



Universidad de Chile

Facultad de Arte

Escuela de Postgrado

Postítulo en Gestión y Administración Cultural en Artes Visuales

GESTIÓN CULTURAL UNIVERSITARIA
LA MÁQUINA DE PENSAR DISEÑO

LMP

Proyecto para optar al Postítulo de Gestión y Administración Cultural en Artes Visuales

Alumna: Patricia Díaz Aravena

Profesor guía: Jaime Meneses

Santiago, Chile
2010

TABLA DE CONTENIDOS

Tabla de Contenidos 2

Resumen 3

Abstract 4

I.- INTRODUCCIÓN 5

1.1 Iniciativa LMP 5

1.2 Consideraciones sobre las dificultades de docencia y la enseñanza del diseño 6

II.- ANTECEDENTES DEL DISEÑO Y SUS ESCUELAS EN CHILE 16

2.1.-Antecedentes del diseño y Escuelas de diseño chilenas 16

2.2.-Misión, visión y objetivos de las escuelas de diseño de las universidades chilenas 20

2.3.-Teoría e Historia del Diseño en las mallas curriculares de las universidades chilenas 24

2.4.-Estudio de caso: Planteamiento del área teórica de la Escuela de Diseño de la Universidad Mayor 28

2.5.- Desarrollo del área teórica en Chile a través de Congresos y charlas de diseño 32

III.- METODOLOGÍA DE LA TESIS LMP 39

3.1.-Objetivo General 39

3.2 Objetivos Específicos 39

3.3 Hipótesis 39

3.4 Metodología 40

IV.- PROPUESTA LMP 41

4.1.- Resumen ejecutivo 41

4.2.- Presupuestos 46

4.3.-Organigrama 54

4.4.-Concursos LMP 58

4.5-Análisis de mercado 65

4.6.- Plan de Marketing 74

4.7-Distribución 74

4.8.-Promoción 75

4.9.-Localización 77

4.10.-Aspecto Legal 77

4.11 Patrocinio y auspicio LMP 78

V. ANÁLISIS FINANCIERO 80

5.1 Precio 80

5.2. Línea de Producto 82

5.3.Proyecciones de venta 83

5.4.Conclusiones financieras 87

VI. IMAGEN CORPORATIVA 88

6.1.-Marca 88

6.2.- Tríptico 88

6.3.- Piezas de Merchandising 89

6.4.- Invitación y folleto 92

6.5.- Diseño web y aviso 93

VII FODA LMP 94

7.1.- Fortalezas 94

7.2.- Oportunidades 96

7.3.- Debilidades 96

7.4.- Amenazas 97

VIII CONCLUSIONES GENERALES 98

IX BIBLIOGRAFÍA 102

X INDICE DE TABLAS Y CONTENIDOS 104

XI. ANEXOS 105

11.1 Ejemplo instrumento de evaluación congreso 105

11.2Carta Gantt LMP 106

RESUMEN

LA MAQUINA DE PENSAR DISEÑO, en adelante LMP, es un proyecto para la realización de un congreso anual, que tiene por objeto el desarrollo de la creación teórica por parte de docentes y alumnos de diseño en las áreas específicas de Historia y Teoría del Diseño Chileno.

LMP puede ser dividido en cuatro etapas: la primera contempla un concurso llamado: Diseño Pensar Diseño para el diseño integral de LMP y la presentación del grupo organizador llamado Diseño hyt Chile. La segunda, un llamado a presentar ponencias titulado Pensar Diseño. La tercera etapa, consiste en la realización del Congreso LMP con actividades de difusión que incluyen la participación de académicos, estudiantes de enseñanza básica, media y universitaria. Y finalmente, la cuarta etapa consiste en la evaluación y consecución de redes que aseguren la continuidad del Congreso.

Financieramente se espera que en un plazo de cinco años los ingresos de LMP sean del orden de los gastos de operación. De este modo y manteniendo los aportes de las empresas, será posible reinvertir las utilidades en el desarrollo de la investigación para asegurar el mejoramiento y la continuidad de la investigación en esta área del conocimiento por ende de LMP. Para ello se implementará un sistema de asignación de recursos para creación, publicación y difusión en las versiones anuales del Congreso. La difusión de los avances en investigación de los beneficiados por LMP en la consecución de grados académicos o de proyectos de investigación tendrán por condición ser presentados por primera vez en LMP.

A partir del sexto año se habrá fortalecido y fomentando la especialización en temáticas sobre Diseño Latinoamericano y Chileno permitiendo expandir el Congreso, en primera instancia, a nivel Latinoamericano y luego al resto del mundo.

ABSTRACT

THE DESIGN MACHINE TO THINK+, hereafter called LMP, is a project for the organization of an annual convention, aimed at the development of design theory by relevant professors and students in the specific areas of History and Theory of Chilean Design.

LMP will be divided in four stages. The first stage consists of a contest called DESIGN THINK DESIGN+ focusing on the integral design of LMP. The contest preparation activities will assist the organizing group Diseño hyt Chile+to be known by participants. The second stage Thinking Design+ will be a round call to make oral presentations. The third stage consists of setting up the Convention LMP+ including dissemination activities and the participation of academics, students of Primary Education, Secondary and Tertiary Students. And finally the fourth stage consists of evaluation and prosecution of networks in order to secure a long-term continuity of the Convention.

Financially it is expected that in a five-year time frame the revenue of LMP will be equivalent to operational expenses. In this way and still receiving company's contributions, it will be possible to re-invest the profits in the development of research in order to guarantee the up-scaling and continuity of research in this area of the knowledge hence, the LMP.

In order to achieve the above, a system of resources allocation will be implemented for creation, publication and promotion matters during the annual versions of the Convention. Beneficiaries will be required to promote their research progress for the first time in LMP prior to committing to any other promotion instances. Economically from the sixth year onwards the specialization on Latin American and Chilean design will be strengthened and made more public. This will assist the spreading of activities and scope of the LPM Design Convention - primarily to Latin American countries and then to the rest of the world.

I.- INTRODUCCION

1.1 Iniciativa LMP

Como docente universitaria en asignaturas teóricas y prácticas del área cultural me interesa incrementar el conocimiento, el gozo y el encantamiento de los alumnos con las diversas manifestaciones culturales. Una de mis preocupaciones ha sido dar a conocer a los alumnos el Patrimonio Nacional Cultural como parte del programa de estudio. Ello ha contribuido en despertar rápidamente en los alumnos espíritu investigativo y desarrollo de habilidades para teorizar en las áreas de su interés. Así surge LMP.

En contraposición, el énfasis del enfoque práctico en las carreras de diseño ha hecho que la lectura, la escritura, la investigación y la contemplación se hagan cada vez más escasas y que se transformen en un aspecto abstracto o intangible prescindible para este medio. En consecuencia se valora casi exclusivamente lo concreto e inmediato. Y si bien hay excepciones, es sabido que una gran parte del alumnado comienza la universidad con desventajas tales como falta de comprensión lectora, mínima o nula experiencia de análisis de texto, de escritura y de opinión.

El objetivo primordial de las asignaturas teóricas relacionadas con la cultura debiera . en mi perspectiva- contribuir en la formación de ciudadanos con una visión integral. Esto es, personas que aprendan a tolerar, convivir y participar en un contexto cultural heterogéneo, a valorar todas las áreas del desarrollo humano y no solamente aquellas que otorgan beneficios y/o productos inmediatos y contables.

En el marco de LMP, la realización de un Congreso de Teoría e Historia del Diseño agilizará efectivamente la agenda cultural en las escuelas de diseño, incrementará el bagaje cultural y el intercambio teórico con pares de otras universidades, con alumnos de enseñanza media y básica creando un clima intelectual y cultural con reconocimiento, espacio y productos concretos de creación teórica.

La originalidad de LMP radica en que está destinado exclusivamente al proceso de interacción entre el alumno y sus docentes con el objeto de crear interés y creación de carácter reflexivo teórico por parte del estudiante y brindar un nuevo espacio de desarrollo profesional para el académico.

En lo que concierne a este nuevo campo de desarrollo profesional el congreso pretende actualizar las problemáticas del diseño y su enseñanza y dar cuenta de la carencia en el desarrollo de la teoría o filosofía del diseño universitario para recién comenzar a resolver el problema de fondo: una disciplina que no es capaz de pensarse a sí misma es una disciplina estéril y dependerá siempre de analogías y especialistas de otras disciplinas para dar cuenta de su existencia.

El desarrollo de la teoría del diseño a través de un congreso contribuye como factor cultural ya que la cultura como valor social y personal repercute en ~~la~~ forma en que entendemos el mundo y nuestro lugar en él¹ formando nuestra identidad y teniendo un efecto inmediato en los estudiantes y en los docentes en lo motivacional y profesional, obteniendo resultados visibles que constituirán por consiguiente la puesta en marcha de LA MAQUINA DE PENSAR DISEÑO como el inicio de la creación teórica especializada del Diseño Estudiantil y Académico en Chile.

1.2.-Descripción sobre las dificultades de la docencia y la enseñanza teórica del diseño

Para abordar las dificultades de la docencia del diseño en Chile se recurrió a estudios de investigadores españoles respecto a las dificultades de la educación superior que son aplicables a la realidad chilena; a las publicaciones del Consejo Superior de Educación en Chile y a la experiencia como docente de diseño.

Con el fin de facilitar este análisis se dividió a los involucrados en el problema en cuatro categorías que corresponden a: docentes, alumnos, instituciones y padres.

¹ Wyszomirski, Margaret. Desarrollo del sector creativo: Perspectivas desde los Estados Unidos, En: Industrias Culturales, Ob. Cit pag 44

Docentes

La primera dificultad que deben sortear los docentes es su doble función que por una parte les exige cumplir con labores de investigación y publicación y por otra con labores de docencia². Pareciera que las instituciones consideran que la calidad del desempeño docente en el aula se producirá como consecuencia de la investigación y publicación, lo que públicamente reporta mayor beneficio que el aprendizaje de los alumnos.

Es sabido que las habilidades del investigador no aseguran la calidad docente, sin duda debieran facilitarla aún cuando los mejores investigadores no son necesariamente los mejores docentes. Cardelle-Elawar, Sanz de Acedo y Pollan Rufo³ investigan este aspecto y concluyen que la falta de equilibrio entre la docencia y la investigación es de exclusiva responsabilidad del valor atribuido universalmente a la publicación en ciertos circuitos acreditados por el doble prestigio que involucra para la institución y para el docente. Los esfuerzos económicos de las instituciones, afirman estos autores, se ven orientados en investigación y no en mejoramiento de la calidad docente.

Los puntos que se obtienen al publicar en tal o cual revista posicionan a las instituciones en un determinado nivel internacional y aseguran de esta forma su vigencia en el medio por lo que muchas de sus decisiones se ven encausadas para cumplir con este requisito.

La evaluación docente que actualmente privilegia la publicación, según los autores ya citados, debe considerar resultados proporcionales al porcentaje de la jornada destinado a cada actividad, investigación o docencia, permitiendo así regular y facilitar el desempeño de académicos con doble función.

² Las instituciones, que realizan investigación, seleccionan a sus docentes por su capacidad y méritos investigativos. Lo anterior responde a que las instituciones sobreviven en el medio a través de esta actividad por lo cual tienen como primer propósito que el profesor contribuya a la investigación de la universidad y en segundo lugar a sus labores de docencia.

³ 1998

En nuestro país la doble función de investigador y profesor es común y nos cuesta concebir a un investigador que no ejerza la docencia.

En diseño, la investigación teórica y publicaciones no suman puntos al posicionamiento de la universidad como ocurre en las ciencias. No es una necesidad para la institución, se realiza fundamentalmente debido a que algunos docentes estudian postgrados y sus tesis se adaptan posteriormente para ser publicadas como libros.

En estas publicaciones o libros⁴ hay colaboración por parte de las universidades en las que trabajan los docentes, pero en rigor no existe investigación universitaria propiamente tal. Los docentes de diseño trabajan normalmente como diseñadores además de profesores, si además se dedican a investigar terminan realizando una triple tarea con un porcentaje importante de trabajo no remunerado, lo que dificulta el avance y calidad de las investigaciones.

Sin embargo, el reciente proceso de acreditación de las universidades en Chile ha venido a agilizar y regular la contratación de docentes lo que permitiría dedicar mayor calidad y cantidad de tiempo para ejercer la docencia y realizar investigación al interior de las universidades. Lamentablemente ello es válido sólo para algunas carreras pues no es obligación la acreditación de la totalidad.

Así la investigación en diseño, ya sea para ejercer la docencia o para publicar, queda relegada a las posibilidades y al interés personal, lo que en mi opinión es tremendamente contradictorio con las aspiraciones que cada universidad dice tener y declara en su misión y visión.

En diseño y en muchas otras disciplinas, la preparación, la investigación y la actualización de clases (que aseguran con mayor efectividad la calidad docente y forman parte del trabajo de un profesor) no son remuneradas. Ello grafica el interés de

⁴Cofinanciados en su gran mayoría por fondos concursables estatales y aportes de la empresa privada.

las universidades en sus docentes y lo que está dispuesta a invertir para brindar un servicio de excelencia académica y sólida formación profesional⁵.

Son los profesores de liceos y colegios los que han conseguido la elaboración de un Estatuto Docente que resguarda sus derechos obligando por ley al empleador a considerar dentro de la contratación horas para la preparación de clases que son proporcionales a las horas de aula; además de regular el tiempo y los recursos destinados a perfeccionamiento y asegurar un contrato mínimo de un año para un nuevo profesor que se integre a un liceo o colegio. Por otra parte brinda a aquellos profesores que realicen reemplazos por un tiempo igual o superior a seis meses, el derecho a recibir remuneración correspondiente a los meses de enero y febrero del año siguiente.

Este último punto responde a que el desamparo legal vivido antes de la aparición del Estatuto Docente permitió a las instituciones educativas cometer abusos con sus profesores por décadas. Los profesores eran contratados en marzo y despedidos en diciembre de cada año, sin remuneración durante los meses de enero y febrero y sin antigüedad laboral. En muchos casos, los mismos profesionales eran despedidos y vueltos a contratar en el mismo establecimiento año a año.

Por lo general, en la educación superior, la remuneración de los profesores corresponde a las horas de aula que el profesional realice, exceptuando los profesores contratados por jornada. Este sistema no concibe en general la preparación del trabajo previo a dictar la cátedra como otras profesiones. Un abogado, por ejemplo, que prepara un alegato, o un ingeniero que propone una solución a una empresa, cuantificará el tiempo destinado a la elaboración de la propuesta y éste le será remunerado. Se implemente o no el proyecto, se gane o no el juicio.

Lo que sí se promueve y remunera al interior de las universidades es la investigación a través de fondos concursables especiales para docentes. Los proyectos

⁵ Universidad Mayor

presentados en estos fondos deben por lo general obtener el apoyo del director de la escuela a la que pertenece el docente y exigen diversos requisitos para cada carrera.

Otro aspecto de las dificultades de la docencia respecto de la realidad académica en el proceso de formación de los docentes en España, las que para este trabajo han sido consideradas aplicables a la realidad chilena y que investiga José Antonio Ibáñez Marín⁶ establece que existen cuatro categorías de docentes.

Un primer docente que debe consolidarse completando su proceso de experticia rápidamente, enfocando su quehacer en alcanzar este objetivo y dejando el proceso de aprendizaje del alumno en segundo plano. La claridad de qué y cómo debe enseñar el docente, asegura Ibáñez, lo da la experiencia.

Este primer nivel de docente normalmente tenderá a evitar la clase frontal y dará protagonismo al proceso del estudiante y sus opiniones⁷, ¿por qué? Porque esto le da tiempo para realizar la misma actividad que el alumno, de forma rápida y provechosa. Además le permite investigar y prever interrogantes que sucedan en la clase.

El segundo tipo, se entiende que tiene que necesariamente haber pasado por el primer estado descrito según el autor, con un dominio relativo pero considerable a estas alturas de la disciplina y asignatura, tiene la posibilidad de discriminar lo relevante a transmitir del curso que dicta y dedicar valiosos esfuerzos a diseñar un curso en el que el aprendizaje esté enfocado en el alumno, enseñando así a cultivar e incrementar su espíritu investigativo en estado de continua actualización y reflexión.

El tercer tipo de docente domina la materia, la bibliografía en otros idiomas y el acontecer de la disciplina. Ha presenciado cómo se suceden los acontecimientos que

⁶ José Antonio Ibáñez Marín es Doctor en Filosofía de la U. Complutense y realiza la cátedra de Filosofía de la Educación hace ya casi 30 años en esa misma Universidad habiendo iniciado su carrera universitaria como ayudante propone los cuatro estados del docente.

⁷ En mi opinión tiene la posibilidad de diseñar actividades novedosas y guiar al alumno obteniendo así un grato proceso de aprendizaje y los estudios de estrategias de aprendizaje buscan este tipo de actividad en el aula por su alto significado para el alumno.

determinan el saber del mañana, es éste docente quien una vez que alcanza mayor seguridad, posicionamiento y posibilidades de publicar y debatir en el quehacer de su disciplina, comienza a participar a nivel nacional.

El cuarto tipo de docente es aquel que habiendo pasado por las tres etapas anteriores, conociendo y discutiendo posturas internacionales entra directamente en el debate de elite proponiendo nuevas perspectivas o avances en alguna materia.

Las mejores universidades del mundo tienen una realidad completamente distinta a la chilena, no sólo por su trayectoria y administración de recursos, sino porque cuentan con varios siglos de existencia y con el prestigio de relevantes personalidades que en sus aulas contribuyeron con investigaciones y descubrimientos de impacto internacional. Son éstas universidades las que pueden exigir el nivel de doctorado y post-doctor a sus docentes. No es ésta la realidad chilena, ni la de todas las disciplinas. Cabe sí destacar que el incremento de obtención de postgrado en Chile es una tendencia y una necesidad.

Así la propuesta de José Antonio Ibáñez puede utilizarse para predecir situaciones y ayudar al diagnóstico de algunos aspectos de la docencia en educación superior en Chile.

Otro aspecto a considerar es el protagonismo docente. Norberto Chaves, diseñador y profesor, considera que el protagonismo de los profesores es incompatible con la función docente y deja ver qué enseñar es estar al servicio de otro y no al revés. Para este autor el perjuicio del protagonismo docente radica en el enfoque que toman los cursos centrándose éstos en el profesor y no en el alumno.

En mi opinión, el protagonismo docente, no sólo en diseño, se ve potenciado por la naturaleza de la actividad. Es en la mayoría de los casos, un trabajo solitario. Los docentes elaboran e implementan su curso con contenidos y enfoques propios habiendo cursos paralelos que coinciden únicamente en el nombre de la asignatura. La gran mayoría de los docentes se vincula a la universidad casi exclusivamente para

dictar su clase y esto tiene relación con que no poseen contrato por jornada y muchas veces no existe departamento o trabajo en equipo.

Los alumnos

Los alumnos se ven enfrentados por primera vez a docentes universitarios que asumen que sus alumnos también son universitarios. Esto es, autónomos y con competencias básicas para comenzar su formación.

Los alumnos, culturalmente heterogéneos, deben adaptarse y superar estos obstáculos en un tiempo limitado. Hay que considerar también que algunos de ellos se encuentran estudiando algo que no desean realmente y ello dificulta aún más este proceso. En el caso de los alumnos de diseño, la principal dificultad es el lenguaje. El apoyo visual como elemento vital da cuenta de esta dificultad; la utilización de bocetos, planos, maquetas o prototipos, propios de la disciplina, hablan por el alumno exacerbando esta dificultad.

