales
Mercado Laboral	Campo laboral Oferta Demanda	Guía de entrevista a profesionales Guía de entrevista a empresarios

2.3. Técnicas e instrumentos

En primera instancia se realizan entrevistas no estructuradas y en profundidad a los diferentes estamentos involucrados como son docentes, profesionales egresados de la carrera y empresarios que trabajan con diseñadores de interiores. Para el desarrollo de esta técnica se emplean tres guías de entrevistas, cada una dirigida a uno de los siguientes grupos de participantes:

- Docentes de la carrera de Diseño de Interiores y del Mobiliario que brindan información sobre el perfil del diseñador que la universidad prepara, las capacidades básicas con las que los estudiantes de la carrera egresan y las perspectivas laborales que la universidad proyecta.
- Profesionales diseñadoras egresadas de la carrera de diseño de Interiores de la universidad de estudio para conocer acerca de su campo laboral, los aciertos y desaciertos de su preparación, así como las sugerencias de aquellas competencias que consideran importantes para la preparación de nuevos diseñadores.
- Empresarios del rubro de la carpintería, decoración y construcción, contratantes de diseñadores para el trabajo en decoración de ambientes como el diseño de muebles y productos decorativos, en este caso se pretende obtener el perfil de diseñador que ellos requieren, para lo cual se indaga acerca del concepto de diseñador que conciben, las habilidades técnicas y conceptuales que deben manejar y el campo laboral en el que se pueden desenvolver.

La muestra está constituida por un total de nueve participantes, seleccionada según los siguientes criterios y en coherencia con el enfoque cualitativo del estudio:

- Trayectoria de los docentes en la universidad con aporte tanto en la formación de los profesionales diseñadores a nivel técnico superior como en el diseño curricular de esta carrera a un nivel de licenciatura. A ello se suma su experiencia en el campo del diseño e incluso en la contratación de diseñadores.
- Formación como estudiantes en la carrera durante diferentes periodos desde su creación y egreso de la misma a nivel técnico superior.
- Trayectoria de los empresarios en el rubro del mueble y la construcción y a cargo de la contratación frecuente de diseñadores de interiores para los proyectos que realizan bajo temáticas específicas.

En segunda instancia y con base en la información recolectada en las entrevistas, se realiza el análisis de fuentes documentales relacionadas con el diseño curricular de la carrera como documentos que corresponden a su oferta curricular a nivel técnico superior como de licenciatura; entre las fuentes consultadas están las siguientes: proyecto institucional para la implementación de la licenciatura, vídeos institucionales difundidos por redes sociales, memorias de talleres y encuentros formativos en la carrera, documentos sobre

tendencias en diseño y otros que brinden elementos para identificar las competencias que la carrera desarrolla.

Tabla 2
Información recolectada de los participantes
por categorías de estudio

Participantes		Docentes	Diseñadores egresados de la carrera	Empresarios que trabajan con diseñadores
Categoría				
Perfil		Determinación del perfil del diseñador egresado.	Definición del perfil personal del diseñador.	Perfil del diseñador desde la perspectiva del mercado.
Currículo	(A nivel Técnico Superior)	Lineamientos de la formación profesional universitaria.	Lineamientos de formación recibida (aciertos y desaciertos académicos).	Lineamientos de la formación esperada (capacidades cognitivas y técnicas de un diseñador).
	(A nivel Licenciatura)	Perspectivas futuras en la formación académica.	Sugerencias en la formación complementaria personal y de nuevos diseñadores.	Sugerencias en la formación de diseñadores aptos para el mercado laboral.
Mercado		Proyección del mercado laboral para diseñadores egresados.	Mercado laboral en el que se desenvuelve el diseñador de interiores.	Perspectivas del mercado laboral del diseñador (oferta y demanda).

3. Resultados

Inicialmente se muestra la síntesis de las entrevistas realizadas a profesionales diseñadores egresados de la carrera de Diseño de Interiores y del Mobiliario, a docentes de la carrera y empresarios que trabajan con estos profesionales. En una segunda etapa, se muestra el análisis comparativo del currículo de la carrera de Diseño de Interiores y del Mobiliario a Nivel Técnico Superior y a nivel Licenciatura y del perfil del diseñador desarrollado por la carrera, en relación al resultado de las entrevistas logradas, para determinar la propuesta de competencias.

3.1. Síntesis de información recopilada en entrevistas

Los resultados de cada una de las tres diferentes entrevistas se pueden resumir de manera comparativa como siguen:

Tabla 3
Información sobre el perfil del diseñador de interiores y de mobiliario

Participantes Categoría	Docentes	Diseñadores egresados de la carrera	Empresarios que trabajan con diseñadores
PERFIL (Definido por los estamentos a quienes se hicieron las entrevistas)	Un diseñador de interiores es un profesional que se aboca a buscar la calidad, el confort, la pertinencia, el desarrollo del diseño de espacios interiores para el desarrollo de las actividades humanas, cuidando aspectos ambientales, ergonómicos, ecológicos.	Un diseñador de interiores es un profesional capaz de interpretar las ideas de los clientes y volverlas realidad, tiene idea de lo que es la comodidad para el cliente, necesita saber mucho de formas, colores, texturas, imagina con las cosas naturales, los colores, los objetos que ve, las telas, para crear, innovar y proponer algo novedoso, algo funcional.	Es un profesional que puede brindarle a un ambiente una personalidad, transformando sus características, desarrollando detalles o elementos para que el ambiente pueda tener una identidad propia.

Se pueden encontrar las siguientes coincidencias, que pueden aportar al perfil del diseñador de interiores:

- Comodidad y confort (ergonometría, funcionalidad)
- Detalle (formas, colores, texturas, imagina con las cosas naturales, los objetos que ve, las telas)
- Diseño de espacios interiores (personalidad propia, pertinente, desarrollo de las actividades humanas, interpretar ideas).

Después de analizar las respuestas de cuestionario se puede decir que un diseñador de interiores es una persona, profesional capaz de diseñar espacios interiores con características personales, que le den a la persona o personas comodidad y confort a través del manejo ergonómico y funcional de los detalles que conforman el mismo, proporcionando a los ambientes en los que intervienen las características necesarias para el adecuado desarrollo de las actividades humanas.

Tabla 4
 Información sobre el currículo de Diseño de Interiores y Mobiliario a nivel Técnico Superior

Participantes Categoría	Docentes	Diseñadores egresados de la carrera	Empresarios que trabajan con diseñadores
<p>CURRÍCULO (Formación realizada a Nivel Técnico Superior y en la que se basa la experiencia de los egresados y los conceptos de la universidad y empresarios que trabajan con los mismos)</p>	<p>Oferta académica: Historia del mueble, Taller de Diseño, Construcciones, Diseño, Geometría Descriptiva, Historia del Arte Latinoamericano y Nacional, Práctica profesional (Técnico Superior) Conocimiento y un manejo amplio de los estilos arquitectónicos, por una parte, artísticos por otra parte y del diseño del mobiliario por otra. Diplomado en Diseño de Interiores y del Mobiliario (especialidad realizada hace tres años atrás) Articular la demanda local con la oferta del diseñador en caso de que sea diseño público y si el diseño es privado está abocado a la necesidad de quien va a habitar Entender la demanda local, el gusto local, para que el espacio se adecúe a lo que necesita el dueño, el propietario y lo que la demanda social exige.</p>	<p>Las más útiles: Computación, Construcción I, II y III, los talleres de diseño I, II, III Las menos necesarias: Maquetaría (nadie lo demanda)</p>	<p>Aciertos en su formación: Construcción, Historia del Arte, Historia del Mueble, Taller de Diseño. Desaciertos en su formación: Manejo de costos, Práctica pre profesional, Desarrollo de portafolio, optimización de materiales.</p>

Por lo expuesto en entrevista por los empresarios, hay satisfacción por la preparación de los egresados a nivel Técnico Superior en áreas específicas. Sin embargo, existe un vacío importante en el abordaje de materias de corte tecnológico con aplicación a este rubro y, por otro lado, se evidencia la falta de manejo de costos, ámbito relevante considerando que este profesional debe manejar presupuestos para cotizar su trabajo.

Algo relevante es que la empresa espera que los diseñadores puedan mostrar mejor su trabajo a través de sus portafolios donde pueda observarse el trabajo que desarrollan y que les den una idea cabal de lo que pueden hacer, sobre todo considerando actuales herramientas de portafolios electrónicos, así como los costos que implica el desarrollo de una idea. Además, al diseñador se le contrata para un trabajo puntual, por lo que las empresas los consideran para proyectos concretos, raramente son parte de una empresa de manera permanente, lo que obliga al mismo a desarrollar sus propios emprendimientos.

Debe destacarse que los empresarios que trabajan con los diseñadores de interiores egresados de la universidad que formó parte de la investigación, les consideran como personas apasionadas y muy comprometidas con su trabajo, es decir, desde su percepción, uno es diseñador porque le gusta su trabajo y esta motivación le permite adaptarse a los requerimientos estéticos exigidos por los clientes. Sin embargo, especifican que no manejan de manera adecuada los costos para las propuestas de diseño y ello produce desconfianza de sus capacidades.

Tabla 5
 Información sobre el currículo de Diseño de Interiores y Mobiliario a nivel Licenciatura

Participantes Categoría	Docentes	Diseñadores egresados de la carrera	Empresarios diseñadores o que trabajan con diseñadores
CURRÍCULO (Formación para el Nivel Licenciatura, la expectativa de los egresados y la expectativa de los empresarios que trabajan con diseñadores de interiores)	Materias ofertadas en el currículo: A las materias que ya se ofertaban se agregan Taller de Diseño IV y V, Diseño de Muebles, Diseño del Mobiliario Industrial, Iluminación, Lumino-tecnia, Paisajismo, Teoría del Diseño, Teoría del Color, Metodología de la Investigación, Matemáticas – Física.	Sugieren como materias complementarias: Diseño Industrial, Sistematización (robótica), Computación durante toda la carrera (Auto Cad, Revit, Sketcup, Luminium, Photoshop y otros), Instalaciones sanitarias, Talleres de práctica profesional (denominación propia de la carrera), líneas especializadas (Paisajismo, Urbanismo, Escenografía, Escaparatismo).	Sugieren para la formación de diseñadores: Manejo de costos (desarrollo de presupuestos, cobro por servicios, estándares de precios y otros) Presentación de portafolio (propuestas de diseño, método y estructura de trabajo, condiciones de trabajo, estructura de presentación) Especialidad en vivienda (manejo de espacios interiores y exteriores), Práctica pre profesional y pasantía.

Comparando la oferta curricular de materias desarrolladas para la licenciatura en relación a la demanda tanto de los egresados como de los empresarios, se ve a simple vista que las mismas no satisfacen los requerimientos demandados por el mercado, ya que si bien algunas de las demandas están como materias de la carrera, no satisfacen la necesidad de desarrollar competencias en el área tecnológica ni administrativa, tomando en cuenta que el trabajo del diseñador es aún free lance, es decir una persona que trabaja en proyectos puntuales y raramente es contratado como personal de planta dentro de una empresa o institución.

En las entrevistas se evidenciaron las siguientes percepciones de los egresados de la carrera:

- La oferta de la carrera a nivel Licenciatura es observada como una extensión de lo que ya se tenía y ya se hizo, ninguna de las entrevistadas siente que la oferta es lo suficientemente adecuada para una licenciatura y consideran que estudiar arquitectura es mejor opción para completar sus estudios.

- Ninguna tomaría la oferta de la licenciatura pues no cubre sus expectativas en cuanto a complementación de su enseñanza, tampoco responde a las exigencias del mercado, ya que consideran ausentes materias administrativas como Costos y Desarrollo de un Portafolio, y escasa cantidad de Prácticas Profesionales, además, demandan mayor cantidad de talleres de manejo informático de plataformas para el diseño de interiores y mobiliario, claves para una mejor inserción y éxito profesional.