Las clases teóricas de diseño tienden a seguir el modelo socrático resultando ser extremadamente trabajosas para el profesor y cómodas para el alumno que se sienta a escuchar, opina y participa únicamente cuando lo desea.

Es sabido que el aprendizaje involucra la participación activa y constante por parte del alumno dentro del aula y fuera de ella. Esta participación surge una vez establecida una relación de confianza con el profesor y pares.

Dentro de las responsabilidades de mis alumnos de diseño está la de escribir, suele suceder que quienes han opinado en clase gustan expresar sus ideas en un escrito, pues la reflexión se ve materializada en un objeto concreto y utilizable+ que pueden imprimir o subir a internet. Esta actividad ayuda tremendamente a ver el fruto del trabajo inmaterial, sobre todo para alumnos que tienden a pensar que existe sólo lo que tiene materia física.

Pensemos en la primera barrera para la teoría del diseño, la de traspasar esta idea, bastante básica, de que un libro importa no por su materialidad en el sentido físico sino precisamente por aquel mundo abstracto e inmaterial: su contenido. Las ideas fruto de la reflexión, contemplación y evolución del pensamiento por parte de otro que como resultado se materializa en un escrito que podemos manipular y tocar.

Las publicaciones virtuales han venido a cambiar este esquema. Un libro disponible en la web es considerado objeto concreto por los alumnos. Esos límites se pierden cuando el soporte de las ideas lo conforma una página web que los alumnos entienden le pertenece a todos, finalmente a nadie. Normalmente el libro está disponible en una librería y sólo se puede acceder a parte del libro en internet. La existencia previa de un objeto concreto en una librería marca la diferencia.

Las instituciones

La principal dificultad detectada y mencionada anteriormente tiene relación con la visión empresarial de la gran mayoría de las universidades y el escaso compromiso laboral con el cuerpo docente.

Resulta paradójico que las universidades cuenten con docentes a quienes les exigen post-grado y sin embargo muy pocas de ellas inviertan en la formación y estabilidad de sus principales colaboradores y responsables de la formación de los futuros profesionales del país.

De un total de 54.714 docentes 21.519, un 39 % aproximadamente, posee contrato igual o superior a media jornada para el año 2009⁸. De ello se desprende que más del 61% de los docentes posee contratos inferiores a media jornada (existen hasta por 6 horas) o por lo general no se estipula la carga horaria, variando ésta semestre a semestre; o prestando servicios a honorarios, sin ninguna protección social ni garantía ante la desvinculación.

⁸ Consejo Superior de Educación

Paradójico es también a mi juicio que las universidades ofrezcan a sus docentes, en algunas áreas de investigación, el pago de aproximadamente mil dólares a quien haya ganado una proyecto de investigación previamente. De este modo la universidad lo publica en su página web e incorpora a la institución al proyecto. Los profesores, que solemos trabajar en varias instituciones a la vez, debemos escoger a cuál de ellas otorgar este beneficio o renunciar a él por ética, ya que muchas veces este pago de mil dólares⁹ es marginal respecto de la inversión real de un proyecto.

En cuanto al perfeccionamiento docente, en general las universidades exigen a sus docentes la asistencia a cursos que en promedio suman ocho horas cronológicas por semestre o más, dependiendo de la cantidad de escuelas en las que se trabaje. El profesor asiste al requerimiento de la universidad por tres razones: los considera necesarios para su labor, los considera un requisito para conservar su trabajo o en contadas ocasiones, es una actividad remunerada y conforma parte de su trabajo.

A su vez, los directores de carrera al no contar con docentes de planta se ven limitados a trabajar en estas condiciones, por lo que la rotación de profesores es habitual y fácil de administrar pero con las consecuencias que ello conlleva: estudiantes que reciben distinta formación a pesar de estudiar en la misma universidad, sin tradición ni arraigo y sin sello distintivo.

Los padres o tutores

Por otra parte, en conjunto con el estudiante, los padres o tutores viven un proceso de transición: el alumno debe asumir la responsabilidad de su futuro. Y muchos de ellos se ven obligados a vivir solos por primera vez y adaptarse no es nada sencillo.

En esta etapa los padres deben confiar en la educación que han entregado a sus hijos y lograr que los hijos confíen en ellos comunicándose fluidamente y entregando apoyo en esta difícil etapa de libertad pero también de responsabilidad.

⁹ El pago en general bordea esta suma

Los padres apoyan la decisión de sus hijos al ingresar a una carrera universitaria y aportan su propia experiencia, modo de entender la vida y anhelos para sus hijos. Suelen tener ideas vagas de las instituciones y piden a sus hijos que investiguen antes de decidir qué carrera y dónde estudiar. Pero %adquirir la información pertinente para determinar en qué universidad les convendría estudiar¹⁰ se hace muy difícil pues %o pueden cotejar ni tampoco discriminar la calidad pedagógica de los docentes de distintas universidades. %¹¹

Los sistemas de medición, ranking o información publicada no son comparables y en ocasiones no proporcionan el nombre ni currículum de los profesores que son finalmente los principales encargados de la educación en el aula. Son los que tienen contacto directo y continuo con el alumno.

Padres y estudiantes toman la decisión considerando en gran medida la opinión de un conocido y corroboran esta opinión con la difusión de actividades realizadas por la carrera de la universidad escogida.

Así docentes, instituciones, alumnos y padres juegan cada uno un rol en el proceso educativo. A excepción de las instituciones, que promueven ser de excelencia y sin fines de lucro, los demás involucrados están más o menos sujetos a lo que les exija o les ofrezca la universidad, conformándose así lo que llamaré el producto educativo.

Finalmente cabe destacar que a pesar del desalentador panorama antes expuesto la importancia irrefutable de las asignaturas teóricas, y de la historia y teoría del diseño, radica no sólo en la entrega de contenidos específicos, de suma relevancia para la formación profesional, sino que además en su capacidad para despertar la inquietud intelectual. Son asignaturas que enseñan a contemplar con atención y desarrollan el pensamiento abstracto, permiten profundizar y formar la opinión del alumno facilitando la resolución de problemas y mejorando la capacidad comunicación en general.

¹⁰CSE òNueva metodología para un ranking de universidades chilenasö en : www.cse.cl revisada el 1 de agosto de 2009

¹¹ Idem

II. ANTECEDENTES DEL DESARROLLO TEORICO DEL DISEÑO EN CHILE

2.1.- Antecedentes del diseño y Escuelas de diseño en Chile

En el contexto internacional el diseño se ve influido por la producción en serie y por las escuelas de diseño de Bauhaus (1919-1933) en Alemania y HFG de Ulm (1947-1968) o Escuela Superior de Diseño de Ulm.

En Chile, la carrera de Diseño comienza en la Universidad de Chile el año 1967 dependiente de la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas. Nueve años más tarde la Universidad Católica inaugurará su propia Escuela de Diseño. Por lo general las Facultades de Arquitectura incorporan a esta nueva disciplina cambiando su nombre por Facultad de Arquitectura y Diseño.

Por otra parte, durante los años sesenta y setenta la preocupación de los gobiernos chilenos, y en general de los países latinoamericanos en vías de desarrollo, fue la de disminuir las importaciones, crear empleos y productos propios. De este modo en nuestro país se invirtió en centros de investigación y desarrollo de nuevas tecnologías.

La prioridad por cubrir las necesidades básicas de todos los chilenos requirió de la actualización de la industria nacional para dejar de depender de las importaciones. Ello junto a la Reforma Universitaria iniciada en 1967 reflejó el cambio de mentalidad de la sociedad y permitió que el diseño colaborara en alcanzar estos objetivos.

En Chile, y en algunos países latinoamericanos, se consideró aplicar la experiencia alemana de la HFG de Ulm por su interés en resolver los problemas reales de la gente y colaborar con la industria. Esto fue posible debido a la llegada del ex profesor y director argentino Tomás Maldonado a su país después del cierre de la HFG el año 68. Es él quién anuncia el arribo de Gui Bonsiepe, otro diseñador de la Ulm, a Chile en octubre del mismo año. Bonsiepe influirá en las universidades chilenas incorporando a estudiantes como parte de su equipo de trabajo.

Para ese entonces el gobierno del presidente Frei Montalba había tomado medidas concretas para asesorar a la Pequeña y Mediana Empresa (PYME) con el fin de optimizar la producción y rentabilidad en busca del desarrollo de la industria chilena, que junto a la reforma agraria y la reforma de educación, contribuyeron enormemente al desarrollo del pueblo chileno. En este contexto Gui Bonsiepe es contratado en la Oficina Internacional del Trabajo (OIT) asesorando al Servicio de Cooperación Técnica (SERCOTEC) en la Corporación de Fomento de Producción (CORFO). Algunos de los diseños fabricados fueron muebles para viviendas básicas, juguetes y envases.

Bonsiepe es posteriormente invitado a dirigir el Grupo de Diseño Industrial del Instituto de Investigaciones Tecnológicas de Chile (INTEC) donde se realizaron proyectos para la industria agrícola como una cosechadora agrícola; también loza para FANALOZA, el automóvil Yagan; el televisor Antún y como iniciativa privada la motocicleta Motochi.

El proyecto más importante y que hubiese sido emblemático¹², para ese entonces el Presidente Allende estaba en el gobierno, no logra concretarse por el golpe militar del año 1973. Este proyecto fue llamado SYNKO o Sistema de Información y Control y consistía en el diseño integral de una habitación con tecnología y diseño cuyo objeto era facilitar la toma de decisiones al gobierno. Debía aportar información actualizada de las empresas estatales y ministerios a modo de sala de control. El diseño estaba inspirado en lo aerodinámico y tomó como referentes la silla Tulip de Saarinen y la película "Diseña al Espacio 2001". Aparentemente todo lo involucrado en este proyecto fue destruido.

En la actualidad el diseño en Chile se ha desarrollado y documentado muy recientemente. Lleva la delantera el Diseño Gráfico quizá por su naturaleza más factible de recopilar y porque los diseñadores gráficos han hecho difusión de sus trabajos.

¹² En el que participan muchos expertos nacionales y extranjeros, entre ellos Bonsiepe.

Fuera del circuito universitario los inicios del diseño en Chile comienzan con la impresión de *Almanak* de Imprenta Araucana en 1838, posteriormente destacan las propuestas gráficas de Laboratorio Chile el año 1897 o *Té Universal* en 1889 por mencionar ejemplos. Chile poseía una trayectoria de diseño editorial, de marcas y de logotipos. Los ejemplos para las otras especialidades del diseño son difíciles de precisar pues no hay publicaciones al respecto y una parte de los objetos de uso cotidiano eran por lo general importados.

La influencia del cartelismo cubano en todo Latinoamérica, dará paso a la formación de las brigadas Ramona Parra, Inti Peredo y Elmo Catalán en Chile. Los diseñadores gráficos Vicente Larrea, Waldo González Hervé o Guillermo Tejeda por mencionar sólo algunos van a ser grandes referentes nacionales.

En cuanto al Diseño de Animación, o Animación Digital, destaca el angelito de Canal 13 diseñado por Enrique Bustamente y Nelson Cuadros en pantalla desde su creación el año 1971 y hasta los años 90. Y en Televisión Nacional el perro TEVITO diseñado por Carlos González.

El primer largometraje *Ogu y Mampato en Rapa Nui* del director Alejandro Rojas producido por su empresa Cine Animadores y estrenado el año 2002 fue traducido a varios idiomas y exportado marcando los inicios de los largometrajes de la animación chilena.

En diseño industrial, no es casualidad que la empresa de diseño Walker&Asociados sea una de las más conocidas por su larga trayectoria, ya que pertenece a uno de los alumnos que acompañaron a Bonsiepe en SERCOTEC que con visión empresarial forma su propia oficina. Esto sucedió en general con aquellos alumnos y primeros diseñadores de formación universitaria en Chile. Otro ejemplo es la más reciente empresa Casa&Ideas que contrata a diseñadores nacionales y ha demostrado ser muy competitiva con productos que no tienen nada que envidiar, dentro de la línea que hasta ahora realiza, a IKEA por ejemplo, una de las más exitosas empresas de diseño Sueco.

Como diseñadores industriales independientes y formadores de sus propias oficinas de diseño destacan actualmente Rodrigo Alonso, Juan Pablo Fuentes con Cómodo y Rodrigo Bravo con la oficina Bravo.

La empresa Homecenter creó un espacio para la venta exclusiva de diseño chileno llamado Homy lo que permite su masificación.

En el área de Diseño de Ambientes la oficina Nave con Lorena Duarte, Kathryn Gilmore y Hernán Díaz se ha encargado de importantes proyectos como el diseño interior de la Biblioteca Pública de Santiago, Codelco y Artesanías de Chile en el Centro Cultural Palacio La Moneda. Otro diseñador especializado en iluminación que no puedo dejar de mencionar es Douglas Leonard con asesorías en iluminación de edificios como el Congreso Nacional, World Trade Center Santiago y autopistas Central y Vespucio Norte Express.

Los diseñadores mencionados anteriormente, donde quedan muchos omitidos, son ejemplos que no obedecen a un estudio riguroso del diseño chileno, ése es precisamente el objetivo primordial del proyecto LMP, documentar el diseño chileno.

Chile cuenta con más de cuarenta años de trayectoria universitaria y varios siglos de existencia autodidacta del diseño: La enseñanza académica actual del diseño, según los registros publicados por el Consejo de Educación Superior, alcanza un total de 219 carreras de diseño a lo largo de todo Chile entre Institutos Profesionales y Universidades. El número de alumnos de diseño matriculados para el año 2010 es de 21.902 alumnos. La demanda se concentra en las regiones de Valparaíso y Metropolitana, donde se concentra también la mayor densidad de población. Estas regiones albergan a 15.576 alumnos, es decir a más del 71% de los estudiantes de diseño del país.

Sobre las universidades que dictan las especialidades del diseño trata el siguiente capítulo, éstas instituciones albergan aproximadamente a la mitad del alumnado de diseño.

2.2 Misión, visión y objetivos de las escuelas de diseño de las universidades chilenas

Las instituciones chilenas de educación superior declaran en general en su misión y visión, más allá del conocimiento específico que entrega cada carrera, formar personas que aporten desde las múltiples disciplinas al desarrollo del país y a la construcción de una mejor sociedad.

Basándome en las declaraciones de las universidades, me parece que el aporte de estas instituciones podría reformularse como sigue: *crear una sociedad amigable, humana y con rasgos propios que contribuya al desarrollo y respeto de la cultura local y nacional, insertas e integradas en la sociedad chilena*. De tal forma, se podrían dar a conocer los objetivos y sentidos de estas instituciones y de la carrera de Diseño en particular y podría producirse una mayor valoración social de este dominio.

Las misiones y visiones de las universidades en el área del diseño apuntan al conocimiento y buen desempeño técnico o profesional, al interés y capacidad de perfeccionarse y al aporte, fruto del éste conocimiento y capacidades, entregadas al país y a la sociedad.

De acuerdo a mi análisis de misión y visión las escuelas de diseño de la universidades chilenas se distinguen por tener tres orientaciones: religiosa, intelectual y competitivas.

Las entidades con inspiración *religiosa* declaran preocuparse no sólo de entregar conocimiento disciplinario sino que también de transmitir valores con claros referentes a seguir.

Las universidades con enfoque *intelectual*, promueven la libertad de pensamiento y postulan que el pensamiento y la reflexión de las personas son capaces de crear una sociedad que se piensa a sí misma y que es capaz de auto-corregirse, de ser mejor.

Por último, las entidades, *competitivas*, promueven un enfoque netamente eficaz y con visión de expansión en un mundo globalizado enfocado al desarrollo profesional de excelencia y al éxito y liderazgo disciplinario.

A continuación citaré fragmentos de las misiones, visiones, objetivos o estrategias de algunas universidades que fueron de interés a esta investigación.

La carrera de Diseño de la Universidad Católica de Chile declara en su plan de estudio, como tercer y cuarto objetivo, el ~~tr~~asladar al estudiante la responsabilidad del propio desarrollo académico, que incluya un espíritu crítico y riguroso¹³ y ~~la~~ estimular la adquisición de la capacidad de expresión oral y escrita de ideas¹⁴. Lo que la Universidad Católica pretende con esto es crear ~~pe~~ personas cultas y con una visión amplia y propia del mundo, muy competentes en sus áreas de conocimientos específicos, motivados y capacitados para formarse toda la vida, capaces de pensar críticamente y abordar problemas complejos en forma sistemática, con actitud reflexiva y pro-activa hacia el cambio, capaces de trabajar en equipo y ejercer un liderazgo positivo¹⁵.

La Misión de la Universidad Santo Tomás promueve el crecimiento moral e intelectual de las personas y cita en primer lugar a profesores y alumnos, y a todos los que trabajan en la Universidad, como depositarios de su legado.

La Universidad Finis Terrae declara que sus egresados están capacitados para la docencia educacional e investigación académica además de la formación disciplinaria.

¹³ www.uc.cl consultada el 2 de febrero de 2009 Fuente: Manual Plan de Formación General | Vicerrectoría Académica, Dirección Académica de Docencia.

¹⁴ Pag Cit.

¹⁵ www.uc.cl consultada el 2 de febrero de 2009

La Universidad Diego Portales declara que %promoverá la docencia e investigación de calidad, un diálogo informado, reflexivo, respetuoso y pluralista. El compromiso con el desarrollo del país¹⁶. Los objetivos de esta Universidad, y de gran relevancia para esta investigación, hacen mención al interés por mejorar la calidad docente mediante la adquisición del compromiso de aumentar la cantidad de profesores con jornada e implementar la carrera docente y la carrera académica. No hay mayor información sobre metas en este aspecto.

Respecto de su postgrado se menciona en su página web que pretende entregar un postgrado de buena calidad y además invertir en capacitar a sus docentes en postgrados. De la investigación %se espera seguir aumentando las publicaciones e investigaciones, con énfasis en las políticas públicas y el desarrollo de las disciplinas¹⁷ Su vinculación con el medio se %orienta a fortalecer el aporte de la Universidad al debate e investigación en políticas públicas y temas de interés nacional, así como al desarrollo académico, artístico, cultural y patrimonial del país.¹⁸ Esta Universidad asume un deber de integración con la comunidad por parte de los alumnos de diseño y destaca estar en posesión de los mejores profesores.

UNIACC en su Misión declara %generar pensamiento e investigación innovadora sobre el fenómeno de la comunicación en sus más diversas expresiones y nuevas tecnologías _a través de un equipo académico y multidisciplinar universitario- y difundir su impacto en el arte, la cultura y la sociedad en el marco de crecientes cambios tecnológicos y socioculturales que vive el mundo globalizado¹⁹

La Visión de UNIAC habla de %ser líder a nivel nacional e internacional en el análisis e investigación académica sobre el fenómeno de la comunicación y las nuevas tecnologías, así como en estimular e informar el debate y la reflexión sobre ambas

¹⁶Pag.Cit

¹⁷ Pag.Cit

¹⁸ Pag. Cit

¹⁹ www.uniac.cl consultada el 2 de febrero de 2009

temáticas, en sintonía con los avances que experimenta la actual Sociedad del Conocimiento²⁰.

La Universidad del Desarrollo declara en su misión formar a los líderes de diversos ámbitos del quehacer profesional con mentalidad crítica y compromiso con el desarrollo del diseño nacional...contribuyendo así al progreso económico, social y cultural del país²¹. Para cumplir con esta Misión de formar profesionales comprometidos con el desarrollo de su comunidad, sobre la base del respeto, la responsabilidad, la honestidad, y con actitud de liderazgo emprendedor²² la Universidad del Desarrollo propone la realización de actividades académicas como: centrar la docencia en el aprendizaje del estudiante, demandándole un rol activo en el proceso...respondiendo a las necesidades del medio, con una visión Internacional...Investigación aplicada, de carácter interna para perfeccionar la actividad docente, sin perjuicio de desarrollar proyectos que cuenten con financiamiento externo²³ y como actividades de extensión. La Universidad se proyectará hacia la comunidad, difundiendo la cultura, conocimientos, estudios y acciones de utilidad práctica²⁴.

Las declaraciones de las instituciones universitarias en general pretenden aportar al país o al mundo con un enfoque globalizado propio del siglo XXI. En su sentido más profundo y humanitario cada institución educativa pretende hacer UNIVERSIDAD.

Las propuestas que destacan para los fines de esta investigación son las de las Universidades Diego Portales y del Desarrollo pues ambas asumen un compromiso con el profesorado²⁵ y con la responsabilidad pública además del desarrollo del conocimiento disciplinario y la capacidad de reflexión especializada y humanitaria. De este modo buscan aportar activamente en la construcción de una sociedad mejor.

²⁰ Pag. Cit

²¹ www.udd.cl consultada el 2 de febrero de 2009

²² www.udd.cl consultada el 2 de febrero de 2009

²³ Pag.Cit

²⁴ Pag. Cit

²⁵ Se piensa que las consecuencias positivas y directas en el mejoramiento del aprendizaje del alumno se desprenden de esta acción.

Analizadas las misiones y visiones de la Universidades se concluye que únicamente dos de ellas, las anteriormente mencionadas, se comprometen públicamente a través de su misión y visión con el mejoramiento de la calidad docente. La tabulación y análisis de las mallas curriculares que se hará en el capítulo siguiente aportan más antecedentes para conocer la situación real de las asignaturas de Historia y Teoría del Diseño de relevancia para este proyecto.

2.3 Teoría e historia del diseño en mallas curriculares de universidades chilenas

Para el análisis de las mallas curriculares se consideraron las carreras de diseño pertenecientes a las 25 Universidades tradicionales que llevan por nombre Diseño Gráfico, Industrial, Ambientes o Espacio y Animación Digital por ser especialidades que cursan la asignatura de Historia y Teoría del Diseño de manera conjunta y en segundo lugar, se agregaron carreras que no llevan por nombre "Diseño" pero que al analizar sus mallas y campo de desarrollo es posible concluir que sí lo conforman. Tal es el caso de la carrera de Imagen Digital requerida en campos de ocupación y aplicación comunes al Diseño de Animación Digital.

Para establecer la duración de las carreras se consideraron sólo las asignaturas formales, es decir, aquellas asignaturas a las cuales el alumno debe asistir junto a sus compañeros de nivel o de promoción, ellas se dictan en régimen semestral o anual. La asignatura llamada "Proyecto de Título" no fue considerada como extensión de la carrera debido al criterio anteriormente señalado: por constituir una tutoría su duración obedece al avance individual de cada proyecto.

Respecto de la dificultad para clasificar las asignaturas según su naturaleza en teórico o práctica ésta sólo se presenta cuando cumplen doble finalidad, para esos casos se consideró como asignatura teórica cuando su principal objetivo es hacer teoría, y asignatura práctica cuando, a pesar de ocupar teoría, su objetivo es de naturaleza práctica.

La categoría teórico-práctica no se consideró por la razón antes mencionada. En mi experiencia la naturaleza de este tipo de asignaturas dependerá en gran medida de la afinidad del docente con la teoría o la práctica.

Para la clasificación de asignaturas con nombres imprecisos se aplicaron preguntas informales a profesores que dictan las asignaturas en más de una institución y al conocimiento personal de su ejecución en la práctica por el hecho de ser docente de diseño.

Afortunadamente las asignaturas de mayor interés para esta investigación llevan nombres como: Teoría, Historia o Filosofía del Diseño, Arte o Semiótica.

El análisis de estas asignaturas y su presencia en las mallas de las carreras de Diseño de las Universidades es considerado suficiente para dar cuenta del desarrollo cuantitativo del área teórica. Los porcentajes están calculados sobre la base promedio de cada institución. Para estos fines, las asignaturas teóricas serán divididas a su vez en: *Historia y Teoría del Diseño, Arte* y otras que llamaré en *Relación con la Teoría*, que siendo teoría no pertenecen a ninguna de las dos clasificaciones anteriores.

Nomenclatura utilizada: Asignatura Práctica (AP), Asignatura Teórica (AT), Asignatura de Historia y/o Teoría del Diseño (HYT), Asignatura Teórica de Arte (ART) y Asignatura Teórica Relacionada con Teoría del Diseño (ATR).

**CUADRO N°1
RESUMEN PORCENTAJE ASIGNATURAS**

UNIVERSIDAD	AP	%AT	%HYT	%ART	%ATR
SANTO TOMÁS	50	50	2	4	16
DEL PACIFICO	65,6	31,51	1,62	2,21	3,67
UNIACC	56,25	28,83	3,61	4,95	1,34
FINIS TÉRREA	51,35	34,55	3,73	5,6	0
VALPARAÍSO	68	28	12	0	0
DEL DESARROLLO	51,6	52,3	26,5	2,8	4,5
INACAP	68,83	24,27	10,3	0	0
MAYOR	62,5	37,6	8,8	1,6	0,8
LAS AMERICAS	59,53	31,03	5,8	1,36	2,16
DIEGO PORTALES	64	19,35	7,76	3,88	0
CATÓLICA	50	38,7	6,45	0	0
VIÑA DEL MAR	47,5	29,4	4,21	4,21	6,3
INACAP	63,73	36,2	9,52	0	0
PROMEDIO	58,376	33,980	7,869	2,250	2,675
Fuente: Elaboración Propia					

En el cuadro anterior es posible constatar que en promedio las carreras de diseño cursan 58,3 asignaturas totales. De ellas el 33,9% corresponde a asignaturas de carácter teórico y el 66,1 a asignaturas prácticas.

Si desglosamos el 33,9 % de asignaturas teóricas nos encontramos con que un 7,8% de las asignaturas corresponden a la línea de Historia y Teoría del Diseño, un 2,2 % a asignaturas artísticas y un 2,6% a asignaturas variadas relacionadas con la teoría.

En conclusión, del 100% de las asignaturas que cursan los alumnos de Diseño un 7,8% es destinado a la Historia y Teoría del Diseño.

Si consideramos que casi el 60 % del enfoque en diseño contempla asignaturas prácticas y sumamos a ello el factor: cantidad de horas propuestas para cada asignatura, constatamos que las asignaturas teóricas contemplan un quinto del tiempo que se destina a asignaturas prácticas como Taller. Esto se traduce por ejemplo en 252 horas de la asignatura de Historia del Diseño versus 1296 horas de la asignatura de Taller a lo largo de la carrera²⁶. Los alumnos cursan casi el doble de asignaturas prácticas que teóricas y en el ejemplo anterior la dedicación de horas de práctica supera cinco veces a la dedicación teórica.

Lo anterior significa que el 7,8 % de Historia y Teoría del Diseño se reduce aún más; y si se suma a lo anterior que en el ejercicio de la docencia el porcentaje de asignaturas teóricas en diseño suele cambiar a un enfoque netamente práctico. Esto es atribuible a que en la cultura de la enseñanza del diseño se cree es mejor para los alumnos aprender haciendo, empeorando el panorama teórico.

Para la mayoría de los alumnos y directivos, según mi experiencia, el ~~hacer~~ es comprendido como algo distinto del ~~hacer teórico~~. ~~Hacer~~ significa para ellos algo netamente práctico en el sentido de construir con las manos y no con las ideas.

La reflexión teórica, la lectura, la investigación, la discusión de conceptos implica aparentemente demasiado esfuerzo para los alumnos de diseño, ellos argumentan no poseer las herramientas necesarias para realizar tal actividad. En mi opinión, la falta de interés y la supuesta incapacidad se sostiene fundamentalmente en la flojera, la que subsiste en los prejuicios del alumno de diseño y de la comunidad educativa.

Los directivos en general creen que la mayoría de los alumnos de diseño eran considerados en sus colegios como buenos dibujantes, distraídos, creativos, malos para leer y para las matemáticas. Es muy probable que así haya sido, lo comprueban

²⁶ El cálculo se realizó en la carga horaria de Diseño de Universidad Mayor 2009

en las entrevistas que realizan a los alumnos al ingresar a las escuelas, las conversaciones informales sobre las apreciaciones de los alumnos respecto de estos temas y el bajo puntaje con el que ingresan a la universidad en la gran mayoría de los casos. Personalmente he escuchado la frase *me metí a diseño para no leer nunca más*, *me carga leer*, *me va mal en historia, siempre me ha ido mal, en todo el colegio me fue mal, ahora me va a ir igual*. Sobre este tema se hablará más adelante, pero su mención complementa los resultados de este análisis y explica en parte la mala disposición percibida hacia las asignaturas teóricas por una parte de los estudiantes. Esta viene cargada de doce años de educación escolar en la que han enfrentado con mucho esfuerzo y lentos resultados asignaturas similares. Muchos de ellos con el apoyo de psicopedagogos y estrategias especiales de aprendizaje.

La dedicación a asignaturas teóricas del diseño en las mallas por parte de las universidades agudiza y explica el problema de la falta y dificultades de elaboración teórica al interior de las universidades en esta disciplina, y a la vez hace fundamental actividades como la propuesta por LMP, pues en algunas escuelas la asignatura de Historia y Teoría del Diseño es la única asignatura en la que los alumnos leen.

2.4 Estudio de caso: Planteamiento del área teórica de la Escuela de Diseño de la Universidad Mayor

La Escuela de Diseño de la Universidad Mayor perteneciente hasta el año 2008 a la Facultad de Comunicación, con el señor Alejandro Rojas desarrollando la doble función de Director de Escuela y Director de Carrera de la especialidad de Animación Digital, está emplazada en un cerro de la comuna de Huechuraba en donde también se dictan las especialidades de Ambientes, Gráfico e Industrial.

Cambios en su estructura organizacional comunicados oficialmente el 2 de marzo de año 2009 han disuelto la Facultad de Comunicación y Diseño para transformarse en dos Centros de Innovación respectivamente. El Centro Mayor de Innovación y Diseño cMind a cargo de Alejandro Rojas como Director Ejecutivo con la Escuela de Diseño, el Centro de Investigación e Innovación y el futuro Postgrado.

La idea de este Centro en el ámbito de la innovación es desarrollar oportunidades para el diseño vinculándolo directamente con la industria. El desafío es competir a nivel nacional no sólo en la propuesta de diseño sino en toda la cadena de producción, haciendo factible diseñar en y para Chile con miras a su entorno directo, el mercado latinoamericano. Se espera, según el directivo, lograr diferenciarse y desde allí tener posibilidad de competir con países consolidados en el área del diseño.

Este Centro pretende además ofrecer servicios de investigación de diseño para empresas que no lo realicen y colaborar profesionalmente en la creación de productos industriales.

El equipo de profesores de esta escuela está compuesto por 72 docentes, los alumnos de pregrado en la actualidad son aproximadamente 300. A este universo hay que agregar los alumnos que están en Proyecto de Título sobre los que no fue posible conseguir información exacta pero se estima una cifra no menor a 40 alumnos.

Su malla curricular contemplaba para el área en estudio hasta el año 2004 dos asignaturas iniciales de Historia del Arte, seguidas de dos de Historia del Diseño y finalizadas con una Estética enfocada al diseño. Sumaban 270 horas del programa dedicadas a la Historia y Teoría del Diseño.

El año 2005 comienza a aplicarse a partir de primer año una nueva malla que reduce el área a 252 horas, cambian de nombre las asignaturas a Historia y Teoría del Diseño I, II, III, IV, V y VI, más una asignatura terminal llamada Filosofía del Diseño. Fundamentalmente continúan la misma estructura anterior, la historia de las artes y el diseño lineal, desde la prehistoria hasta nuestros días, con menor cantidad de horas y mayor cantidad de contenidos.

Respecto a la cantidad de alumnos por curso teórico, el año 2005, cuando la Escuela funciona en la calle Portugal, hay un máximo de 25 alumnos y se cuenta con ayudante por sobre los 17 alumnos como regla general.

El año 2007 junto con el traslado a comuna de Huechuraba y la supresión de la ayudantía para las asignaturas teóricas, aumentan los cupos de los alumnos a 33 como máximo por curso. Los cursos de tercer año en adelante se separan por especialidad y suman en la práctica siempre muy por debajo del máximo permitido habiendo cursos de 12 a 18 alumnos.

Para el año 2008 el cupo de los cursos teóricos se amplía por orden superior a un máximo a 45 alumnos y se comenta que esta cátedra tendrá en un futuro a 60 alumnos como máximo.

Respecto de la rotación de profesores en esta escuela para las asignaturas teóricas ésta sucede cada dos o tres años con algunas excepciones.

Desde mi ingreso el 2005 y hasta el año 2008, semestre a semestre se me ha encomendado la realización de nuevas asignaturas lo que ha significado dictar casi todas las de la línea de historia y teoría, varias de ellas por única vez.

El año 2008 se condensan los contenidos de la línea de Historia y se nos pide a todos los profesores rehacer nuestros cursos con nuevos requerimientos. La Historia y Teoría del Diseño I tratará de explicar la noción de Cultura; Historia y Teoría del Diseño II revisa momentos de la historia del diseño y aclara su diferencia con el arte; Historia y Teoría del Diseño III tratará historia del arte desde la Prehistoria hasta nuestros días; Historia y Teoría del Diseño IV abarca la historia del diseño desde la Revolución Industrial hasta 1990 aproximadamente; Historia y Teoría del Diseño V se titula Diseño Emocional, pero también tiene mucho de Semiótica; Historia y Teoría del Diseño VI revisa el Diseño Chileno; y Filosofía del Diseño propone hacer reflexionar a los alumnos y tomar una postura frente a su disciplina. En resumen se conserva el nombre pero se suman y suman contenidos.

Así ha funcionado hasta ahora. Alejandro Rojas, Director Ejecutivo del Centro Mayor de Innovación y Diseño cMind, explica²⁷ que el pregrado tiene tres grandes ramas: la rama Proyectual con Taller como asignatura troncal en donde convergen todas las demás; la rama de Habilidades Emprendedoras con una asignatura que lleva el mismo nombre y trata de crear profesionales con capacidad emprendedora como lo declara la publicidad de la Universidad constantemente; y la tercera rama es la Historicidad, que está formada por la sola línea de la Historia y Teoría del diseño.

El hincapié del Director Ejecutivo para nuestra área es el cómo se debe enseñar la historia, él hace referencia a su propia experiencia como alumno de historia y a la experiencia de su equipo de trabajo (la que aparentemente no fue del todo grata ni significativa) para fundamentar la solicitud de determinado estilo de enseñanza a sus docentes. Sus expectativas buscan incorporar aspectos económicos, realidades tecnológicas y sociales a estas cátedras lo que ha graficado con el uso de la palabra Historicidad.

Alejandro Rojas aclara que le interesa que los alumnos comprendan las condiciones tecnológicas, políticas, económicas como una serie de sucesos y realidades que hicieron posible la creación de determinado diseño; con materiales, tecnologías de fabricación y distribución específicos para ese contexto.

La Historiología, la teoría de la historia con especialización del estudio de la estructura, de las leyes o condiciones de la realidad histórica²⁸ se acerca con mayor claridad al propósito de esta nueva forma de ver la enseñanza de la historia por parte de los directivos.

Las aspiraciones que se plantean no son una novedad en mi opinión pues siempre se hace mención al contexto, a las características culturales, económicas, tecnológicas y a cualquier otro aspecto que determina la fabricación de diseño o arte con la

²⁷ En entrevista realizada el segundo semestre de 2009

²⁸ Ob. Cit. pag 682

capacidad de profundización que implica la gran cantidad de contenidos solicitados y un semestre de hora y media de clases semanales.

Por otra parte la Universidad Mayor invita a formar parte de su proyecto educativo, a través de los medios de comunicación, a un alumnado que desee recibir capacidades de autogestión y los llama emprendedores con sólida formación profesional.

Me detendré en la ~~%~~sólida formación profesional+ entendiendo que la formación como profesionales requiere como mínimo el pensar integralmente cada disciplina. Este ~~%~~pensar+no es evidente, es un proceso que debe despertar la inquietud intelectual del alumno, que debe proporcionar en un inicio las herramientas básicas para que el alumno pueda conocer su disciplina, sus orígenes, sus hitos, su actualidad y sobre esa base plantear interrogantes y reflexionar a nivel universitario.

Las dificultades mencionadas anteriormente sobre comprensión lectora y formación integral por parte de los alumnos están siendo tomadas en cuenta por la Universidad Mayor, para ello han creado asignaturas obligatorias de formación general tales como: Aprender a aprender o Apreciación de las artes.

Otras instituciones privadas cuentan con cursos sobre Responsabilidad Social y Políticas Públicas por ejemplo y los alumnos se forman en otras disciplinas, pudiendo por ejemplo un alumno de Teatro tomar un curso de Astronomía, esto permite efectivamente contribuir a la intención de un egresado integral, con mayores herramientas o competencias, más culto y con conocimiento y valoración de otras áreas de desarrollo.

2.5 Desarrollo del área teórica del diseño en Chile a través de congresos y charlas de diseño

El objeto de este capítulo es analizar el desarrollo del área teórica del diseño chileno mediante la revisión de los congresos y charlas de diseño

realizadas en el país. Se consideraron además para este estudio algunos ejemplos de congresos de diseño de otros países de habla hispana, un congreso nacional de otra disciplina teórica, la semiótica, y un congreso de diseño y tecnología en USA. Estos últimos congresos se relacionan con la teoría del diseño directa o transversalmente pudiendo conformar temáticas a abordar por LMP en un futuro.

La información obtenida para este capítulo se basa exclusivamente en las publicaciones que cada evento realizó y se encuentran disponibles en la red. El cuadro en la página siguiente proporciona un esquema de los congresos y las charlas, posteriormente presentados y analizados en detalle en el capítulo referente al estudio de mercado de LMP, y sus valores.

Congresos Nacionales

Si bien no existe ningún registro de un Congreso con las características de LMP en nuestro país, sí tuvo lugar uno coincidente con la orientación de LMP en el sentido de ser exclusivamente para estudiantes. Este congreso, organizado por el Centro de Alumnos de la Universidad Mayor el año 2006, llevó por nombre *Congreso Nacional de Estudiantes de Diseño*, contó con expositores (todos ellos diseñadores) que eran Directores de Carrera en diferentes centros educacionales, creadores de oficinas de diseño y otras personalidades del medio como el presidente de QVID, ex presidente de ICSID y actual director de Diseño de Duoc UC.