Tabla 6
 Información sobre el mercado del Diseñador de Interiores y Mobiliario

Participantes Categoría	Docentes	Diseñadores egresados de la carrera	Empresarios que trabajan con diseñadores
MERCADO (Perspectiva del campo laboral actual y potencial del diseñador.	Pueden trabajar en el diseño de accesorios, diseño de espacios bancarios, diseño de muebles, diseño de espacios públicos y privados, se proyecta que su demanda laboral se incrementa según la funcionalidad del diseño y requerimiento del espacio en la ciudad.	Mercado actual: oficinas, viviendas, jardines, terrazas) Mercado potencial: Organizador de eventos (bodas, cumpleaños, bautizos, etc.) Visual Merchandising Escaparatismo. Ambientación de espacios para edificio, viviendas y oficinas. Desarrollo de espacios públicos y privados (discotecas, restaurantes, otros)	Mercado actual: Desarrollo y adecuación de espacios interiores y exteriores en viviendas, oficinas, lugares de recreación. Mercado Potencial: Escaparatismo.

Al ser el diseñador un profesional que trabaja con el detalle para lograr espacios estéticamente y visualmente armónicos y ergonómicos y funcionales de acuerdo a los objetivos trazados, es decir maneja de forma instintiva la psicología del color y de las formas al dar armonía y personalidad a espacios, por lo que es capaz de trabajar con eficacia utilizando esta capacidad para desarrollar puntos focales de atención, como es el caso de el desarrollo de escaparates, espacios de exhibición de productos, ambientación de espacios en general, desarrollar escenarios especiales; es decir, puede contribuir a generar espacios comerciales y de mercadeo, espacios públicos y privados dándole carácter y personalidad propia a los mismos.

Por tanto, en cuanto al mercado en el que se desarrolla un diseñador de interiores y del mobiliario, los entrevistados mencionan que este profesional trabaja sobre todo en los espacios interiores y es el mercado que actualmente están ocupando, pero mencionan que además pueden trabajar desarrollando espacios exteriores como jardines temáticos, complementar el trabajo de Marketing desarrollando escaparates, trade Marker (desarrollo de espacios de venta). De este modo, el mercado actual del diseñador comprende el diseño de interiores de construcciones en general y el desarrollo de muebles.

3.2. Análisis comparativo de la información documental

Para realizar la comparación de los resultados obtenidos con la revisión documental, se ha tomado en cuenta el currículo a nivel técnico superior del año 2014 que es el último que estuvo vigente antes de ser modificado para la licenciatura, y el currículo a nivel licenciatura que entró en vigencia el año 2016. Para el análisis se realizó una observación comparativa de ambos currículos comparando las materias año por año para identificar las similitudes, diferencias, variantes de cada uno. Finalmente, en cada caso se presentan las propuestas orientadas hacia las competencias a considerar. Estas propuestas se estructuran en base a los resultados obtenidos en el trabajo de campo.

Tabla 7

Análisis comparativo de mallas curriculares de la carrera de Diseño de Interiores y del Mobiliario

Año de formación	Comparación de mallas curriculares a nivel Técnico Superior y a nivel de Licenciatura		Análisis
	Similitudes	Diferencias	
Primer año	Diseño I, Construcciones I, Dibujo I, Geometría Descriptiva, Historia I	Matemáticas-Física, Teoría I	Se mantienen las mismas materias iniciales y se agregan dos nuevas en la licenciatura.
Segundo año	Diseño II, Construcciones II Y Computación	Dibujo II, Historia del Mueble (TS), Teoría y Manejo del Color	Se eliminan dos materias impartidas en el Técnico Superior y se agrega una nueva.
Tercer año	Diseño III, Construcciones III	Historia III y Práctica Profesional (TS), Historia del Mueble II, Instalaciones I	Se eliminan dos materias, Historia del Mueble II que en el Técnico Superior estaba en el 2° año y pasan al 3er año en la licenciatura. Se agrega una nueva en Licenciatura.
Cuarto año	No corresponde	Diseño IV, Diseño Industrial del Mueble, Paisajismo, Práctica Profesional, Conservación y restauración del patrimonio, Instalaciones especiales y Luminotecnia, Material electiva de Arquitectura.	Dos materias de Técnico Superior pasan al 4° año de la Licenciatura, una de ellas cambia de denominación, las demás son materias nuevas.
Quinto año	No corresponde	Diseño V	Materia nueva

Si bien el nivel técnico superior sólo corresponde a los tres primeros años de la carrera, a objeto de entender los cambios realizados en el currículo de la carrera a nivel licenciatura es, que es necesario tomar en cuenta hasta la finalización de la licenciatura para entender cómo se han reorganizado las materias y donde varias de ellas han pasado a los dos últimos años.

Se observa que en la oferta a Nivel Técnico Superior desarrolladas hasta el 2015, existen las materias de Diseño I, II y III; Construcciones I, II y III; Historia I, II y III; Dibujo I y II; Geometría Descriptiva, Computación y Práctica Profesional⁷. En este entender, las

⁷ Si bien se trata de una Práctica Pre Profesional, en la carrera de Diseño de Interiores y del Mobiliario, se la denomina como Práctica Profesional.

materias de Diseño son materias troncales pues en ellas se plasma el conocimiento que el estudiante adquiere a lo largo de la carrera y en las que presentan sus propuestas creativas a través de dibujos, maquetas y construcción sobre todo de mobiliario. Otras materias troncales son Construcciones, Historia, Dibujo, Geometría Descriptiva, Computación y Práctica Profesional, transversales que les dan las herramientas para desarrollar las propuestas tanto durante su preparación universitaria y como base para su vida profesional.

Por tanto, en cuanto al currículo correspondiente al nivel Técnico Superior, se rescata como materias fundamentales los talleres de Diseño porque es donde los estudiantes experimentan y desarrollan sus capacidades creativas, experimentando con materiales a escala y espacios; Computación, donde aprenden de manera genérica el manejo de las herramientas constructivas y de presentación que les permite ser más precisos de manera antropométrica y ergonómica, así como la simulación de los espacios y una presentación más limpia a través del manejo de Auto Cad, 3D Studio Max y Luminium; Construcción, donde se aprende la parte técnica y precisa a cerca de instalaciones eléctricas, sanitarias, y cálculo de materiales, lo que a la vez les permite desarrollar presupuestos para el cálculo de costo de una obra. Así mismo el estudio de la Historia del Mobiliario y Arquitectura, permite a los mismos realizar el análisis de los diferentes estilos y realizar propuestas a los clientes de acuerdo a sus gustos y requerimientos, adaptando los espacios con detalles tanto contemporáneos o referente a una época en particular.