CUADRO N°2
CONGRESOS EN CHILE, EXTRANJERO Y CHARLAS

CONGRESOS DE DISEÑO REALIZADOS EN CHILE			
LINEA PRODUCTO	ORGANIZADOR / AÑO	DESTINATARIO/DURACIÓN	PRECIO
CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIANTES DE DISEÑO	U. MAYOR / 2006	Alumnos 2 días	No se encontró información
GESTIONATE 2008 /IP LOS LEONES	IP Los Leones / 2008	Alumnos y estudiantes Al. Otros instituciones y profesionales Duración 2 días	\$ 10.000.- \$20.000.-
Seminario Diseño de Calzado Duoc UC	IP Duoc UC / 2008	Público General	Gratuito

		Duración :Seminario 3 días por 3 horas, 3 Workshop de 10 cupos de 4 horas	
Ctrl +G Encuentro de las Artes y Diseño	DG. IP Santo Tomás de Viña Del Mar / 2008	Público General 3 días, 9 charlas y dos Workshop, exposición. 2,5 días, 17 horas totales	Gratuito
CONGRESOS INTERNACIONALES			
IV CONGRESO PANAMERICANO DE COMUNICACIÓN	PANAMERICANO	Anticipada, anterior a 50 días	70 US
	ORGANIZA CHILE	Público General	100 US
	U. Mayor 2008	Estudiantes	20 US
		2 días de duración	
CREATIVOS Freelance	INTERNACIONAL ORGANIZA COLOMBIA 2008	Entrada General	\$ 32.525
		Pronto Pago	\$ 30.788
		Estudiante	\$ 28.420
		Convenio Universidades	\$23.209.-min 15
		Grupos	\$21.315.-min 40
		Empresas	\$26.051.-
		Seminario de Creatividad y Copy	\$ 16.578
		Seminario BTL	\$ 18.946
	Seminario de Fotografía	\$ 18.946	
Congreso de The Society for the History of Technology (SHOT-EE.UU.)	Lisboa 2008		No se encontró información
Congreso de Ergonomía %Ergonomía en Contexto+	INTERNACIONAL Cali 2007 ORGANIZA COLOMBIA U. NAC. DE COLOMBIA SEDE PALMIRA	Profesionales	\$ 99.470
		Estudiantes postgrado	\$ 66.313
		Estudiantes pregrado	\$ 54.470
		Pregrado UN	\$ 42.630
		Egresados UN	\$ 42.630
	3 días		
Segunda conferencia internacional sobre estudios históricos del diseño	Venecia 2008	2 días	
CHARLAS			
CHARLA JANE FULTON SURI		Público General 10:30 Averiguar a qué hora terminó	Gratuito
CHARLA por un día en donde participa RASHID		Profesionales y académicos	\$ 175.000
		Estudiantes	\$ 125.000
Elaboración Patricia Díaz Aravena Agosto 2009			

La invitación a este Congreso promovía comprender al mercado y tratar al diseño como factor de innovación, diferenciación y competitividad²⁹. Como objetivo general pretendían debatir y crear nuevos congresos³⁰ y como objetivos específicos deseaban analizar el diseño como factor competitivo al interior de las empresas. Junto a ello deseaban crear redes de estudiantiles, posicionar la carrera de diseño en el mercado desarrollando la gestión del diseño para empresa.

Lo anterior responde a la necesidad de saber cómo vender diseño.

Llama la atención que en el blog de este congreso se publicaron los nombres de las Universidades: Mayor, DuocUC, Diego Portales, Tecnológica Metropolitana, Católica y Valparaíso Zona Diseño sin especificar la relación con dicho evento. Afortunadamente fue posible encontrar, en otra publicación de internet (la invitación no lo dice), que las entidades educativas mencionadas y Valparaíso Zona Diseño colaboran con este congreso, por lo que hemos de suponer que realizan aportes en dinero y/o equipamiento para llevar a cabo esta iniciativa.

Lo interesante de este congreso para LMP es su convocatoria, 290 alumnos inscritos en workshop los que fueron posibles de rastrear ya que publican la lista. Lo negativo, si fuese cierto, es la promesa de un CD con todas las ponencias que afirman, de modo verbal, será enviado a domicilio bastando para recibirlo haberse inscrito en el Congreso. Al parecer en a lo menos un caso el CD no llegó a destino pues en una página sobre comentarios de este congreso un alumno reclama de publicidad engañosa por esta causa.

Continuando con los congresos, en agosto el congreso *GESTIONATE 2008 IP LOS LEONES* organizado por la Carrera de Diseño Gráfico, de ese Instituto Profesional, menciona en su publicidad ser el primer congreso sobre Gestión, Empresa

²⁹<http://congresodiseñomayor.blogspot.com/>, consultada el 23 de febrero de 2009

³⁰ Hasta la fecha no ha habido otra instancia.

y Diseño³¹. Fue de carácter internacional pues contó con el señor Norberto Chaves como ponente y se propuso la integración de los alumnos en el campo laboral.

El mismo año 2008 durante el mes de septiembre se realizó el Primer Congreso de Diseño de Calzado Duoc UC enfocado en el debate de lo académico y profesional para el futuro del estudiante. En Viña del Mar durante el mes de noviembre el Instituto Profesional Santo Tomás organizó un congreso para el encuentro de las artes y el diseño llamado *Ctrl+G+*

Respecto de las Charlas, su finalidad radica en que ellas permiten conocer a grandes personalidades del diseño de fama internacional generalmente de forma gratuita para la comunidad educativa de la universidad o instituto que las organice. Constituye un beneficio por estudiar o trabajar en la institución, no obstante también hay otras charlas para grupos selectos³².

Desde otra disciplina de la teoría y en directa relación con el diseño en septiembre del año 2007 se realizó el Quinto Congreso Chileno de Semiótica llamado *Edades de Vida, Identidades, Multiculturalidad*³³.

Algunos congresos internacionales relacionados

En el ámbito internacional el año 2007 se realizó un Congreso Internacional de *Ergonomía en Contexto* organizado por la Universidad de Colombia, Sede en Palmira.

La Facultad de Comunicación y Diseño de la Universidad Mayor organizó el *IV Congreso Panamericano: Comunicación, Creatividad, Industrias Culturales y Desafíos para los Comunicadores*, entre los días 22 y 25 de octubre del año 2008. Este congreso se planteó como objetivo el mejoramiento de la formación universitaria, para

³¹ Según los datos aportados en este trabajo este congreso no fue el primero sino el segundo con esta finalidad.

³² La charla de Raschid junto a otros exponentes costó el año 2008 casi una mensualidad promedio de diseño y se publicitó muy poco por lo que sólo los contactados supieron oportunamente de este evento.

³³ No se encontró información sobre este congreso para el año 2009 y 2009.

ello se convocó a los docentes a participar en las ponencias individuales, conferencias, sesiones plenarias y reuniones de grupos. Los temas fueron: Los Nuevos Lenguajes en la Industria Audiovisual, Nuevos Espacios de Creatividad en las Organizaciones y Empresas, Investigación para el Desarrollo de la Industria de la Creatividad, Nuevas Tecnologías, Comunicación y Cultura, Industria de la Creatividad y Diseño, Nuevas Audiencias e Industria de la Creatividad, Comunicación, Educación e Industria de la Creatividad, Publicidad e Inteligencia Creativa: Insights y Creatividad, Políticas Públicas para Estimular la Creatividad y finalmente Creatividad y Diversidad Cultural.

En otro país el 50° Congreso de The Society for the History of Technology (SHOT_EE:UU.) tuvo lugar entre los días 9 y 19 de octubre del 2008 y recibió a un docente chileno de Historia del Diseño el señor Hugo Palmarola quien expuso su trabajo sobre historia de la arquitectura soviética.

En Colombia un grupo llamado Creativos, realizó un Congreso Freelance en los primeros días de septiembre de 2008, divididos en dos días de conferencias y un último de seminarios enfocado en la publicidad, mercadeo y comunicación. En la Universidad de Medellín el 5 de septiembre se ofreció un seminario de creatividad y copy con cupo máximo de trescientas personas, a las ocho de la mañana y otros dos seminarios paralelos a las dos de la tarde de BTL con cupo de ciento cincuenta personas. Otro seminario de este congreso fue el de fotografía. El 24 de septiembre de 2008 se realizó el Coloquio Internacional de Diseño en México.

En consecuencia existe actividad teórica del diseño en nuestro país y presencia nacional de docentes en el extranjero. La participación e interés de estudiantes, egresados, docentes y directivos y basándose en las temáticas abordadas en estos congresos, trata fundamentalmente sobre gestión o venta de diseño.

Otro alcance es que el trabajo teórico en estos congresos y charlas se reduce sólo a escuchar a charlistas, para lo que los estudiantes en general tienen mucha dificultad por la poca capacidad de concentración y de elaboración teórica. El mayor interés y participación por parte de los alumnos estriba en cursar los talleres, también

llamados workshop, para conocer al diseñador que dicte el taller y, como se mencionó con anterioridad, aprender haciendo un trabajo práctico. Por último, si bien las ponencias deben teorizar sobre el trabajo práctico, no son comprendidas como teoría.

III.- METODOLOGÍA DE LMP

Objetivos generales

a) Contribuir al desarrollo del Diseño como disciplina, es decir, como campo de investigación, de reflexión académica y polo de desarrollo cultural.

b) Contribuir en la creación de políticas de creación y publicación teórica al interior de las Escuelas de Diseño.

c) Conocer e integrar a las comunidades educativas creando lazos para el desarrollo de un campo activo, dinámico e integrado.

Objetivos Específicos

a) Publicación de ponencias del Congreso LMP en un escrito a través de diversos soportes destinando un ejemplar impreso a la biblioteca de cada institución participante. Junto a ello promover la participación del sitio de internet especializado de LMP con publicaciones de alumnos y profesores que cursan y dictan asignaturas teóricas.

b) Lograr conexiones y lazos que permitan la continuidad de este Congreso con el exclusivo fin de hacer teoría y resolver inquietudes y temas relevantes en el ámbito académico del diseño.

Hipótesis

La propuesta de la LMP se basa en la hipótesis de que para desarrollar la disciplina de Historia y Teoría del Diseño en el país es necesario concebir una estrategia de mejoramiento integral de la calidad educativa desde tres actores centrales: el alumnado, los docentes y las instituciones educativas. Ello en tres niveles de educación: básico, medio y universitario. Este polo de producción cultural redundaría en una mayor valoración del sector público y de la sociedad así como del sector privado.

Metodología

La metodología está basada en la investigación bibliográfica de las últimas publicaciones sobre enseñanza-aprendizaje y diversos temas culturales de interés para los fines de esta tesis. Otra fuente de información es la revisión de las páginas web de las instituciones que imparten las diferentes especialidades del diseño en nuestro país y de algunos ejemplos de eventos similares o comparables en Chile y el extranjero. Esta información permitirá la realización de un diagnóstico cuantitativo y cualitativo de la Historia y Teoría en Diseño.

Se suma a ello: 1) una encuesta aplicada a alumnos de diseño con el objeto de conocer sus percepciones respecto de la enseñanza y aplicabilidad de la asignatura a sus actividades curriculares, 2) y el estudio de caso de la Escuela de Diseño de la Universidad Mayor anteriormente expuesto para conocer los lineamientos de dicha institución y establecer proyecciones de otras instituciones. Esto incluyó una entrevista en profundidad al director de la escuela en cuestión.

IV.- PROPUESTA CONGRESO LMP

4.1.-Resumen ejecutivo

“LA MAQUINA DE PENSAR DISEÑO+(LMP) es un proyecto de Congreso anual de Historia y Teoría del Diseño Chileno para docentes y alumnos de diseño que incorpora a la vez a alumnos de enseñanza básica y media en talleres de creación en las diferentes especialidades del diseño.

Las etapas de LMP pueden ser divididas en cuatro. La primera es un concurso llamado “DISEÑO PENSAR DISEÑO+ para dar a conocer al grupo Diseño hyt Chile y obtener el diseño integral de LMP. La segunda etapa contempla un llamado a presentar ponencias titulado: “PENSAR DISEÑO+. La tercera etapa consiste en la realización del Congreso LMP. Y finalmente la cuarta etapa en la que se evaluará y planificarán estrategias para el fortalecimiento de redes que aseguren la continuidad del Congreso.

Comité Organizador

Como Comité Organizador LMP pretende contar con los señores: Cristian Valdés, Rodrigo Alonso y Antonio Larrea. Cristian Valdés con más de cuarenta años de trayectoria en diseño y arquitectura, Premio Nacional de Arquitectura 2008, conocido internacionalmente por el diseño la silla Valdés. Rodrigo Alonso Schramm Diseñador Gráfico con experiencia en Diseño Industrial y trayectoria internacional, premio Chile Diseño 2009. Y finalmente el destacado diseñador y fotógrafo Antonio Larrea ganador del premio Altazor 2009 en la categoría de Diseño Gráfico.

Sobre el grupo de Diseño hyt Chile

El grupo Diseño hyt Chile encargado de la gestión integral de LMP busca *crear un espacio formal de reflexión y publicación universitaria sembrando el interés por el diseño y en particular por la teoría del diseño a temprana edad*. Este grupo está integrado por diseñadoras y docentes de diseño. Patricia Díaz Aravena Diseñadora Teatral con Postítulo en Gestión y Administración Cultural en Artes Visuales y estudios

de Magíster en Historia y Teoría del Arte de la Universidad de Chile; y Cecilia Espinoza Pineda Diseñadora Industrial y Magíster en Comunicación mención Marketing y Publicidad para E-Business de la Universidad Mayor.

Producto o servicio

El servicio LMP es un Congreso de Diseño con duración de una semana que ofrecerá cinco ponencias dictadas por profesores, tres por alumnos, dos en dupla alumno -profesor, más una mesa redonda, dos debates y doce talleres.

Los talleres serán divididos en cuatro especialidades: animación, gráfica, ambientes e industrial. A su vez, cada especialidad se dividirá en tres niveles de enseñanza: básica, media y superior. Los mejores diseños de cada uno de los talleres serán expuestos el día de cierre del congreso.

Para la realización del Congreso se contará con salas climatizadas, personal de apoyo visible en todo momento, estacionamiento y vigilancia, sala especial para expositores que necesiten privacidad y habitación para fumadores con servicio de refrescos y café.

LMP será reconocido por su excelente servicio logístico y por contar con personal accesible y receptivo para cubrir las necesidades de sus clientes. Se espera para el quinto año comenzar a participar internacionalmente y legitimar la marca país.

LMP contará además con servicio de banquetería que ofrecerá coffe brake, almuerzo, cóctel y fiesta de clausura como parte del servicio, excluyendo a los alumnos de enseñanza básica y media por ser invitados de participación parcial.

Se propondrá a las escuelas de diseño exponer, durante los cuatro primeros días del Congreso, una selección de los mejores proyectos de taller de sus alumnos. Esta exposición se instalará en la zona de acceso al evento y no se aborda en LMP pues demanda únicamente el montaje en ccplm y los requerimientos de selección dependerán del resultado de la convocatoria.

**CUADRO N°3
PROGRAMA LMP**

Imp	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 a 10:00	DISCURSO apertura				
10:00 a 11:15	Ponencia Docente TEMA	Ponencia alumno TEMA	Ponencia Docente TEMA	Ponencia Grupal al TEMA	Ponencia grupal TEMA
11:15	Café	Café	Café	Café	Café
11:30 a 12:45	Ponencia alumno-profesor TEMA	Ponencia Docente TEMA	Ponencia alumno TEMA	Ponencia alumno-profesor TEMA	Ponencia profesor TEMA
12:45	Café	Café	Café	Café	Café
13:00 a 14:30	Ponencia Alumno TEMA	Ponencia Docente TEMA	Debate Alumnos y profesores	Debate Alumnos TEMA	Mesa redonda alumnos TEMA
14:30 a 15:30	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo
15:30 A 16:50 Y 17:00 A 18:20	GRAFICO	ANIMACION	AMBIENTE	INDUSTRIAL	Cierre
ALUMNOS 5° A 8° AÑO BASICO	MURAL GRAFICO	CREACION DE PERSONAJE	ESPACIO Y CONSTRUCCION DE MAQUETAS	CREANDO DISEÑO PARA OBJETOS	MONTAJE
ALUMNOS 1° A 4° AÑO MEDIO	MURAL GRAFICO	TECNICAS BASICAS DE ANIMACION	DISEÑO DE AMBIENTE EN EL ENTORNO COTIDIANO	DISEÑO INDUSTRIAL PARA JOVENES	MONTAJE
UNIVERSITARIOS	GRAFICA EN LA CIUDAD: MURALISMO	OTRAS APLICACIONES DE LA ANIMACION DIGITAL	TENDENCIAS DEL SIGLO XXI	DISEÑO INDUSTRIAL Y ROBÓTICA	EXPOSICION Y CIERRE
21:30 a 12:00					COCTEL CIERRE Y FIESTA

Proceso de producción materias e insumos

Las ponencias serán impresas y grabadas en CD a cargo de los concursantes. En esta fase no hay participación de LMP, su participación comienza al momento de recibir las ponencias. En este momento se asignará un código a cada trabajo para resguardar la identidad de los participantes en caja de seguridad accediéndose a ellos únicamente para dar a conocer el resultado del concurso en una ceremonia pública.

Por otra parte LMP contempla la fabricación de dos módulos de publicidad, para ello se requiere de un espacio y maquinaria con la que normalmente cuentan las universidades. Por ello se solicitará a la institución a la que pertenezcan los ganadores del concurso el uso de sus instalaciones a modo de canje publicitario para esta actividad. Ello redundará en publicidad para la Universidad y para LMP, y compromiso y presencia en el mercado directo. De no ser factible se arrendarán maquinarias y espacio para ello.

Las materias primas e insumos se determinarán una vez comenzada la planificación con los ganadores del concurso y se autorizarán las órdenes de compra de los materiales solicitados y administrados por un diseñador, no pudiendo exceder el monto máximo determinado en las bases del concurso.

El criterio de selección de materias primas será en primer lugar la calidad y en segundo lugar el mejor precio y ajuste a los plazos de producción de LMP. En la fabricación de los otros productos no se requiere infraestructura pues existen empresas especializadas que resultan ser más económicas que la fabricación propia.

La oficina de LMP destinará una habitación como sala venta y bodega a la vez. Una atractiva forma de almacenamiento colaborará con la ambientación de la oficina ya que el packing de cada artículo deberá ser apilable y generar un espacio ordenado y atractivo.

Maquinarias, equipos e instalaciones

Los módulos de promoción serán fabricados por LMP y todo lo demás, si bien será diseñado y propuesto por el equipo de diseño de LMP, se confeccionará externamente. Por lo que se requiere únicamente de una oficina de aproximadamente 70 mt² con 3 habitaciones, más un baño e idealmente una cocina pequeña. Esta oficina deberá tener la posibilidad de ser ambientada a través del mobiliario, cuadros y estructuras desmontables sin alterar la estructura arquitectónica.

En la eventualidad de que este espacio fuese facilitado por el ccplm el presupuesto presentado reducirá los gastos operacionales fijos. Es pertinente aclarar que para efectos de la presentación de este proyecto el presupuesto y cálculos desprendidos del mismo contempla la realización de LMP en forma independiente considerando todos los gastos y cuantificándolos.

La realización del evento en el ccplm permite contar con su infraestructura: sala de conferencia, restaurantes y 4.000 mt² libres para transitar, baños, estacionamiento y

ubicación privilegiada en plena Alameda entre las calles Morandé y Teatinos frente al Palacio La Moneda. Además cuenta con personal de seguridad y está aproximadamente a una cuadra y media de las estaciones del Metro Universidad de Chile y La Moneda.