En la oferta académica a Nivel Licenciatura se tienen como nuevas materias Matemáticas-Física, Teoría, Teoría y manejo del color, Instalaciones, Diseño Industrial del Mueble, Paisajismo, Conservación y Restauración del Patrimonio, Instalaciones Especiales y Luminotécnica, una materia electiva de la carrera de arquitectura, se conservan las anteriores agregando a la oferta Diseño IV y V, el resto de materias se conservan de las establecidas en el currículo a nivel Técnico Superior.

En este caso la materia de Diseño en sus diferentes niveles es la troncal, ya que como se mencionó anteriormente es en la que se pone en práctica lo aprendido durante toda la carrera, se puede ver que se han agregado otras transversales que van de acuerdo al mercado actual del diseñador en construcción, con las materias de Paisajismo, Conservación y Restauración del Patrimonio, Instalaciones Especiales y Luminotecnia; complementando el desarrollo de muebles la materia de Diseño Industrial del Mueble, que responde al mercado actual del mueble.

Prácticamente todo el primer año en Diseño de Interiores y del Mobiliario a excepción de Matemáticas-Física, son materias que se realizaban también desde el inicio con Arquitectura cuando la carrera era sólo a nivel Técnico Superior, y se agrega al culminar la carrera materias optativas de la facultad de Arquitectura.

3.3. Propuestas para la revisión curricular de la malla de la carrera a nivel Licenciatura

Por lo expuesto se requiere que los diseñadores se vayan especializando sobre todo en el área de la Construcción tanto en el desarrollo de espacios interiores como exteriores, así como en el área de exposición para el Área Comercial tanto en la exposición de productos, como ambientación de espacios conceptuales y vitrinas de exposición, en otras palabras, el diseño de la malla curricular debe orientarse, sobre todo, en el área de muebles y su producción.

En este sentido y de acuerdo a lo expuesto durante la entrevista por los egresados de la carrera, dentro de las habilidades desarrolladas, Maquetería que es parte del Taller de Diseño, ha sido raramente aplicada mediante la aplicación de las actuales herramientas tecnológicas que facilitan y abaratan los costos de presentación de una idea o un proyecto, ello conlleva falta de competencia en los egresados para atender la exigencia de los clientes en desarrollar presentaciones virtuales donde puedan observarse las diferentes vistas de un proyecto. La vida profesional actual exige el manejo de maquetas virtuales, es decir la necesidad de emplear varios paquetes graficadores y de animación que permitan desarrollar propuestas virtuales que puedan difundirse a través de las redes y donde el manejo del detalle del espacio, colores y texturas son más precisos y detallados, ya que la simulación permite mostrar detalles más exactos que los desarrollados en una maqueta.

Por otro lado, se evidencia el poco tiempo destinado a la práctica profesional que es una extensión de los talleres de Diseño, donde los estudiantes pueden no sólo desarrollar su creatividad, también les permite realizar muebles para los diferentes espacios privados y públicos de acuerdo a lo seleccionado por los mismos y experimentar con los diferentes materiales, ensambles y técnicas existentes en el mercado para desarrollarlos y que son exhibidos durante tres días en la Expomueble organizada por la carrera.

Finalmente, el manejo de presupuestos es importante tanto para conocer el costo real de una obra, como para hacer una propuesta a un cliente sobre lo que quiere desarrollar, siendo dentro de su for-

mación sólo vista en la materia de construcción, pero no desarrollada como una materia más.

En síntesis, se espera que un Diseñador de Interiores sea un profesional creativo que trabaja con el desarrollo, funcionalidad y diseño de espacios interiores para el confort y desarrollo de las actividades humanas, capaz de interpretar las ideas de los clientes y darles personalidad a través de uso de elementos y detalles que le dan al ambiente personalidad propia. En la tabla 8 se especifican los requerimientos de la demanda laboral en comparación a la oferta curricular de la carrera, así como las proyecciones a considerar en la revisión del diseño curricular.

Tabla 8
Demanda laboral y oferta curricular de la carrera de Diseño de Interiores y del Mobiliario

Demanda laboral: competencias requeridas	Oferta curricular: estructura curricular y contenido programático	Proyecciones para la revisión del diseño curricular
Competencias en el uso de tecnología	Se cuenta solo con un año de formación en computación.	Incrementar un año de formación en competencias tecnológicas aplicadas al diseño de interiores. Fortalecer estrategias de aprendizaje activo en la materia troncal de Taller de Diseño, que exija a los estudiantes práctica en la aplicación de herramientas tecnológicas.
Competencias administrativas y contables	No se cuenta con formación en competencias administrativas y contables.	Incorporar contenidos sobre proyectos y análisis de costos en materias de Taller de Diseño y Construcciones.
Experiencia práctica pre-profesional	Se cuenta con la materia de Práctica Profesional.	Incrementar horarios de prácticas y un sistema de incorporación de los estudiantes en empresas con demanda de diseñadores. Orientar las prácticas hacia desempeños en situaciones reales, considerando materiales y técnicas acordes al contexto, además de proyección presupuestaria y términos de referencias.
Especialización en áreas laborales emergentes	El currículo no contempla áreas de especialización	Introducir formación especializada con menciones en áreas nuevas del campo de trabajo para el diseñador de interiores, como ser el área comercial y de mercadeo aplicada a la construcción, al mobiliario y a la exhibición. Atender, desde el contenido de las asignaturas, la demanda existente de profesionales que se dediquen al desarrollo de escaparates, espacios de exhibición, espacios temáticos, Trade Merchadising.

Con base en el análisis previo, las tablas 9 y 10 presentan propuestas curriculares por año formativo para la carrera a nivel Licenciatura.