4.2.-Presupuestos

CUADRO N°4
PRESUPUESTO primer año

PRESUPUESTO GENERAL AÑO DE INICIO	CANTIDAD	VALOR NETO	IVA	TOTAL
INVERSIÓN INICIAL		Unidad		
Computador	3	208.170	48.830	771.000
Impresora Multifuncional	1	121500	28.500	150.000
Escritorios	3	52.650	12.350	195.000
Mesas de trabajo o escritorios	9	76.302	17.898	847.800
Sillas de trabajo escritorio	3	36.450	8.550	135.000
Sillas de trabajo	9	14.580	3.450	162.270
Materiales módulo	1	202.500	47.500	250.000
Escáner	1	97.200	22.800	120.000
Estudio preproyecto Gestión	1	1.000.000		2.025.000
Ambientación				1.000.000
TOTAL INVERSION				5.656.070
GASTOS DE OPERACIÓN				
GASTO FIJO OPERACIÓN				
Arriendo oficina	12	200.000		2.400.000
Gastos Comunes	12	50.000		600.000
Director ejecutivo	12	800.000		9.600.000
Diseñador(a)	9	500.000		4.500.000
Periodista	8	100000		800.000
Finanzas	8	100000		800.000
Productor	9	400.000		3.600.000
Abogado				500.000
Honorarios profesores talleres	16	60.000		960.000
1 Secretario(a) ejecutivo(a)	12	600.000		7.200.000
4 alumnos x 2 meses	4	150.000		1.200.000
2 Asistentes de producción	5	120.000		1.200.000
1 persona aseo	12	200.000		2.400.000
Evaladores	50	15.000		750.000
Jurados	3	200.000		600.000
Premios concurso				500.000
Materiales objetos de diseño				1.000.000
TOTAL GASTO FIJO OPERACIÓN				38.610.000
GASTOS VARIABLES OPERACIÓN				
Teléfono +internet	10	52.650	12.350	650.000
1 PLAN CELULAR	10	20250	4578	248.280
Tinta impresora	1	60000		60.000

LUZ, AGUA Y GAS	12	30000		360.000
Artículos oficina	1	380000		380.000
Arriendo Camioneta con chofer	15	20.250	4750	375.000
Pasajes bus	15	6100		91.500
Correo	1	250000		250.000
Afiche	450	446	105	247.500
Invitación	219	73	17	19.710
Tríptico	1000	10	2	12.000
Pendones	4	20.250	4750	100.000
Flyers	50	81	19	5.000
Diseño y mantención web	incluida remuneraciones			500.000
Avisos diarios y revistas				1.000.000
Marca libro	100	29	5	3.400
Arriendo sala conferencias	1	750.000		750.000
Servicio de banquetería	1000	8.100	1900	10.000.000
Servicio de café	1500	486	114	900.000
Impresiones publicación	50	3078	722	190.000
Anillados	50	243	57	15.000
portada y contraportada	50	81	19	5.000
Arriendo música e iluminación	1	243000	57000	300.000
Honorario expositores docentes	10	45.000	5000	500.000
Honorario expositores alumnos	10	22.500	2250	247.500
TOTAL GASTOS VARIABLES				17.209.890
Imprevistos 10%				5.581.989
TOTAL GASTOS VARIABLES				22.791.879
TOTAL GASTOS				61.401.879
TOTAL GASTOS + INVERSION				67.057.949

CUADRO N°5
PRESUPUESTO 2° y 3° año

PRESUPUESTO 2 y 3° AÑO DE LMP	CANTIDAD	VALOR NETO	IVA	TOTAL
300 personas				
GASTOS DE OPERACIÓN				
GASTO FIJO OPERACIÓN				
Arriendo oficina	12	200.000		2.400.000
Gastos Comunes	12	50.000		600.000
Director ejecutivo	12	800.000		9.600.000
1 Diseñador(a) 1/2 jornada	12	500.000		6.000.000
Periodista (servicio)	12	100000		1.200.000
1 Finanzas (servicio)	12	100000		1.200.000
1 Productor 1/2 jornada	12	400.000		4.800.000
Abogado	12			500.000
Honorarios profesores talleres	16	60.000		960.000
Secretario(a) ejecutivo(a)	12	600.000		7.200.000
4 alumnos a cargo de diseñador	8	120.000		960.000
2 Asistentes de producción	5	150.000		1.500.000
1 Persona aseo	12	200.000		4.800.000
Evaladores	50	15.000		750.000
Jurados	3	200.000		600.000
Premios concurso				500.000
Materiales objetos de diseño				1.000.000
TOTAL GASTO FIJO OPERACIÓN				44.570.000
GASTOS VARIABLES OPERACIÓN				
Teléfono +internet	12	52.650	12.350	780.000
1 PLAN CELULAR	12	20250	4578	297.936
Tinta impresora	1	100.000		100.000
LUZ, AGUA Y GAS	12	30000		360.000
Artículos oficina	1	380000		380.000
Arriendo Camioneta con chofer	15	20.250	4750	375.000
Pasajes bus	15	6100		91.500
Correo	1	250000		250.000
Afiche	450	445,5	104,5	247.500
Invitación	219	73	17	19.710
Tríptico	1000	10	2	12.000
Pendones	4	20.250	4750	100.000
Flyers	50	81	19	5.000
Diseño y mantención web	incluida remuneraciones			500.000
Avisos diarios y revistas				1.000.000
Marca libro	100	29	5	3.400
Arriendo sala conferencias	1	750.000		750.000
Servicio de banquetería	1000	8.100	1900	10.000.000

Servicio de café	1500	486	114	900.000
Impresiones publicación	50	3078	722	190.000
anillados	50	243	57	15.000
portada y contraportada	50	81	19	5.000
arriendo música e iluminación	1	243000	57000	300.000
Honorario expositores docentes	10	45.000	5000	500.000
Honorario expositores alumnos	10	22.500	2250	247.500
Becas de postgrado				5.000.000
TOTAL GASTOS VARIABLES				22.429.546
Imprevistos 10%				6.699.955
TOTAL GASTOS VARIABLES				29.129.501
TOTAL GASTOS				73.699.501

CUADRO N°6
PRESUPUESTO 4° año

PRESUPUESTO 4° AÑO DE LMP	CANTIDAD	VALOR NETO	IVA	TOTAL
450 personas				
GASTOS DE OPERACIÓN				
GASTO FIJO OPERACIÓN				
Arriendo oficina	12	200.000		2.400.000
Gastos Comunes	12	50.000		600.000
Director ejecutivo	12	800.000		9.600.000
Diseñador(a)	12	500.000		6.000.000
Periodista	12	100000		1.200.000
Finanzas	12	100000		1.200.000
Abogado				500.000
Honorarios profesores talleres	16	60.000		960.000
Secretario(a) ejecutivo(a)	12	600.000		7.200.000
4 alumnos a cargo de diseñador	8	120.000		960.000
Asistentes de producción	20	120.000		2.400.000
1 Persona aseo	12	200.000		2.400.000
Evaluadores	50	15.000		750.000
Jurados	3	200.000		600.000
Premios concurso				500.000
Materiales objetos de diseño				2.000.000
TOTAL GASTO FIJO OPERACIÓN				39.270.000
GASTOS VARIABLES OPERACIÓN				
Teléfono +internet	12	52.650	12.350	780.000
1 PLAN CELULAR	12	20250	4578	297.936
Tinta impresora	1	100.000		100.000
LUZ, AGUA Y GAS	12	30000		360.000
Artículos oficina	1	380000		380.000
Arriendo Camioneta con chofer	15	20.250	4750	375.000
Pasajes bus	10	6100		61.000
Correo	1	250000		250.000
Afiche	450	445,5	104,5	247.500
Invitación	219	73	17	19.710
Tríptico	1000	10	2	12.000
Pendones	4	20.250	4750	100.000
Flyers	50	81	19	5.000
Diseño y mantención web	incluida remuneraciones			500.000
Avisos diarios y revistas				1.000.000
Marca libro	150	29	5	5.100
Arriendo sala conferencias	1	750.000		750.000
Servicio de banquetería	1500	8.100	1900	15.000.000
Servicio de café	2000	486	114	1.200.000

Impresiones publicación	500	3078	722	1.900.000
anillados	500	243	57	150.000
portada y contraportada	500	81	19	50.000
arriendo música e iluminación	1	243000	57000	300.000
Honorario expositores docentes	10	45.000	5000	500.000
Honorario expositores alumnos	10	25.000	2500	275.000
Becas de postgrado				8.000.000
TOTAL GASTOS VARIABLES				32.618.246
Imprevistos 10%				7.188.825
TOTAL GASTOS VARIABLES				39.807.071
TOTAL GASTOS				79.077.071

CUADRO N°7
PRESUPUESTO 5° año

PRESUPUESTO 5° AÑO DE LMP 750 personas	CANTIDAD	VALOR NETO	IVA	TOTAL
GASTOS DE OPERACIÓN				
GASTO FIJO OPERACIÓN				
Arriendo oficina	12	200.000		2.400.000
Gastos Comunes	12	50.000		600.000
Director ejecutivo	12	800.000		9.600.000
Diseñador(a)	12	500.000		6.000.000
Periodista	12	100000		1.200.000
Finanzas	12	100000		1.200.000
Abogado				500.000
Honorarios profesores talleres	16	60.000		960.000
Secretario(a) ejecutivo(a)	12	600.000		7.200.000
4 alumnos a cargo de diseñador	8	120.000		960.000
Asistentes de producción	20	120.000		2.400.000
1 Persona aseo	12	200.000		2.400.000
Evaluadores	50	15.000		750.000
Jurados	3	200.000		600.000
Premios concurso				500.000
Materiales objetos de diseño				5.000.000
TOTAL GASTO FIJO OPERACIÓN				42.270.000
GASTOS VARIABLES OPERACIÓN				
Teléfono +internet	12	52.650	12.350	780.000
1 PLAN CELULAR	12	20250	4578	297.936
Tinta impresora	1	150.000		150.000
LUZ, AGUA Y GAS	12	50.000		600.000
Artículos oficina	1	500000		500.000
Arriendo Camioneta con chofer	10	20.250	4750	250.000
Pasajes bus	10	6100		61.000
Correo	1	250000		250.000
Afiche	600	446	105	330.000
Invitación	300	73	17	27.000
Tríptico	1200	10	2	14.400
Pendones	4	20.250	4750	100.000
Flyers	100	81	19	10.000
Diseño y mantención web	incluida remuneraciones			500.000
Avisos diarios y revistas				1.000.000
Marca libro	200	29	5	6.800
Arriendo sala conferencias	1	750.000		750.000
Servicio de banquetería	2550	8.100	1900	25.500.000
Servicio de café	2250	486	114	1.350.000

Impresiones publicación	800	3078	722	3.040.000
anillados	800	243	57	240.000
portada y contraportada	800	81	19	80.000
arriendo música e iluminación	1	243000	57000	300.000
Honorario expositores docentes	10	45.000	5000	500.000
Honorario expositores alumnos	10	22.500	2250	247.500
Becas e investigación				15.000.000
TOTAL GASTOS VARIABLES				51.884.636
Imprevistos 10%				9.415.464
TOTAL GASTOS VARIABLES				61.300.100
TOTAL GASTOS				103.570.100

CUADRO N°8
RESUMEN PRESUPUESTOS cinco primeros años

Resumen Presupuestos cinco primeros años	TOTAL
PRESUPUESTO	
AÑO 1	67.057.949
AÑO 2	73.699.501
AÑO 3	73.699.501
AÑO 4	79.077.071
AÑO5	103.570.100
TOTAL	397.104.120

4.3.-Organigrama



Breve descripción de cargos

El Comité Organizador es encargado de aprobar las bases y delegar la organización en el Grupo Diseño hyt Chile. Este grupo asumirá las jefaturas de Dirección y Secretaría Ejecutiva de LMP responsables del proyecto.

El Director Ejecutivo es responsable y encargado de dar las directrices y supervisar el buen curso de la realización del proyecto, tomar decisiones para un óptimo funcionamiento, administrar los recursos humanos y financieros, gestionar auspicios, patrocinios y subcontratar servicios. Este cargo recibe el apoyo de un Secretario(a) Ejecutivo(a).

El Secretario (a) Ejecutivo(a) trabajará en conjunto con el Director Ejecutivo gestionando y apoyando los cargos del Productor, Relacionador Público y Diseñador. Sus responsabilidades también involucran los requerimientos propios de una secretaría: la correspondencia virtual y tradicional, atención de público, cotizaciones, atención de venta en oficina y orientación a docentes y alumnos en todo el proceso de LMP. Se agrega a sus responsabilidades el estar a cargo de la persona de aseo.

El encargado de Administración Financiera es responsable de los pagos a los proveedores, supervisar las cotizaciones y comprar materias prima, insumos, pago de servicios, arriendo equipos, pago a personal, recaudación y administración de las ventas. Para esta última tarea se solicitará la gestión o ayuda del Centro Cultural.

El Relacionador Público deberá ser un periodista responsable de la elaboración de material para difusión de LMP. Junto a ello realizará la capacitación de los alumnos para promover el congreso acompañando al módulo móvil.

El Diseñador es responsable de la realización del diseño y fabricación de los productos de merchandising y es también encargado de supervisar técnicamente la confección, ejecución y montaje del diseño integral de LMP por lo que cumple un rol de jefatura de los alumnos de diseño que resulten ganadores en el concurso.

El Productor ejecutará los dos concursos de LMP y el Congreso. Para ello deberá solicitar y coordinar el apoyo prestado por el ccplm y contará con dos asistentes, un asistente encargado del congreso y otro de concursos y talleres. Ambos asistentes apoyarán la difusión en Santiago y Valparaíso concertando y realizando visitas a instituciones.

Como ya se mencionó, los alumnos ganadores del concurso y como parte de su premio se integrarán a cargo del Diseñador a formar una oficina de diseño para desarrollar todos los requerimientos especializados del diseño integral del Congreso: productos a la venta, diseño e implementación de la oficina de LMP, del lugar de realización del Congreso y del cóctel de cierre y fiesta de clausura.

Un abogado externo supervisará los contratos de trabajo, servicios, arriendo de espacio de trabajo u otros que se requieran. Para la labor de aseo de oficina se contará con una persona dependiente del Secretario Ejecutivo. Los sueldos y jornada de participación son detallados en el cuadro siguiente:

CUADRO N°9
SALARIOS POR MES DE TRABAJO/ PRIMER AÑO

DETALLE HONORARIOS PRIMER AÑO			
Cargo	Meses de participación	Salario mensual o por servicio	Total Proyecto
	Jornada		
1 Director Ejecutivo	12 3/4 jornada	800.000	9.600.000
1 Diseñador(a)	9 1/2 jornada	500.000	4.500.000
1 Relacionador Público (Periodista)	8 servicio	100.000	800.000
1 Administrador y finanzas	8 servicio	100.000	800.000
1 Productor	9 1/2 jornada	400.000	3.600.000
Secretaria ejecutiva	3/4 jornada	600.000	7.200.000
2 Asistentes de producción	5 ¼ jornada	120.000	1.200.000
Jurado (servicio)	3	200.000	600.000
Evaluadores	Servicio	15.000	750.000
Honorarios profesores talleres	60.000 por taller		960.000
Ganadores concurso	(máximo 4)1/4 jornada	150.000	1.200.000
Abogado	Servicio		500.000
Aseo	1/2 jornada 10 meses	200.000	2.400.000
Total			34.110.000

4.4.- Concursos LMP

Primer concurso : Diseño Pensar Diseño

Este concurso está concebido para dar a conocer al grupo Diseño hyt Chile y obtener el diseño integral de LMP logrando difusión y participación del estudiantado de diseño y sus escuelas.

Bases concurso Diseño Pensar Diseño

Se invita a todos los alumnos y profesores de las Escuelas de Diseño del país y a diseñadores independientes a participar en el concurso para el Diseño Integral de LMP llamado: DISEÑO PENSAR DISEÑO

El concurso se realiza en el contexto del primer Congreso para la comunidad educativa que lleva por nombre: CONGRESO LA MAQUINA DE PENSAR (LMP) gestionado por el grupo Diseño hyt Chile en las dependencias del Centro Cultural Palacio la Moneda durante la primera semana de noviembre.

Podrán participar grupos, con un mínimo de dos personas, para el diseño integral de LMP que consiste en: afiche, logotipo, calendarios, módulo de publicidad, ambientación oficina y un corto de animación de 1 minuto para publicidad.

Recepción de diseños: En CD mediante imágenes digitales principales y proyecciones en 3D cuando corresponda (objetos industriales y diseño de ambientes), especificaciones de uso de materiales y proceso constructivo, cronograma de trabajo que no supere los tres meses y presupuesto de fabricación que no exceda los 2.000.000 de pesos chilenos totales por concepto de materia prima o servicios para la confección del diseño.

Los datos de los concursantes deben ser entregados en ficha de inscripción de LMP en sobre aparte. Ellos especifican nombre, rut, institución, carrera, año que cursa, teléfono, email, dirección postal y teléfono de contacto.

El plazo de entrega será entre los días 1° y 15 de junio de 2011 (habiéndose lanzado el concurso los primeros días de mayo de 2011) en sobre cerrado en oficina ubicada en calle (a definir) hasta las 18:00 horas.

Cada concursante recibirá un código resguardando su identidad hasta el momento de la premiación. Los resultados serán publicados en la página web del ccplm y de LMP y por medio de este código, se detallará cuando corresponda, el nombre de los ganadores y la institución a la que pertenecen.

Jurado: Integrado por directores de distintas Escuelas de Diseño³⁴ (los nombres a continuación son hipotéticos) Vladimir Babare Vigouroux, Director Escuela de Diseño de la Universidad de Chile; Carlos Hinrichsen, Director de Diseño de Duoc UC; José Rosas Vera, Decano Diseño de Universidad Católica y Federico Sánchez Villaseca, Director Escuela de Diseño de la Universidad Diego Portales.

Premiación: La premiación tendrá lugar en ceremonia realizada en el Centro Cultural Palacio la Moneda el día 15 de julio de 2011 a las 18:00 horas.

El primer lugar recibirá: la suma de \$1.000.000 de pesos y un vale canjeable por libros en librería Contrapunto por \$300.000 pesos más la invitación a formar parte del equipo de LMP como encargados de ejecutar su propuesta de diseño.

El segundo lugar recibirá un vale canjeable por libros de diseño a elección en librería Contrapunto con un máximo de \$ 300.000 pesos.

Y el tercer lugar recibirá un vale canjeable por libros a elección en librería Contrapunto con un máximo de \$150.000 pesos.

³⁴ El criterio de selección para esta actividad será el apoyo prestado a LMP pues la institución obtiene publicidad indirecta permitiendo así mayor capacidad de negociación.

Segundo Concurso: **Pensar Diseño**

Pensar Diseño es un concurso para presentar ponencias que tiene por objeto seleccionar a los expositores del Congreso LMP. La utilización de internet, correo tradicional y módulos de información en centros educacionales darán la partida a este segundo concurso de LMP y permitirán la presencia continua y oportuna en puntos estratégicos de la Quinta Región y Metropolitana logrando una adecuada difusión.