Tabla 9
Propuestas de asignaturas para Licenciatura en la carrera de
Diseño de Interiores y del Mobiliario

Año Formativo	Propuestas curriculares sobre asignaturas
Segundo año	Eliminar Dibujo II e Historia del Mueble Incorporar Teoría y Manejo del Color, matricial con Diseño Gráfico
Tercer año	Eliminar Historia del Mueble III y Práctica Profesional. Incorporar Historia del Mueble II e Instalaciones I Incorporar Talleres de Herramientas Digitales aplicadas al Diseño Incorporar Proyecto de Grado para obtener grado de Técnico Superior
Cuarto año	Incorporar Práctica Profesional Sustituir Historia III con la denominación Conservación y Restauración del Patrimonio. Reemplazar la materia electiva ajustada a la oferta de la carrera de Arquitectura por una de las siguientes menciones en función del área laboral proyectada: Diseño interior exterior, inclinado hacia el área de la construcción; Diseño de muebles: Comercial (Escaparatismo y Merchadising)
Quinto año	Incorporar Proyecto de Grado

Tabla 10
Propuestas de competencias para Licenciatura
en la carrera de Diseño de Interiores y del Mobiliario

Año Formativo	Propuestas curriculares sobre competencias
Primer año	Con excepción de Diseño I, el resto de materias son matriciales con arquitectura por lo que se precisa orientar las competencias hacia la creatividad, dibujo, ubicación espacial y diferentes formas de representación manual, además de habilidades de cálculo y cultura general
Segundo año	Desarrollar competencias de creatividad, dibujo, ubicación espacial, manejo teórico de ítems de construcción, desarrollo sensorial, psicología y manejo del color, manejo básico de dactilografía (Typing Master), Paquetes generales de Dibujo II y III D (Auto Cad, 3D Studio Max, Luminium y otros afines a los cambios tecnológicos actuales)
Tercer año	Desarrollar competencias orientadas a la creatividad, desarrollo manual (Maquetería) dibujo digital y técnico, capacidades espaciales bi y tri dimensionales, manejo de perspectivas, colores, texturas, luces y sombras, manejo de planos visuales, manejo teórico de ítems de construcción, manejo teórico de instalaciones sanitarias y eléctricas básicas. Desarrollar capacidades tecnológicas de manejo de herramientas digitales de vanguardia como ser programas graficadores y de animación (Rebit, Photoshop, Adobe Illustrator y otros según el avance de la innovación tecnológica)
Cuarto año	Considerar en la práctica profesional el desarrollo de un mueble a ser expuesto en la Feria del Mueble a fin de consolidar las competencias técnicas aprendidas hasta el tercer año formativo. Desarrollar competencias para el cálculo de presupuestos y la elaboración y ejecución de proyectos como parte del contenido de las materias de talleres, así como las de Construcción y la Práctica profesional, En Diseño de Interiores, fortalecer la competencia del desarrollo de ambientes de habitad, para la ambientación, venta, remodelación, propuesta de espacios funcionales y otros, enfatizando en la creatividad, y destreza manual (maquetería) dibujo, ubicación espacial en interiores y exteriores (materiales, colores, espacios), En Diseño de muebles fortalecer la competencia del desarrollo de mobiliario de hogar, oficina y público, manejo de materiales para el desarrollo de muebles, enfatizando en tratamientos especiales para restauración de muebles y espacios y en la proyección de muebles en serie. En el campo Comercial fortalecer la competencia para desarrollar escaparates, exhibir productos y espacios comerciales, enfatizando en el manejo de la luz para ambientación y decoración, agudeza para definir detalles, puntos de vista, psicología del color y la forma, texturas, manejo espacial entre otros (merchadising).
Quinto año	Enfatizar la demostración de competencias adquiridas a lo largo de la formación a través de la elaboración y ejecución de proyectos, según el área de especialización adoptada en cuarto año.

4. Discusión

De acuerdo con el currículo de la carrera de Diseño de Interiores y del Mobiliario en la institución objeto de la presenta investiga-

ción, un diseñador de interiores es un profesional cuya formación compromete el conocimiento científico con la formación humana, socialmente responsable, capaz de desarrollar su profesión a partir de la identidad sociocultural de sus clientes, de modo que satisfaga sus requerimientos ambientales, espaciales, formales, tecnológicos y estéticos. Es capaz de realizar el diseño, gestión y dirección de proyectos de tratamiento del espacio interior, remodelación y equipamiento de ambientes interiores, diseño de equipamiento y mobiliario, investigación científica. Sin embargo, la información obtenida muestra que la malla curricular de la carrera de Diseño de Interiores y del Mobiliario en la institución abordada se encuentra aislada de la realidad del mercado y pone en claro la necesidad de considerar competencias específicas para un mayor éxito en la inserción laboral de los futuros diseñadores de interiores. Destaca la necesidad de incrementar prácticas pre-profesionales que afiancen lo aprendido y de dar mayor importancia a las herramientas tecnológicas, ya que es una carrera en la que el manejo de la imagen es primordial para el desarrollo, muestra y/o exhibición de las ideas.

Como indica Ortega en un terreno más bien académico del diseño, cobra una creciente importancia en el plano internacional la emergencia de los enfoques curriculares posmodernos y pos estructurales, y sobre todo de discursos que destacan la multiculturalidad, la problemática de género y racial en torno al currículo, así como la proliferación de varios abordajes al tema de la construcción de las identidades y, en un sentido amplio, de las vivencias educativas de los distintos actores. Según este autor, plantearse el problema del currículo en las disciplinas del diseño significa responder a las exigencias más progresistas, entre ellas, la multiculturalidad como fenómeno propio de los procesos que vienen de la diferencia cultural en la historia de la humanidad, hoy ampliado por los procesos comunicativos y tecnológicos de la globalización, la productividad globalizada y la capacidad de nuevos procesos de inserción en el mundo del trabajo. (2010, p. 74)

Por otro lado, uno de los mayores desafíos actuales en la formación de las competencias laborales en la carrera de Diseño de Interiores y del Mobiliario analizada es la regulación del propio aprendizaje y el acompañamiento del docente al aprendizaje del estudiante, además de la implementación de innovaciones didácticas con el apoyo de la tecnología, de estrategias que le permitan al estudiante el entendimiento, el despertar del interés por aprender y la práctica de la destreza requerida. El Taller de Diseño que forma parte de esta malla deberá constituirse, entonces, en uno de los es-

pacios principales para el desarrollo de competencias. Actualmente, este taller permite la aplicación de los conocimientos en el desarrollo de propuestas concretas de diseño y con la calidad técnica requerida. Se constituye, así, en un espacio de interacción entre los propios estudiantes en ambientes físicos o virtuales diseñados para la creación de proyectos específicos, bajo un compartir de opiniones, de selección de alternativas para la resolución de determinadas demandas. La pregunta que surge entonces es ¿cómo un espacio de aula presencial y tan dinámico puede llevarse adelante bajo modalidades de aprendizaje virtual e híbrido de modo que estimule la creatividad del estudiante en el proceso de desarrollo del proyecto?

En este contexto será importante que los docentes hagan uso de herramientas tecnológicas como recursos didácticos innovadores, a la vez que estos talleres se orienten al desarrollo de capacidades en los estudiantes para el manejo de programas de diseño y que permitan la interacción entre pares para la respectiva socialización de conocimientos. Ello, sin duda, puede constituirse en un factor altamente positivo para el aprendizaje de los estudiantes, en términos de motivación y de funcionalidad, según las exigencias del mercado laboral actual. Algunas experiencias a raíz de la pandemia han sido orientadas hacia la enseñanza de carreras digitales en el campo del diseño. La Universidad de Palermo en Buenos Aires, por ejemplo, ofrece carreras cortas, programas ejecutivos, encuentros, charlas, cursos cortos, pero la transición al currículo de grado es más compleja para todas las universidades por las regulaciones nacionales que deben atravesar para conservar la validez de los títulos que se emiten (Barráez, 2020, pp. 46-47). Es menester analizar qué herramientas necesita el estudiante y cómo viabilizar los mismos en su proceso formativo pues actualmente la adquisición de competencias específicas requeridas por el mercado laboral es canalizada de manera alternativa al tradicional título de grado e incluye modalidades de seminarios intensivos (bootcamps), nanotítulos y especializaciones digitales expedidos por organizaciones como Udacity o Coursera, mismas que agrupan una serie de cursos.

Una de las experiencias de formación y práctica profesional en diseño implementando tecnologías digitales emergentes es la que presentan Ramos, Rodríguez y Álvarez (2017) y es desarrollada en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (México) con la creación de DigitLab, un laboratorio para fortalecer conocimiento, prácticas profesionales y aprendizaje acerca de tecnologías digitales para el diseño con tecnología telemática. Esta creación responde a los elementos que componen un “makerspace” educativo: infraestruc-

tura (espacio físico, virtual o ambos), herramientas (tecnológicas, para la creación, la colaboración, comunicación y productividad), ambiente de aprendizaje (que propicie la práctica, la interacción, el intercambio de ideas e información), proyectos (individuales, grupales o colectivos), constituyéndose así en un ambiente de aprendizaje activo y abierto con fundamento en la perspectiva constructivista, bajo el modelo de Entornos de Aprendizaje Constructivista (EAC) y la estrategia didáctica Aprendizaje Basado en Proyectos. El laboratorio se implementó en un espacio físico de la universidad y es apoyado a su vez con una plataforma virtual, en la que estudiantes de diversas disciplinas del diseño pueden participar de acuerdo a los proyectos de su interés. Se constituye, por tanto, en un espacio que promueven el aprendizaje creativo. “El DigitLab está equipado con mesas de trabajo, equipo de cómputo, audio, video, fotografía, equipo para proyección, iluminación, tabletas para dibujo digital, una estación de trabajo para un facilitador (Scaffolding), una estación de trabajo para un Guía (Coaching), impresora, pantalla retráctil para proyección, pizarrón para lluvia de ideas y dibujo” (p. 5).

La experiencia relatada muestra la imperante necesidad de que los licenciados en Diseño de Interiores y del Mobiliario sean capaces de adaptarse a las transformaciones sociales emergentes, entre ellas la que acompaña a la revolución tecnológica. El contexto actual requiere su competencia en el manejo de las herramientas técnicas de diseño, es decir de programas informáticos de 2D y 3D. Es pertinente reflexionar en las maneras y técnicas habituales para desarrollar contenidos educativos en este campo y para afrontar, desde modalidades híbridas de presencialidad y virtualidad, aquellas asignaturas prácticas.

En síntesis, la tendencia actual está dada por la enseñanza con contenidos modulares bajo una temática específica y con el acceso virtual a diversos recursos educativos como vídeos, enlaces a otras páginas y contenidos que sirven para ejemplificar y reforzar los conceptos, prácticas para ejecutarse y que deben subirse a plataformas educativas para ser evaluados no sólo por el docente encargado del módulo sino también por los pares participantes del mismo bajo criterios claramente definidos. Estas plataformas agrupan diversas universidades y ofertan infinidad de cursos con una exigencia de práctica y de ejercicios personales con herramientas dotadas y con la implementación de situaciones simuladas en espacios virtuales. El objetivo es que los estudiantes desarrollen prototipos que deben ser sometido a un prototipado, es decir que debe ser probarlo en un ambiente real donde se pueda “palpar” el producto y emitir criterios

acerca del mismo. El resultado de este proceso es registrado por el estudiante en fotografías o filmaciones y compartido en plataforma con su docente y compañeros, los cuales brindan la retroalimentación necesaria y refuerzan socialmente la interacción necesaria en todo proceso de aprendizaje de competencias.

Por otro lado, la información proporcionada por los participantes egresados en la presente investigación mostró como un factor común haber tenido su primera experiencia laboral como su mayor fracaso porque no supieron hacer una buena cotización de su trabajo invirtiendo más de la estimado. Del mismo modo, inicialmente los contratos que realizaron fueron verbales o no fueron bien detallados, lo que provocó que el cliente, cambiara de parecer durante la ejecución del proyecto. Es necesario que los profesionales de esta carrera sean competentes en el manejo de costos y que estas habilidades sean consideradas no solo en la materia de práctica profesional, sino de manera transversal en los talleres donde realizan proyectos y en la materia de construcciones donde pueden calcular materiales, insumos, mano de obra y otros.