La página web de ccplm junto a la de LMP no sólo se encargarán de la publicidad del proyecto desde sus inicios sino que además procurarán generar un efecto motivador para quienes se interesen por las temáticas de Historia y Teoría del Diseño mas allá de su asistencia al Congreso. Se espera que la página sea conocida por quienes cursan y dictan asignaturas relacionadas a este Congreso invitando a publicar sus trabajos en ella. Idealmente se busca que sea utilizada como referencia bibliográfica para asignaturas teóricas y prácticas.

Como sitios de difusión virtual complementarios: Facebook³⁵, Diseño Emergente³⁶, Color Magenta³⁷ y Twiter serán utilizados desde el inicio de este proyecto. Se sumará el envío de e-mailing y correo tradicional para las invitaciones formales a directores de Escuela y de Carrera de Diseño, a profesores y alumnos de Historia y Teoría del Diseño y a escuelas, liceos y colegios de enseñanza básica y media.

Respecto de los módulos de información móviles, ellos tienen por objeto responder personalmente las inquietudes de los estudiantes y académicos en los centros educacionales, publicitar el Congreso, hacer entrega y venta de piezas de merchandising. Esto en las instituciones que soliciten y aprueben la visita.

³⁵ Sitio web de alto impacto con más de tres millones de usuarios, este sitio tiene la particularidad de poder acceder a un alto porcentaje de sus usuarios y a que las redes de amigos FB (Facebook) son las principales benefactoras de la difusión de noticias y eventos.

³⁶ Sitio web creado por diseñadores, con el objeto de que los estudiantes de diseño puedan publicar sus trabajos y obtener información de sobre cualquier evento o instancia que contribuya a completar la formación del estudiantado. Diseño Emergente declara en sus principios òPromocionar y difundir el diseño emergente, hacer partícipe a los diseñadores de su propia promoción, completar la educación de diseño, generar redes colaboradoras entre diseñadores y facilitar la comprensión del diseño como una herramienta de competitividadò www.diseñoemergente.cl

³⁷ Este sitio www.colormagenta.cl publica noticias sobre diseño y comentarios.

Finalmente y complementando la difusión la oficina destinada a albergar al equipo organizador de LMP atenderá público, exhibirá y venderá los artículos de merchandising y entradas para asistir al Congreso. Esta oficina puede ser habilitada dentro del ccplm como se comentó anteriormente o cercana a él.

Respecto de las ponencias, las que resulten admisibles serán entregadas para su evaluación a profesores de diseño con dominio teórico que no hayan participado en ninguna de las instancias concursables de LMP. Aquellas ponencias que obtengan sobre el 80% de aprobación, según pauta diseñada para cada categoría, pasarán a la etapa final: el jurado.

Jurado: El jurado compuesto por destacadas personalidades que han contribuido a la Historia y Teoría del diseño en Chile contará con los señores (los nombres a continuación son a modo referencial): Pedro Álvarez Caselli, autor de *MDGCH: Historia del Diseño Gráfico en Chile* el año 2004 y Premio Altazor 2005. Eduardo Castillo Espinoza, autor de *Buño y letra: movimiento social y comunicación gráfica en Chile* el año 2006, nominado al Premio Altazor 2007 y Hugo Palmarola Sagredo con una publicación en proceso como autor del capítulo Chile en *Historia del Diseño de América Latina y el Caribe* y profesor de la Universidad Católica de Chile.

Junto con publicar los resultados de este concurso en las diversas instancias de la web, en las escuelas participantes y en los medios de comunicación, se elaborará el programa con los nombres de los ponentes de LMP el que se dará a conocer en la ceremonia de premiación del concurso.

La difusión de los concursos de LMP contemplan envío de cartas de invitación y exhibición de afiches, publicidad en medios de comunicación, pero principalmente el apoyo de la web del ccplm, de LMP y otros sitios mencionados pues es también el principal medio de difusión entre alumnos y profesionales del diseño.

La invitación de escuelas, liceos y colegios a los talleres del Congreso se hará el mes de septiembre por medio de carta a director y profesores de los establecimientos. La solicitud de exhibir afiches del Congreso LMP y visita de módulo de difusión para resolver dudas y motivar la participación del estudiantado en las actividades preparadas para ellos se realizará durante el mes de octubre.

Bases concurso Pensar Diseño

El grupo Diseño hyt Chile invita a participar a todos los alumnos y profesores de las Escuelas de Diseño del país y diseñadores profesionales o aficionados en el concurso para ponencias en el contexto del desarrollo del primer Congreso para diseñadores que lleva por título: LA MAQUINA DE PENSAR (LMP).

TEMAS: Historia del Diseño Universal; Historia del Diseño Latinoamericano; Historia del Diseño Chileno; Teoría y Filosofía del Diseño; Arte y Diseño; Medio Ambiente y Diseño; Diseño y Ética; Responsabilidad Social y Diseño; Patrimonio Nacional Cultural y Diseño; Ciencia-Diseño y Otros temas.

CATEGORÍAS

- 1.- Ponencia: (A) Alumnos
(D) Docentes
(DP) Diseñadores Profesionales
(DI) Diseñadores independientes
(G) Grupos de Alumnos, máximo tres personas
(AP) Dupla Alumno y Profesor
- 2.- Mesas Redondas: (MRA) Alumnos
(MRP) Profesores
(MRAP) Alumnos y Profesores
(MRD) Diseñadores
- 3.- Debate (sólo alumnos)

Recepción de Trabajos: Los participantes deben presentar en un sobre formato carta tres copias de su trabajo, anillados, con un mínimo de 25 y un máximo de 50 páginas, sin nombre en ninguna de sus partes. Se solicita utilizar papel blanco tamaño carta

dejando la primera y última página en blanco (éstas no suman carillas), letra verdana, tamaño 10, espaciado 1,5. La portada debe contener el título de su ponencia y por ningún motivo datos personales. De ser así será inmediatamente descalificado.

En un segundo sobre del mismo formato incluir únicamente la Ficha de Inscripción LMP, que podrá imprimir desde nuestro sitio web www.lmpdiseno.cl en vínculo Ficha Ponencia Congreso de Diseño u obtener en nuestras oficinas. Esta ficha especifica sus datos personales, categoría y tema en el que concursa.

Ambos sobres deben ser entregados en la oficina de LMP ubicada en (dirección oficina de LMP) entre los días 13 al 17 de septiembre de 2011 entre las 9:00 y las 19:00 horas horario continuado.

Para su información: cada trabajo recibirá un código que permitirá revelar la identidad del concursante únicamente al momento de recibir la lista de códigos ganadores. Los resultados serán publicados en la página web de LMP, del ccplm y se enviará mail a todos los concursantes comunicando la finalización del proceso.

Para quienes participen en Mesas Redondas se solicita agregar la siguiente información: Importancia del tema a debatir, argumentos, alcances y posibles conclusiones del debate.

Premiación: La premiación se realizará en el Centro Cultural Palacio la Moneda donde cada ganador recibirá un set de obsequios de diseño del Congreso: bolso, polera, marca-libros, calendario y un cupón de regalo en librerías Contrapunto equivalente a \$30.000 pesos chilenos para alumnos y \$60.000 pesos chilenos para profesores.

Talleres gratuitos para alumnos ganadores: Todos los seleccionados tendrán la opción y prioridad de inscribirse de forma gratuita en cuatro talleres de creación teórica para preparar su ponencia a cargo de profesores expertos en metodología, redacción y diseño. Estos talleres de 6 horas cronológicas divididas en cuatro bloques de hora y

media tendrán lugar los sábados a partir del mes de septiembre y abordarán los siguientes temas: Cómo plantear un problema, Estrategias de escritura, Debate de ideas y Técnicas de exposición oral.

Para aquellos interesados, que no puedan asistir en forma presencial, se ofrecerá una alternativa virtual que les permitirá tomar los talleres.

Jurado: El jurado compuesto por los señores Pedro Álvarez Caselli diseñador y académico, Premio Altazor 2005, autor de Historia del Diseño Gráfico en Chile; Eduardo Castillo Espinoza diseñador PUC, Magíster en Artes Visuales, Nominado a Premio Altazor 2007, autor de Puño y Letra; y Hugo Palmarola Sagredo, Diseñador Industrial PUC, teórico del diseño con publicaciones en proceso.

Publicación Congreso: Un ejemplar que incluye las ponencias de LMP será publicado y distribuido entre los asistentes al congreso a precio preferencial, además será donado a cada Biblioteca de las Escuelas de Diseño del país y se encontrará disponible en formato pdf a partir de marzo de 2012.

Compromiso: Se solicitará a los ganadores de Pensar Diseño firmar un compromiso con LMP que condiciona el premio obtenido a su participación en la ponencia, debate o mesa redonda en la que resulte ganador. El expositor en la eventualidad de no poder cumplir su compromiso debe renunciar al premio y devolver el monto recibido en dinero.

Para información sobre pautas de evaluación consultar www.lmp.cl³⁸

Estrategia de apoyo ponentes y asistentes LMP

Para facilitar el apoyo de las escuelas a sus alumnos y docentes se enviará una carta a los directores de quienes resulten ganadores comunicando la obtención de este premio y solicitando autorización para publicar en nuestra página web el nombre de su Institución. Es posible que este evento sea utilizado en el tiempo por las Instituciones a modo de publicidad en sus propias páginas web. Por el momento se espera que a lo

³⁸ Se adjunta en anexos una pauta tipo a modo de muestra.

menos se brinden las facilidades para la difusión del Congreso al interior de las escuelas ganadoras con la visita del módulo de promoción, exhibición de afiches y/o se facilite la asistencia de los alumnos al Congreso.

4.5.-Análisis de mercado

Demanda

La demanda principal está conformada por alumnos y docentes de Escuelas de Diseño Chilenas que dicten o cursen asignaturas relacionadas con Teoría e Historia del Diseño. Estos alumnos pertenecen en su gran mayoría al segmento ABC1. Sin embargo se espera que los alumnos de escuelas, liceos y colegios invitados a los talleres prácticos de diseño, pertenecerán a diferentes segmentos socioeconómicos.

El registro del Consejo Superior de Educación publica que en el año 2010 un total de 21.902 alumnos se matricularon en diseño. Un 71,11% de ellos correspondiente a 15.576 personas, lo hizo en la Región Metropolitana y de Valparaíso. Si el 2% de los alumnos de estas regiones se interesa por asistir al congreso, las expectativas de participación para el primer año de LMP son fácilmente alcanzadas con más de 300 personas.

Los resultados de la encuesta aplicada a alumnos de Historia del Diseño de tercer semestre al día 10 de marzo de 2009, en el CUADRO N°10 de la página siguiente, permiten concluir que más del 50% de los alumnos encuestados se muestran interesados en mejorar y realizar trabajo teórico y un 40 % está dispuesto a exponer en público. Con ello se puede proyectar que la asistencia y participación a concursos del Congreso LMP podría contar con hasta un 40% de alumnos de diseño. Si sólo un 5% del alumnado asiste en un futuro a LMP la proyección de 700 alumnos para el quinto año es perfectamente posible y se cree que probablemente sea muy superior.

En el cuadro siguiente se detalla la encuesta aplicada y los porcentajes sobre la base de 48 alumnos encuestados:

CUADRO N°10
ENCUESTA ALUMNOS DISEÑO

La comprensión lectora adquirida con antelación a su ingreso a la universidad es:	%
Muy Bueno	12,5
Bueno	50,1
Suficiente	29,2
Insuficiente	6,3
¿Realiza actividades y ejercicios en las asignaturas teóricas para ayudar a mejorar la comprensión de las lecturas requeridas?	%
Muy Bueno	4,2
Bueno	22,9
Suficiente	37,5
Insuficiente	35
¿Hay instancias de reflexión teórica en las clases de historia y teoría del diseño?	%
Muy Bueno	4,2
Bueno	47,9
Suficiente	31,3
Insuficiente	16,7
¿Ha desarrollado la capacidad de escritura en la asignatura de historia y teoría del diseño?	%
Muy Bueno	2,1
Bueno	27,1
Suficiente	43,8
Insuficiente	27,1
¿Manifiesta usted interés por mejorar sus capacidades y conocimientos en el área teórica?	%
Muy Bueno	18,8
Bueno	52,1
Suficiente	25
Insuficiente	4,2
¿Participaría en un concurso para exponer a nivel inter-universitario en temáticas relacionadas con el diseño?	%
Muy Bueno	8,3
Bueno	37,5
Suficiente	31,3
Insuficiente	22,9
¿Cómo considera el aporte de las asignaturas prácticas?	%
Muy Bueno	25
Bueno	31,3
Suficiente	29,2
Insuficiente	12,5
¿Cómo evaluaría la utilidad de asignaturas como historia y teoría del diseño en lo práctico?	%
Muy Bueno	6,3
Bueno	25
Suficiente	43,8

Insuficiente	22,9
¿Tiene usted interés por conocer lo que se realiza en otras Escuelas de Diseño?	%
Muy Bueno	25
Bueno	33,3
Suficiente	18,8
Insuficiente	22,9
¿Tiene interés en desarrollar sus ideas desde la teoría?	%
Muy Bueno	16,7
Bueno	27,1
Suficiente	41,7
Insuficiente	12,5
Fuente: Elaboración Patricia Díaz Aravena, marzo 2009	

Oferta

La competencia de LMP corresponde a los congresos de diseño realizados en Chile. El primer congreso fue el congreso llamado *d° congreso nacional de estudiantes de diseño* realizado los días 5 y 6 de octubre del año 2006 en Sala Fundación Telefónica, organizado por el Centro de Alumnos de Diseño de la Universidad Mayor con patrocinio y auspicio de la misma Universidad. Colaboran los Centros de Alumnos de las Universidades de Chile, Diego Portales y UTEM, junto a los sitios web dedicados a estudiantes de diseño: Diseño Emergente y Color Magenta.



Este congreso publica y plantea en la web como objetivo %Crear la instancia de conversación sobre temas relevantes de la actualidad y la carrera³⁹. Como objetivos específicos pretenden %analizar la relevancia del Diseño como variable de diferenciación en el desarrollo de productos y servicios, analizar el Diseño como factor de competitividad para el mercado, generar lazos y redes de cooperación entre estudiantes⁴⁰.

³⁹ www.congresodiseñomayor.cl, revisada en febrero de 2009

⁴⁰ Pag.Cit.

El enfoque de este congreso es facilitar la inserción de los alumnos en el mercado, para poder vender y venderse mejor. La asistencia a este congreso fue de 290 alumnos y respecto de los expositores de este congreso su perfil fue académico: directores de escuela y de carrera de diseño, además el presidente de QVID, ex presidente de ICSID y actual director de escuela de diseño de DuocUC. Por último algunas oficinas de Diseño.

El segundo congreso, se llevó a cabo después de dos años, llevó por nombre *Gestíonate 08* organizado por el IP Los Leones el 28 y 29 de agosto en la Biblioteca de Santiago. Como objetivo general pretendía %Generar instancias de reflexión sobre la



relación entre Gestión, Empresa y Diseño...destinado a profesionales, académicos y estudiantes del área del Diseño Gráfico orientado a lo local, lo regional y lo internacional⁴¹ Como objetivos específicos busca %describir experiencias tanto



nacionales como internacionales, motivar a las nuevas generaciones el sentido de la innovación y la autogestión, generar instancias de reflexión académica sobre temáticas de actualización, de autogestión del diseñador, fortalecer el posicionamiento+ de la institución organizadora %como generadora de acciones innovadoras en la formación de profesionales en el área del Diseño Gráfico Publicitario, crear contactos estratégicos con algunas instituciones...en donde enseñan esta disciplina⁴².

Este congreso al igual que el anterior desea otorgar herramientas y conocimiento de autogestión para egresados. Su mercado es mas restringido que el anterior pues abarca sólo el área gráfica y tiene como expositores a conocidos

⁴¹ En: www.iplosleones.cl

⁴² Pag. Cit.

investigadores nacionales, alumnos destacados en concursos y a Norberto Chaves como invitado de relevancia internacional. Este congreso anuncia con el nombre de %Gestiónate 2009+ su cuarta versión sin embargo no fue posible encontrar publicaciones sobre ello.



Más tarde surge Ctrl+G, Encuentro de las Artes y el Diseño organizado por la carrera Técnico en Diseño Publicitario del IP Santo Tomás de Viña del Mar. Este evento se realizó los días 19, 20 y 21 de

noviembre en la sede 1 Norte con una exposición, charlas, workshop y concursos. A modo de noticia se publicó que: %El evento _ tal como lo sugiere su slogan reunir, repensar, recrear_ surge de la idea de reunir y agrupar a las distintas disciplinas que se relacionan de algún modo con el diseño e interactúan con él, estableciendo un vínculo de integración que permita enriquecer nuestro quehacer profesional y nos acerque a otras vertientes de la cultura y la creatividad⁴³. Los expositores de este evento fueron personalidades del campo de las artes y del diseño de ilustración y su mercado fue de diseñadores gráficos.

El Seminario de Diseño de Calzado organizado por Duoc UC los días 24, 25 y 26 de septiembre de 2008 tuvo por objeto %analizar, debatir y reflexionar sobre las experiencias académicas y profesionales relevantes en el ámbito del calzado, sus diversas



⁴³ www.inconcientecolectivo.cl/noticias/3194/

aplicaciones y proyecciones futuras⁴⁴. El Seminario contempló un workshop para alumnos y profesionales realizado por Silvia Barreto, una exitosa diseñadora de calzado en Argentina.

En conclusión ninguno de estos cuatro eventos pueden ser considerados como competencia directa ya que todos tienen una duración menor que la propuesta por LMP, entre dos y tres días. Además los tres primeros se plantean como objetivo único la gestión y dos de ellos son sólo para el área gráfica. Y el último, el congreso de diseño de calzado, si bien reflexiona sobre el ámbito académico se aleja muchísimo de nuestra propuesta.

Respecto de los expositores, sólo Gestiónate 08 incluye a un alumno, pero su especialidad es el diseño gráfico, todos los demás expositores son profesionales consolidados y directores de escuela o carrera con un único teórico, el señor Norberto Chaves. La selección del alumno expositor en Gestiónate 08 tiene relación con haber ganado el premio Chile Diseño 2007 siendo para LMP de exclusivo interés la Teoría e Historia del Diseño y como expositores los alumnos y docentes, no necesariamente directores ni empresarios.

Ninguno de los congresos realizados a la fecha se centra en el aprendizaje del alumno ni en las temáticas propuestas por LMP, ellos se basan en la venta y en la técnica para diseñar pero no en la creación teórica. No existe competencia directa.

Importante es mencionar que el Centro Cultural Palacio La Moneda mantiene una Galería de Diseño con seis vitrinas de exposición de diseño chileno de exportación y que el 13 de agosto de 2009 realizó el evento It's Chileno! Diseñadores Locales y Globales. Consistió en una mesa redonda para

En el marco de la muestra It's Chileno! Diseñadores Globales y Locales, de la Galería del Diseño, el Centro Cultural Palacio La Moneda te invita a un diálogo abierto con los nuevos diseñadores chilenos de exportación.

Mesa redonda
It's Chileno
diseñadores locales y globales

Una ocasión única para conocer los actuales desafíos y oportunidades para la producción, marketing, comercialización y posicionamiento del diseño en los espacios internacionales.

Moderador: Hernán García, curador de la muestra y Director de la Escuela de Diseño AEP / Pasesales: Juan Pablo Fuentes, tienda Conedo; Rodrigo Ibarra, oficina de diseño Brand; Muelles, Valerina Lora, colectivo de diseño. Maisto.