El diseño de interiores encaja perfectamente en lo que se refiere a “economía naranja” que hace algunos años ha entrado con fuerza sobre todo en Latinoamérica y obviamente en Bolivia, según específica Cruz (2022):

Se conoce como naranja, porque normalmente este color se asocia con la cultura, la creatividad y la identidad y es lo más cercano a identificar estas manifestaciones. En otras palabras, la economía naranja implica convertir el talento en dinero a través de proyectos que conviertan las ideas en acciones productivas, fomentando la creatividad, las habilidades y el ingenio de los emprendedores, y es un modelo de desarrollo en el que todo lo anterior son pilares de transformación social y económica del país, desde las regiones. (s.p).

Además del componente de innovación, será importante la aplicación de competencias de gestión presupuestaria, la creación de empresas requiere de la inversión de capital. Al respecto, una investigación realizada por Ubierna (2014) con estudiantes de instituciones de educación superior que cuentan con Grado Universitario específico en Diseño, entre ellos el Diseño de Interiores, muestra que las motivaciones de estos estudiantes hacia el emprendimiento son altas y que uno de los factores relevantes para concretar el autoempleo es el conocimiento del mercado en este rubro y la accesibilidad financiera.

El principal motivo que lleva a los alumnos de Diseño a querer emprender es poder desarrollar sus propias e ideas y tener un mejor de-

sarrollo personal, poniendo de manifiesto el interés por llevar a cabo su vocación creativa. Estos aspectos se encuentran en consonancia con el deseo de independencia, que ha de facilitar la realización de los anteriores. Los aspectos económicos, como ganar mucho dinero, o incluso el prestigio personal, quedan en un segundo plano en las motivaciones. Sin embargo, a pesar de esa alta intencionalidad, un 72% de los alumnos consideran que no están capacitados para crear una empresa... identificaron como principales obstáculos a la creación de empresas los financieros, así como los legales y de mercado” (p. 196)

Finalmente, en cuanto a las propuestas desarrolladas a nivel curricular a partir de los resultados obtenidos por la investigación y en coherencia con lo expuesto, se establece que en la malla curricular formativa de futuros profesionales en Diseño de Interiores y del Mobiliario, debe incorporarse la formación complementaria en competencias tecnológicas y en competencias administrativas/contables, así como las orientadas a especializaciones a través de menciones de egreso. La especialización de los diseñadores permitiría cubrir espacios latentes en el mercado actual, como es el referido al área comercial, en especial en lo que corresponde al mercadeo; en efecto, el campo del desarrollo de escaparates y de exhibición de productos pueden ser cubiertos por los diseñadores de interiores considerando el manejo que tienen estos profesionales acerca del color, los puntos de atención o focales, el lenguaje de la textura de las superficies, la temperatura, la ergonomía y antropometría y el desarrollo de los espacios dentro de una temática, haciendo de los mismos lugares con personalidad. La preparación a nivel Licenciatura en este rubro brindaría la oportunidad de fortalecer en los estudiantes la aplicación de herramientas que los haga profesionales competentes y propositivos ante los diferentes desafíos de su vida profesional.

La identificación de otras áreas de especialización acordes al mercado laboral actual y potencial puso de manifiesto la necesidad de una formación en competencias específicas dirigidas, por un lado, hacia la construcción y remodelación, y por el otro, al diseño de muebles. Ambas, áreas del diseño, comunicación y artes visuales que requieren tanto el ejercicio de la creatividad como la capacidad de funcionalidad y aplicabilidad de los proyectos de diseño, además que nacen de las necesidades propias del mercado y deben adaptarse a las características culturales, individuales, conceptuales, sociales, políticas y económicas del nicho de mercado al que el proyecto está dirigido. Entre los criterios aplicados para la evaluación de los proyectos empleados por los docentes como un método de aprendizaje de competencias desde el enfoque de aprendizaje significativo,

podrán considerarse criterios técnicos de diseño, ergonómicos, semióticos, de habilidades manuales y tecnológicos, aplicados en los proyectos

Para afianzar la idea de la conexión que debe existir entre el mercado laboral y las universidades en su conjunto, Bekerman (2022) refiere un estudio sobre las características que las universidades del futuro deben incorporar en el dinamismo de su configuración y su funcionalidad según la opinión de egresados de diversas universidades, estas características tienen el potencial disruptivo para cambiar y generar un ambiente próspero de conocimiento y de mejor complementación con el actual mundo laboral:

Una característica fundamental es... la industria, y cómo este mercado laboral afecta tanto los contenidos como el valor agregado que aporta la universidad a los estudiantes. Mencionan también cambios en la tecnología que se aplica y que se enseña... El 42% de los egresados opina que su carrera debería actualizarse en función de las nuevas tecnologías que se usan en el mundo laboral. Además, un 48% de los egresados en carreras de arquitectura y diseño y un 52% de los egresados en carreras de ingeniería perciben una desconexión entre lo que estudiaron y aquello en lo que trabajan actualmente. No sienten que fue tan relevante como hubieran esperado. (p.46)

5. Conclusiones

En conclusión, con la investigación presentada se establecen tres líneas de acción para orientar la revisión del diseño curricular de la carrera de Diseño de Interiores y del Mobiliario ofertada a nivel Licenciatura por la institución objeto de este estudio. Estos ejes son: formación en competencias tecnológicas aplicadas al diseño, formación en competencias contables/administrativas aplicadas a la gestión de proyectos de diseño y formación en competencias especializadas en áreas del mercado laboral potencial e identificadas en los campos de Diseño de Interiores, Diseño de Muebles y Área Comercial.

En la mirada curricular de la carrera ofertada es importante dar continuidad al enfoque constructivista de la carrera para la formación de los estudiantes a través herramientas de aprendizaje y de manera activa, considerando también el componente social como uno de los factores para el desarrollo del diseñador, en el entendido que debe constituirse en un profesional capaz de interpretar no sólo las necesidades del cliente, sino también los cambios sociales y culturales de su entorno. Sin embargo y con base en lo expuesto, es menester que esta formación se amplíe también hacia el ámbito tecnológico y administrativo aplicado a la planificación, ejecución

y evaluación de proyectos en diseño de interiores y de mueblería, con un alcance hacia nuevos campos laborales como es el caso de lo referido al escaparatismo y merchandising.

La formación del diseñador de interiores y del mobiliario a nivel Licenciatura puede ser considerada por el estudiante como una oportunidad para su desarrollo profesional en la medida que el diseño curricular de la carrera incorpore materias de especialización por áreas y que el egresado cuente con menciones que lo proyecten a la introducción en un mercado laboral abierto a nuevos espacios para el diseñador. Asimismo, será relevante proporcionar herramientas prácticas al egresado mediante el fortalecimiento del área curricular destinada a las prácticas pre-profesionales.

La respuesta eficiente del diseñador ante la contemporaneidad y la interpretación adecuada que el mismo realice del contexto social puede contribuir favorablemente al mejoramiento de la calidad de vida en una sociedad. Para ello, con esta investigación se propone incluir unidades de aprendizaje a las competencias ya establecidas dentro de la carrera de Diseño de Interiores y del Mobiliario. Además, propone que las competencias trabajadas en las asignaturas electivas tengan una orientación hacia menciones con especificidad en alguno de los ámbitos del mercado laboral de modo que permita cubrir tanto el nicho de mercado actual como el potencial.

Entre los factores relevantes para para la calidad educativa de una institución, se encuentra precisamente, la vinculación de esta institución con el contexto y el desarrollo de actividades académicas considerando la atención a las necesidades formativas de los estudiantes. En este entender y con base en lo expuesto en los resultados y en su análisis, es posible definir los siguientes criterios generales para desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje de calidad en la carrera de Diseño de Interiores y del Mobiliario, de modo que el desarrollo curricular se oriente hacia la formación en competencias acordes al mercado actual:

- Uso de la tecnología: ampliar el sistema de representación del producto hacia una representación virtual a través de los programas que permitan desarrollar la idea en dibujos hasta la presentación dinámica de los espacios en el proyecto respectivo.
- Funcionalidad: emplear circunstancias reales y con referencias continuas al entorno socio-laboral, tomando en cuenta criterios ergonómicos y antropométricos, fomentando actividades que impliquen búsqueda de información, planificación de consultas y contactos, de modo que vinculen elementos

teóricos, herramientas y espacios en un proceso de aprendizaje plenamente contextualizado generando procesos de análisis, reflexión y apropiaciones funcionales.

- Vinculación con el mundo del trabajo: desarrollar secuencias didácticas en las que se incorporen proyectos desarrollados por empresas y desde un trabajo de aproximación al empleador con entrevistas, registro de observaciones, de consulta de páginas especializadas en el medio, revisión de vídeos sobre profesionales y experiencias relevantes en diseño, tutoriales sobre el desarrollo de ideas de diseño en contextos específicos y otras estrategias didácticas de aproximación al mercado laboral.
- Aplicación de estrategias basadas en el aprendizaje activo: uso del método de proyectos aplicado a la resolución de problemas técnicos reales, definiendo objetivos, actividades y tiempos determinados y en los que se establezcan criterios para el desarrollo y la evaluación de los proyectos mediante el trabajo colaborativo.

6. Referencias bibliográficas

- Barráez, D. P. (2020). La educación a distancia en los procesos educativos: Contribuye significativamente al aprendizaje. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 8(1), 41-49.
- Blanco, M.L. (2011). *El impacto de la problemática de la baja inserción laboral del diseñador industrial en la creación de empresa en Bogotá, Colombia*. [Tesis de Maestría en Diseño y Comunicación]. Universidad de Palermo, Argentina.
- Bekerman, A. (2022). Selección de Investigaciones completas organizadas por Ejes Temáticos. Eje Enseñanza del Diseño Los diseñadores del mañana: Contenidos y herramientas para los alumnos de diseño de interiores de hoy frente a los trabajos que desarrollarán a partir del 2025. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (102), 18-59.
- Cuz, A. (2022). Economía naranja: definición, ejemplos y cifras. *Rankia*. <https://www.rankia.co/blog/mejores-opiniones-colombia/3940907-economia-naranja-definicion-ejemplos-cifras>
- Espinoza A. y otros. (2014). Transformación curricular de la carrera de Técnico Universitario Superior en Diseño de Interiores a Licenciatura en Diseño de Interiores y del Mobiliario. Universidad Mayor de San Simón, Facultad de Arquitectura y Ciencias del Habitat.

- Guarin F. (2010). Reconfiguración del escenario didáctico universitario. *Revista electrónica Psiconex*. Vol. 1 N° 2, Medellín Colombia.
- Ortega, N. (2010), *Diseño del currículo*. [Tesis de Maestría en Diseño y Comunicación]. Universidad de Palermo, Argentina.
- Porro S. y Quiroga I. (2010). *El espacio en el Diseño de Interiores*, 2da Edición, Nobuko, Buenos Aires.
- Ramírez L. y otros (2008). Educación basada en competencias y el Proyecto Tuning en Europa y Latinoamérica. Su impacto en México, *Ideas Concyteg*. Año 3, Núm 39.
- Ramos, S. H., Rodríguez, G. y Álvarez, M. (2017). Digitlab: tecnologías emergentes y ambientes de aprendizaje mediado por tecnologías para fortalecer habilidades de pensamiento y comunicación en las disciplinas del diseño. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 35, 1-15. <https://idus.us.es/handle/11441/66429>
- Tejada, R. (2012). *La formación basada en competencias profesionales en los contextos universitarios*. 1ra Ed.- Editorial Mar Abierto Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Manta, Ecuador.
- Tobón, S. (2008). *La formación basada en competencias en la educación superior: el enfoque complejo*. Curso Iglú 2008, Guadalajara – México.
- Tuning Proyecto - América Latina: Innovación Educativa y Social, Agenda de la Tercera Reunión General, 2 al 4 de mayo de 2012 – Chile.
- Vásquez, N. (2014). *Aciertos y desafíos en la enseñanza del diseño de modas en Cali-Colombia (2010-2013): de las propuestas académicas a los conocimientos laboralmente requeridos*. Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación.
- Ubierna, F. (2014). *La intención emprendedora de los estudiantes universitarios de Grados de Diseño*. [Tesis de Doctorado]. Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales. Universidad Nacional de Educación a Distancia.
<http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:CiencE-coEmp-Ubierna/Documento.pdf>