Jueves 13 de Agosto a las 12:30 horas
Sala de Cine, nivel-2
Centro Cultural Palacio La Moneda

Confirmar asistencia al 3556599
o a comunicaciones@centroculturalmoneda.cl

Auspicio
MINERA ESCONDIDA
CENTRO CULTURAL PALACIO LA MONEDA

Plaza de la Ciudadanía, 26
Metro Moneda
Estacionamiento pagado. Acceso por calle Teatinos.

⁴⁴ www.duoc.cl

dialogar con los creadores y conocer sobre gestión de diseño en el mercado internacional.

Volviendo a los congresos anteriormente analizados, los sistemas de pago son tres: depósito en banco, por caja en una de las sedes donde se encuentra tesorería de las universidades o institutos organizadores y finalmente transferencia en línea. La trayectoria de los expositores influye en el costo del congreso y la valoración de mercado. Los beneficios obtenidos son múltiples: publicidad, desarrollo profesional, vigencia y posibilidad de compartir conocimiento.

Sin una competencia directa, en la actualidad, y con una incipiente muestra que evidencia el interés por el diseño y la teoría del diseño en las iniciativas comentadas anteriormente, LMP se plantea como un Congreso con características únicas. Ninguno de los congresos realizados, ni por realizar hasta el momento, se asemeja a LMP.

LMP propone cinco días de congreso, la donación de un escrito con todas las ponencias a todas las bibliotecas de las Escuelas de Diseño, la posibilidad de concursar en lo teórico y en lo práctico, la integración de la enseñanza básica, media y universitaria en torno al diseño y el desarrollo efectivo de la totalidad del área de Teoría e Historia del Diseño Chileno.

A continuación se incorpora un cuadro resumen de los congresos, charlas y mesas redondas anteriormente comentados. Para el análisis de fortalezas y debilidades se seleccionó a los tres primeros congresos con la finalidad de acercarnos a la competencia.

CUADRO N°11
RESUMEN OFERTA CONGRESOS DE DISEÑO EN CHILE

NOMBRE	OBJETIVO CONGRESO	TEMA	EXPOSITORES	MERCADO	DURACIÓN en días
d° CNED	Instancia de reflexión Permanencia anual de la iniciativa Red de contactos estudiantes	Gestión	Directores Oficinas QVID	Estudiantes Docentes	2
Gestiódate 08	Reflexión académica Contacto institucional Mostrarse como Institución innovadora	Gestión Gráfica	Norbeto Chaves Directores Alumnos	Estudiantes y docentes del área gráfica	2
Ctrl..+G	Interdisciplinaridad del diseño Publicidad Curso	Gestión Gráfica	Artistas Ilustradores	Estudiantes y docentes del área gráfica	3
Seminario Calzado	Experiencias académicas calzado Lanzamiento libro de Silvia Barreto	Experiencias Calzado	Diseñadores de calzado	Estudiantes y docentes diseño industrial y de calzado	3
It's Chileno!	Mesa redonda sobre el diseño chileno exitoso	Gestión	Diseñadores chilenos	Estudiantes y profesionales del diseño	1
Fabricado por Patricia Díaz Aravena Agosto 2010					

Primer caso congreso: *d° congreso nacional de estudiantes de diseño*
Debilidades:

- Los alumnos asistentes siguen ocupando un rol pasivo.
- La instancia de participación como expositor no es concursable.
- No contribuye al mejoramiento de las capacidades de investigación y competencia.
- Hay problemas de redacción y manejo de conceptos en las publicaciones de internet realizadas por el equipo organizador.
- Un asistente al congreso publica un reclamo por publicidad engañosa en un blog que desprestigia al grupo organizador⁴⁵

⁴⁵ Dice que al momento de pagar el congreso se les prometió verbalmente un CD con todas las ponencias del congreso el que sería enviado a sus domicilios y nunca llegó, esto fue mencionado anteriormente.

Fortalezas:

- Convoca a todos los alumnos de diseño del país
- Utiliza como lugar de desarrollo del congreso el Edificio CTC Telefónica el que cuenta con una ubicación privilegiada en el centro de Santiago y gran prestigio por su aporte a la cultura en varios países del mundo. Esta empresa creó hace años la Fundación Telefónica que promueve la educación, la tecnología y las artes.
- Se entrega información sobre convenios con hotel a precios preferenciales para quienes lo necesiten
- Este congreso finaliza con una fiesta en una discoteca lo que atrae a los universitarios.

Segundo caso, congreso: *Gestíonate 08*

Debilidades:

- Contempla un mercado reducido, sólo al área gráfica
- La ubicación de la Biblioteca de Santiago en donde se realiza el congreso puede ser considerada una desventaja pues está inserta en plena Estación Central y su acceso es considerado poco seguro.

Fortalezas:

- Invita como principal expositor a Norberto Chaves diseñador de relevancia internacional en el área práctica y teórica del diseño.
- La Biblioteca de Santiago es portadora del simbolismo de la democratización de la cultura por su uso masivo y cuenta con instalaciones apropiadas.

Tercer caso congreso: *Ctrl+G*

Fortalezas:

- Se realiza en una sede de la institución que organiza brindando más probabilidades de participación sus alumnos.

Debilidades:

- Su mercado es sólo el sector gráfico

- Contempla la participación de ilustradores y artistas plásticos, ello podría alejar a los alumnos que piensan que el diseño no tiene relación con el arte.

4.6 Plan de marketing

Metas del plan de marketing

- 1.- Estimular la investigación y publicación formal e informal sobre Historia y Teoría del Diseño por parte de docentes y alumnos a través de su participación en LMP.
- 2.- Consolidar el Congreso LMP como un evento de relevancia nacional que genere competencia inter-universitaria de desarrollo teórico con miras a la inserción internacional a mediano plazo.
- 3.- Asegurar la vida del Congreso actualizando sus temáticas, aumentando los desafíos año a año y consiguiendo fondos estables de financiamiento para la ejecución, investigación y publicación.

Objetivos del plan de marketing:

- 1.- Lograr interés en mejorar la calidad educativa y la comprensión lectora de los alumnos de Diseño a través de la participación periódica en el Congreso LMP.
- 2.- Lograr que el 50 % de las instituciones invitadas al Congreso participen en las diferentes instancias en un plazo de cinco años.
- 3.- Penetrar el mercado latinoamericano a partir del sexto año y llegar a consolidarse como un evento de prestigio internacional a partir del décimo año.
- 4.- Promover y difundir la inversión realizada por LMP en investigación y perfeccionamiento de docentes de Historia y Teoría del Diseño en grados académicos de Magíster y Doctorado dentro y fuera del país.

4.7.-Distribución

Toda la línea de producto será distribuida en el lugar del evento, en oficina de LMP, en los módulos móviles, a través de la página web y por medio de reserva telefónica contra pago en un plazo de 24 horas.

Los productos serán comercializados a partir del segundo semestre, a mediados de agosto con la sola excepción de la publicación la que podrá ser adquirida a partir de su lanzamiento, último día del congreso.

4.8.-Promoción de LMP

LMP es un producto nuevo por lo que tendrá una difusión masiva y centrada en las escuelas de diseño y círculos de esparcimiento del mercado meta. Una vez avanzada esta etapa se hará la invitación a las escuelas, liceos y colegios para participar en los talleres de diseño en forma gratuita.

Los canales de comunicación utilizados serán mostrados en el CUADRO N°12.

CUADRO N°12
CANALES DE DISTRIBUCIÓN LMP

CONCURSOS			
CANALES	OBJETIVO	LUGAR DE PUBLICACIÓN	FRECUENCIA
Afiche Concurso	Difusión	Escuelas de Diseño Internet, Cine, Librerías de Diseño, Bibliotecas de Diseño, Pubs y Restaurantes	Mayo a agosto
Tríptico Concurso	Difusión	Escuelas de Diseño (Profesores meta), Internet, Cine, Librerías de Diseño, Bibliotecas de Diseño, Pubs y Restaurantes	Mayo a agosto
Web	Difusión	Internet	Mayo a agosto
Blog	Difusión	Internet	Permanente
FaceBock	Difusión	Internet	Permanente
Emailing	Difusión	Internet	Permanente
Aviso Publicitario Concurso	Difusión	Diarios, Revistas, Internet	1 vez por mes (entre mayo y agosto) 2 veces por mes (Entre Agosto y Noviembre)
Reportaje	Difusión	Diarios, Revistas, Internet	Tres reportajes el mes de Mayo, Agosto y Noviembre
Entrevista	Difusión	Radio, Internet	Seis entrevistas entre mayo y diciembre

Merchandising	Difusión	Escuelas Diseño, Internet, Cine, Librerías de Diseño, Bibliotecas de Diseño, Pubs y Restaurantes	Permanente
CONGRESO			
Afiche Congreso	Difusión	Escuela de Diseño, Internet, Cine, Librerías de Diseño, Bibliotecas de Diseño, Pubs y Restaurantes	Permanente
Triptico	Difusión	Escuelas de Diseño, Internet, Cine, Librerías de Diseño, Bibliotecas de Diseño, Pubs y Restaurantes	Julio a Noviembre
Web	Difusión	Internet	Permanente
Blog	Difusión	Internet	Permanente
FaceBook	Difusión	Internet	Permanente
Emailing	Difusión	Internet	Permanente
Aviso Publicitario	Difusión	Diarios, Radio, Internet	Julio y Noviembre A diario
Reportaje	Difusión	Diarios, Internet	Tres en Julio, Septiembre y Octubre
Entrevista	Difusión	Diarios, Internet	Seis Julio y Noviembre
Merchandising	Difusión	Escuelas de Diseño, Internet, Cine, Librerías de Diseño, Bibliotecas de Diseño, Pubs y Restaurantes	Permanente
Elaborado por Patricia Díaz Aravena, Agosto 2009			

Respecto de los reportajes y entrevistas serán de dos tipos, pagados y a modo de noticia. Ello asegura una aparición mínima de publicidad pagada e incrementada con el interés que suscite en la prensa. Se espera una cobertura mínima al inicio y cierre del congreso. Los avisos en medios de comunicación contratados serán:

1) Diarios: El Mercurio (Reportajes, Artes y Letras y suplemento Vivienda y Decoración), La tercera sección arte y cultura.

2) Revistas: Electrónicas de Diseño: Revista del Diseño Chileno, Digilicius y otras, Escáner Cultural.

3) Radios en sitios web.

4) Internet: Facebook, Diseño Emergente, Magenta, Twiter, Pagina web CCPLM, Página web Universidades de Escuelas de Diseño, etc.

5) Paneles de Información: Cines, Librerías, Universidades, Centros Culturales.

4.9.-Localización

La oficina se encontrará idealmente dentro del ccplm. Si ello no fuese posible el arrendar una oficina en el paseo Bulnes es una excelente alternativa. Está cercano al ccplm, a la Librería Fondo de Cultura Económica y a varios centros de estudio universitarios como la Escuela de Diseño de la Universidad Diego Portales, Diseño de Ambientes de Duoc UC, la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Chile y las casas centrales de la Universidad de Chile y Católica. Además en su entorno se encuentran los liceos emblemáticos: Liceo A n°1 Javiera Carrera de niñas, Instituto Nacional y Liceo de Aplicaciones.

El ubicar la oficina de LMP próxima o dentro del lugar del evento permite que las personas que se vean interesadas puedan visitar el ccplm y la oficina de LMP sin trasladarse grandes distancias. Podrán comprar en nuestra oficina los objetos de diseño y entradas al congreso, informarse, llevar afiches y recibir atención personalizada para resolver sus inquietudes.

4.10.-Aspecto Legal

El Congreso LMP está dentro del marco legal de las actividades de los Centros Culturales y delegará en ccplm la colaboración en la administración financiera o parte de ella. Lo anterior se aplica a la venta de artículos y congreso LMP.

Los aportes en dinero de empresas privadas que se sumen a esta iniciativa podrán acogerse a la Ley de Donaciones Culturales y a la reforma a la ley de Impuestos que habilita declarar, el otro 50% de lo donado no cubierto por la Ley de Donaciones, como gasto necesario para producir renta.

Respecto de la Ley de Propiedad Intelectual ella especifica que por el sólo hecho de la creación de la obra sus autores adquieren el derecho de autor consistente en derecho patrimonial y moral sobre la creación, protegiendo así el aprovechamiento, la

paternidad y la integridad de la obra.⁴⁶ En el artículo 3° establece que quedan especialmente protegidos los libros, los folletos, los artículos, los escritos como además los apuntes de toda clase entre otras especificaciones y luego expresamente incluye los discursos, conferencias orales o escritas junto a proyectos, bocetos y maquetas.

Las conferencias y discursos de LMP podrán ser publicados, para fines de difusión, con autorización del autor según artículo 40 de la ley, en colección separada, completa o parcial. Lo mismo para las lecciones de universidades y colegios que se publiquen en la página web de LMP.

La inscripción en el Registro de Propiedad Intelectual para el proyecto LMP y el libro que se editará con las ponencias, mesas redondas y debate del Congreso tiene un costo de 10% del valor de la UTM, los que se depositan en la cuenta corriente de la Dirección de Archivos y Museos. La ley también establece que debe entregarse un ejemplar del libro a la DIBAM para la Biblioteca.

Las bases de Pensar Diseño establecen que al participar en el concurso se aceptan automáticamente las condiciones del mismo y especifica que los ganadores participarán en el congreso y en la publicación colectiva.

Respecto de comisión por venta de ejemplares a sus autores, aquellos que no sean entregados en forma gratuita, y como la ley lo establece, todos los co-autores recibirán 10% del valor por ejemplar vendido en un plazo de un año.

4.11.-Patrocinios y auspicios para LMP

El patrocinio y/o auspicio para la realización de LMP se solicitará en primer lugar al Consejo Nacional De Educación Superior, Universidad Diego Portales, Centro Cultural Palacio la Moneda (ccplm) y Ministerio de Educación, luego al Consejo Nacional de la Lectura, a la Cámara Chilena del Libro, a Librerías, Editoriales, Bancos y otras

⁴⁶ Ley 19.928 Ley de Propiedad Intelectual.

universidades de interés. Se convocará a todos quiénes han realizado aportes a iniciativas ligadas a lo académico.

Las librerías técnicas y editoriales como Contrapunto (librería y editorial especializada en textos de diseño y arquitectura), Librería Nacional y Lápiz López estarán interesadas en participar pues sus clientes son los diseñadores.

Diario El Mercurio que patrocina y auspicia proyectos de esta naturaleza (ámbito académico) junto a Banco de Chile, Santander, Bci, BBVA y la empresa Mac es otra opción de financiamiento para este congreso, la ley de donaciones permite que esta donación pueda ser en especies.

La Cafetería Torres, ubicada en el ccplm, es prioridad para el servicio de café, almuerzos y cóctel de LMP. Junto con idealmente brindar el servicio de baquetería se les solicitará a lo menos una colaboración.

La presentación de este proyecto a la Línea de Patrimonio Inmaterial de FONDART Región Metropolitana para financiar la publicación del libro y difusión del congreso es una alternativa que se evaluará pudiendo solicitar un máximo de ocho millones de pesos chilenos.

V.-ANÁLISIS FINANCIERO

5.1 Precio

Para la fijación de precio de LMP se consideró como referencia el valor de otros congresos de diseño, que se agregan al cuadro que sigue.

**CUADRO N°13
ANÁLISIS DE PRODUCTO: CONGRESO DISEÑO CHILE**

LINEA PRODUCTO	ORGANIZADOR / AÑO	DESTINATARIO/DURACIÓN	PRECIO
CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIANTES DE DISEÑO	U. MAYOR / 2006	Alumnos 2 días	No se encontró información
GESTIONARTE 2008 /IP LOS LEONES	IP Los Leones / 2008	Alumnos y estudiantes Al. Otros instituciones y profesionales Duración 2 días	\$ 10.000.- \$20.000.-
Seminario Diseño de Calzado Duoc UC	IP Duoc UC / 2008	Público General Duración :Seminario 3 días por 3 horas, 3 Workshop de 10 cupos de 4 horas	Gratuito
Ctrl +G Encuentro de las Artes y Diseño	DG. IP Santo Tomás de Viña Del Mar / 2008	Público General 3 días, 9 charlas y dos Workshop, exposición. 2,5 días, 17 horas totales	Gratuito
CONGRESOS INTERNACIONALES			
IV CONGRESO PANAMERICANO DE COMUNICACIÓN	PANAMERICANO	Anticipada, anterior a 50 días	70 US
	ORGANIZA CHILE	Público General	100 US
	U. Mayor 2008	Estudiantes 2 días de duración	20 US
CREATIVOS Freelance	INTERNACIONAL	Entrada General	\$ 32.525
	ORGANIZA COLOMBIA 2008	Pronto Pago	\$ 30.788
		Estudiante	\$ 28.420
		15 Convenio Universidades	\$ 23.209
		40 Grupos	\$ 21.315
		Empresas	\$26.051.-
		Seminario de Creatividad y Copy	\$ 16.578
Seminario BTL	\$ 18.946		

		Seminario de Fotografía	\$ 18.946
Congreso de The Society for the History of Technology (SHOT-EE.UU.)	Lisboa 2008		No se encontró información
Congreso de Ergonomía %Ergonomía en Contexto+	INTERNACIONAL	Profesionales	\$ 99.470
	Cali 2007	Estudiantes postgrado	\$ 66.313
	ORGANIZA COLOMBIA	Estudiantes pregrado	\$ 54.470
	U. NAC. DE COLOMBIA SEDE PALMIRA	Pregrado UN	\$ 42.630
		Egresados UN 3 días	\$ 42.630
Segunda conferencia internacional sobre estudios históricos del diseño	Venecia 2008	2 días	No se encontró información
CHARLAS			
CHARLA JANE FULTON SURI		Público General	Gratuito
CHARLA por un día en donde participa RASHID		Profesionales y académicos	\$ 175.000
		Estudiantes	\$ 125.000

Si se compara el valor por día de los congresos y las charlas se obtiene que el valor más bajo es de \$10.000 pesos y el más elevado es de \$60.000 pesos. Ninguno incluye almuerzos y en general no son valores de mercado pues son subvencionados. En el caso de la charla de Rashid, si bien hay otras actividades además de esta charla, es ella la que influye en el precio, costo \$175.000 pesos chilenos.

Para el cálculo del precio del Congreso LMP se hizo el siguiente análisis: se consideró el costo total del proyecto y la proyección de venta esperada lo que dio como resultado para el primer año un costo de \$223.526 pesos por persona. El segundo y tercer año un valor de \$245.665 pesos, el cuarto año \$175.727 pesos y ya para el quinto año, el costo de \$137.316 pesos por persona. En promedio para los cinco primeros años el costo es de \$205.735 pesos por persona.

CUADRO N°14
CALCULO PRECIO PRODUCTO CONGRESO PRIMEROS CINCO AÑOS

	Calculo costo promedio congreso	Proyección de Ingresos por entrada
Año	Entradas	Entrada congreso
1	223.526	45.000.000
2	245.665	45.000.000
3	245.665	45.000.000
4	175.727	67.500.000
5	138.093	112.500.000
	Valor promedio	
Promedio	205.735	315.000.000

Sobre esta base se calculó el precio de mercado en \$150.000 pesos por asistencia a todo el Congreso, 30.000 por asistir un Día de Congreso y 40.000 por asistir al día de Cierre del Congreso.

Como criterio para la fijación de precio, LMP considera la cantidad de asistentes. De este modo por cada diez alumnos que realicen un pago grupal se hará un descuento del 15%. Los pagos podrán realizarse al contado, depósito en banco o en línea, cheque al día, y con dos cheques uno al día y otro, correspondiente al 50 %, a 30 días.

El servicio de almuerzo está incluido facilitando el intercambio social de los asistentes al congreso.

5.2.-Línea de producto

La primera línea de producto es el Congreso con tres subproductos: Congreso completo, día de Congreso y día de cierre del Congreso. La segunda línea de producto son los objetos de LMP, con siete subproductos asociados: bolso mujer, bolso unisex, bolso tela, polera, calendario, marca libro y libro o publicación del Congreso. El precio de estos productos acordes a los precios de mercado calculados sobre la base del costo de fabricación.

**CUADRO N° 15
LINEA DE PRODUCTO**

LINEA DE PRODUCTO	VALOR
CONGRESO	\$ 150.000
DIA CONGRESO	\$ 30.000
DIA CIERRE CONGRESO	\$ 40.000
POLERA	\$ 5.000
BOLSO MUJER	\$ 7.000
BOLSA TELA	\$ 3.000
BOLSO UNISEX	\$ 7.000
PUBLICACIÓN	\$ 4.000
MARCA LIBRO	\$ 300
CALENDARIO	\$ 2.000

Cada producto llevará la marca de LMP, del ccplm y de los diseñadores y expositores creadores del producto.

LMP desea posicionarse como una marca de calidad y excelencia académica, confiable y transparente. Su concepto de marca es **pertenece+**. Involucra explicar, renovar y crear conocimiento y aprendizaje en torno al diseño.

5.3.-Proyecciones de venta

La proyección de venta considera para el primer, segundo y tercer año un mercado objetivo de 300 personas, para el cuarto de 450 personas y para el quinto 750 personas. El mercado total es de más de 15.000 personas.

CUADRO N°16
PROYECCIÓN 300 PERSONAS primer año

LÍNEA DE PRODUCTO	CANTIDAD	VALOR NETO	IVA	TOTAL
Congreso	200	121.500	28.500	30.000.000
Valor día congreso	50	24.300	5.700	1.500.000
Cierre congreso	50	32.400	7.600	2.000.000
Bolso mujer	50	5.660	1330	349.500
Bolsa de tela	50	2430	570	150.000
Bolso unisex	50	5.660	1330	349.500
Polera	50	4.050	950	250.000
Calendario	30	1850	180	60.900
Afiche	100	810	190	100.000
Marca libro	100	243	57	30.000
Publicación	50	3240	760	200.000
Total	300			34.989.900

CUADRO N°17
PROYECCIÓN 300 PERSONAS segundo y tercer año

LÍNEA DE PRODUCTO	CANTIDAD	VALOR NETO	IVA	TOTAL
Congreso	200	121.500	28.500	30.000.000
Valor día congreso	50	24.300	5.700	1.500.000
Cierre congreso	50	32.400	7.600	2.000.000
Bolso mujer	50	5.660	1330	349.500
Bolsa de tela	50	2430	570	150.000
Bolso unisex	50	5.660	1330	349.500
Polera	50	4.050	950	250.000
Calendario	30	1850	180	60.900
Afiche	200	810	190	200.000
Marca libro	100	243	57	30.000
Publicación	50	3240	760	200.000
Total	300			35.089.900

CUADRO N°18
PROYECCIÓN 450 PERSONAS cuarto año

LÍNEA DE PRODUCTO	CANTIDAD	VALOR NETO	IVA	TOTAL
Congreso	300	121.500	28.500	45.000.000
Valor día congreso	75	24.300	5.700	2.250.000
Cierre congreso	75	32.400	7.600	3.000.000
Bolso mujer	50	5.660	1330	349.500
Bolsa de tela	50	2430	570	150.000
Bolso unisex	50	5.660	1330	349.500
Polera	50	4.050	950	250.000
Calendario	30	1850	180	60.900
Afiche	200	810	190	200.000
Marca libro	50	243	57	15.000
Publicación	300	3240	760	1.200.000
TOTAL	450			52.824.900

CUADRO N°19
PROYECCIÓN 750 PERSONAS quinto año

LÍNEA DE PRODUCTO	CANTIDAD	VALOR NETO	IVA	TOTAL
Congreso	550	121.500	28.500	82.500.000
Valor día congreso	100	24.300	5.700	3.000.000
Cierre congreso	100	32.400	7.600	4.000.000
Bolso mujer	100	5.670	1330	700.000
Bolsa de tela	100	2430	570	300.000
Bolso unisex	100	5.670	1330	700.000
Polera	100	4.050	950	500.000
Calendario	100	1850	180	203.000
Afiche	300	810	190	300.000
Marca libro	100	243	57	30.000
Publicación	500	3240	760	2.000.000
TOTAL	750			94.233.000

CUADRO N°20
RESUMEN PROYECCIONES DE VENTA primeros cinco años

Resumen ventas primeros cinco años	Monto
Año 1	34.974.900
año 2	35.089.900
año 3	35.089.900
año 4	52.824.900
año 5	86.731.000
TOTAL	244.710.600

CUADRO N°21
FLUJO DE CAJA

FLUJO DE CAJA	PRIMER AÑO	SEGUNDO AÑO	TERCER AÑO	CUARTO AÑO	QUINTO AÑO
SALDO INICIAL ANUAL	0	8.917.451	11.308.850	13.700.250	28.449.079
INGRESOS					
Aportes Universidades y CSE	9.000.000	9.000.000	9.000.000	9.000.000	9.000.000
CCPLM	4.000.000	4.000.000	4.000.000	4.000.000	4.000.000
MINEDUC	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000
Cámara Chilena del Libro	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000
El Mercurio	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000
Claro, Movistar o Entel	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000
Cafetería torres	1.000.000	1.000.000	1.000.000	1.000.000	1.000.000
Santander Santiago o Banco de Chile	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000
Contrapunto	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000
Librería nacional	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000
FONDO NACIONAL DEL LIBRO	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000
MAC, COMPAC, HP U OTRO	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000	3.000.000
Ventas línea productos	34.975.400	35.090.900	35.090.900	52.825.900	94.233.000
TOTAL INGRESOS	75.975.400	76.090.900	76.090.900	93.825.900	135.233.000
EGRESOS					
Total Inversión	5.656.070	0	0	0	0
Total Gastos Fijos de Operación	38.610.000	44.570.000	44.570.000	39.270.000	42.270.000
Total Gastos Variables de Operación	17.209.890	22.429.546	22.429.546	32.618.246	51.884.636
Imprevistos	5.581.989	6.699.955	6.699.955	7.188.825	9.415.464
TOTAL EGRESOS	67.057.949	73699500,6	73699500,6	79077070,6	103570099,6
INGRESOS - EGRESOS	8.917.451	2.391.399	2.391.399	14.748.829	31.662.900
SALDO FINAL ANUAL ACUMULADO	8.917.451	11.308.850	13.700.250	28.449.079	60.111.980

5.4.-Conclusiones Financieras

Si bien LMP no está pensado para autofinanciarse a la brevedad, se estima que para el quinto año con setecientos cincuenta asistentes se generará por concepto de ventas la suma de \$ 94.233.000 pesos. De allí en adelante será un proyecto auto-financiable y podrá destinar los aportes de las empresas para ampliarse e invertir una cifra cada vez mayor en investigación, publicación y difusión.

El proyecto LMP habrá invertido la suma de \$33.000.000 millones de pesos en becas de investigación hacia el quinto año y contará con un saldo a favor de \$60.000.000 millones de pesos. Estas condiciones permitirán evaluar y actualizar a LMP con el objeto de penetrar el mercado latinoamericano.

Esta última etapa de expansión culmina hacia el décimo año. Para ese entonces muchos investigadores becados por LMP habrán culminado su postgrado, publicado en el circuito nacional y latinoamericano con condiciones favorables para expandirse al resto del mundo.

Imagen corporativa

Marca



Tríptico



Piezas de merchandising

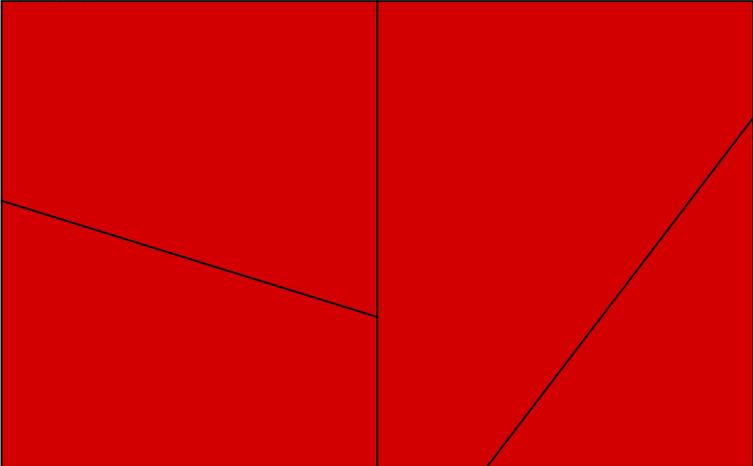
Las piezas de merchandising son diseños sugeridos pudiendo ser rediseñadas por el equipo de trabajo de LMP. Se muestran aquí: marca libro con fotografía de grandes personajes, conceptos revolucionarios y objetos de diseño.



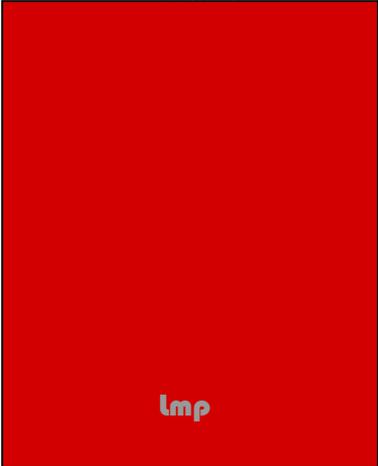
Bolsos: Uno para mujer y uno unisex de tamaño regular tipo congreso con espacio para computador personal de atractivos colores y una bolsa de tela, para compras. Todos con la marca incorporada.

Carpeta: Todas las carpetas utilizadas exhibirán la marca del congreso.

Interior



Frente

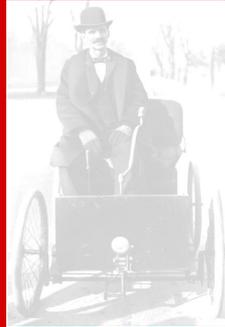


Posterior



Henry Ford:
Nacido en 1863, fue un visionario que deseaba:

construir un motor para las grandes multitudes... será tan barato ...que todo el mundo podrá tener uno+ Henry Ford



Calendario 2011



Imp congreso

la máquina de pensar

Portada CALENDARIO

Agosto 2011

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Imp



Margaret Mac Donald
Nacida en , diseñó
La carta del restaurante

Ejemplos Interior calendario y contratapa

Aspacia
CCPLM

patrocinan

Colaboran

Imp

INVITACIÓN y FOLLETO

Pensar diseño

Concurso para **Imp**

Ponencias y mesas redondas en el primer congreso de historia y teoría del diseño para **docentes y alumnos** de todas las escuelas de diseño del país.

Pd 2011 es la primera etapa, un concurso que hará **historia y teoría del diseño**, consulta las bases en www.lmpdiseño.cl



Congreso la máquina de pensar diseño



Arriba Sitio Web

Abajo aviso publicitario

Congreso 2011

la maquina de pensar diseño

Imp
Ponencias y mesas redondas es el primer
 Congreso de historia y teoría del diseño para **docentes y alumnos**
 de todas las **escuelas de diseño** del país.
 Informaciones en www.Impdiseño.cl o al teléfono 02-0000000

5 Ponencias, 2 mesas redondas y un gran debate debat
 patrocinio
 2, 3, 4, 5 y 6 de noviembre
 Sala de conferencias CCPLM

Inscripciones abiertas hasta el 30 de octubre

VII.-ANALISIS FODA LMP

FORTALEZAS

1. Es un evento pionero en nuestro país, nunca antes se ha realizado un Congreso especializado en Teoría e Historia del Diseño por lo que se sentarán las bases en este campo. Su aporte al fortalecimiento del área se convertirá en referente por su enorme y significativo impacto positivo en el medio y en la comunidad educativa.
2. Al ser organizado por un grupo de docentes se hace posible la participación de todas las instituciones de educación y por lo tanto también de sus aportes para el buen desarrollo de este proyecto.
3. LMP es un proyecto que coincide con la línea que ha patrocinado y/o auspiciado el Centro Cultural Palacio la Moneda, Cámara chilena del Libro, Ministerio de Educación y Consejo Nacional del Libro y la Lectura, y éstas instituciones a la vez son de principal interés para LMP.
4. El énfasis en la creación teórica sobre el diseño chileno permite acercarnos a la respuesta de identidad. Ello es de interés de las universidades latinoamericanas.
5. El publicar en el sitio web de LMP, de ccplm, de Color Magenta, de Diseño Emergente, y de otras páginas permite inmediatez y cubre nuestro mercado ya que son personas que utilizan estos sitios y se comunican principalmente a través de la web.
6. Docentes y alumnos tendrán además del congreso y concursos la oportunidad de publicar permanente en web de LMP sus trabajos: Se les invitará frecuentemente a colaborar y utilizar la web como complemento en el aprendizaje de la Historia y Teoría del Diseño.
7. A partir del segundo año se evaluará la alternativa de publicar una revista para difundir artículos de investigación que harán conocido a LMP y se convertirá en una de las mejores alternativas para la creación teórica del diseño en Chile.
8. LMP, a través de sus múltiples actividades, incentivará la participación y logrará reconocimiento entre pares. Este punto es de suma relevancia ya que la falta de reconocimiento en esta área es una de las mayores desmotivaciones y una deuda pendiente de la realidad académica y estudiantil.

Como mantener las fortalezas

- Procurar un nivel de excelencia en cada una de las actividades realizadas en este congreso.
- Estudiar el mercado permanentemente para asegurar la existencia de este evento a lo menos durante 10 años.
- Lograr otras instancias de desarrollo teórico específico, ello una vez demostrado el beneficio que reporta LMP, como seminarios para el desarrollo de la historia y teoría de docentes y alumnos, becas de perfeccionamiento, canjes de participación en cátedras dentro o fuera de la universidad de origen y en el extranjero, etc.
- Crear una red para la formación de líderes, alumnos y profesores, en el área de Historia y Teoría del Diseño en cada Universidad e Instituto logrando presencia permanente.

OPORTUNIDADES para LMP

1. Acceso a mercado meta a través de la web.
2. Posicionamiento del área de teoría con metas claras a corto, mediano y largo plazo. Dentro de cinco años permite ingresar al mercado latinoamericano y en menos diez años al circuito mundial.
3. Fortalecimiento de la red de docentes logrando la noción de cuerpo de teóricos del diseño. Ello probablemente y en la mayoría de los casos, generará cambios y mejoras en las condiciones de trabajo, en consecuencia mayores recursos destinados al área de teoría.
4. Incentivar las políticas para el desarrollo del área como compra de libros para uso exclusivo de docentes en cada una de las escuelas de diseño, participación en el Congreso como una forma de competencia pues se elaborará a modo de ranking la participación de las universidades, escuelas, liceos y colegios por parte de LMP publicándolo en todos sus soportes masivos.

Como aumentar las oportunidades

- Demostrar que participar en LMP contribuye al desarrollo de las capacidades y beneficia a docentes, alumnos, instituciones y área de Teoría e Historia del diseño a nivel nacional no sólo en lo práctico y en lo teórico sino en la difusión del diseño chileno en general.
- Incorporar otras áreas del conocimiento en relación con el diseño.

DEBILIDADES

1. La inestabilidad laboral de los docentes puede influir en su participación en este concurso de ponencia por tener que ausentarse de sus responsabilidades el día de su ponencia.
2. La exacerbada competencia entre docentes, debido a la inestabilidad laboral, tiene como consecuencia el no compartir información y el emitir opiniones políticamente correctas. Esto influirá en el diagnóstico y planteamiento de mejoras de las condiciones en las que se enseña la teoría e historia del diseño.
3. Los permisos para que los alumnos se ausenten de sus escuelas podrían generar dificultades para participar en LMP, ya que la dedicación a ello es idealmente de una semana.

Como superar las debilidades

- Como ya se planteó anteriormente, enviando una carta para felicitar a las escuelas de los ganadores de los concursos, ello permitirá mejorar la disposición de las escuelas al recibir publicidad indirecta y el prestigio de LMP.
- Evaluando el congreso y difundiendo las consecuencias en el crecimiento intelectual, profesional y productivo como primera meta cumplida al final de la primera versión del evento.
- Publicitar y generar entusiasmo continuo en cada uno de los concursos para becas, investigación, publicación profesional y estudiantil.
- Idear una estrategia para que los directivos de las escuelas comprendan que así como se financian Salones de Diseño, talleres y maquinarias de fabricación y prototipos, el área teórica también requiere de inversión para obtener resultados que tienen una vida útil mucho más larga que cualquier otro proyecto.
- Propiciar la compra de textos de estudio para uso exclusivo de investigación de alumnos y docentes como parte de los beneficios de investigar.
- Destacar que es una actividad pionera que sentará bases, quienes participen en ella serán fundadores y tendrán la posibilidad de innovar y obtener reconocimiento como contribuyentes del desarrollo cultural, esto para alumnos, docentes, escuelas, empresas, etc.

AMENAZAS

1. Falta de comprensión del rol de las asignaturas teóricas en la formación y desarrollo del alumno por parte de directivos y alumnos ligados al trabajo concreto.
2. Excesivo protagonismo de la asignatura de taller en todas las Escuelas de Diseño en desmedro de las demás.

Como superar las amenazas

- Utilizar la diplomacia y la negociación para el buen curso de este congreso y potenciar el conocimiento como una herramienta de distinción y prestigio generando un clima intelectual y conciliador para obtener cambios positivos por parte de la comunidad.

VIII. CONCLUSIONES GENERALES

No es posible competir directamente con países de gran trayectoria en diseño pues los métodos de fabricación y sofisticación del diseño europeo, por ejemplo, son en este momento imposible de alcanzar competitivamente. Y el desarrollo de su teoría e historia del diseño nos lleva varias décadas de ventaja y en algunos casos casi un siglo.

Hay que considerar además que la globalización y sus efectos han hecho que disciplinas como la sociología y la antropología se interesen en la pérdida de identidad y su significación para los seres humanos. Y en particular, para el diseño: ¿la pérdida de fronteras significa igualdad en el diseño? Las particularidades culturales que determinan el quehacer del diseño y su historia ¿se ven afectadas por el fenómeno de la globalización? ¿Cómo logra entonces sobrevivir el referente europeo al efecto homogenizador que produciría en teoría la globalización?

¿En dónde nos podemos ubicar a nivel latinoamericano y en qué posición a nivel mundial respecto de la praxis y teoría del diseño?

¿Dónde ubicar los límites del diseño? Por ejemplo, el diseño de experiencia utiliza técnicas y métodos teatrales y es más bien, a mi juicio, una experiencia estética de Diseño Teatral pero se vende como diseño ligado a lo práctico y no lo artístico. Pareciera que en la actualidad aún debemos definir qué es diseño.

El mejoramiento en la calidad de la educación en general y del diseño en particular es necesario para comenzar a responder éstas y otras interrogantes que permitan pensar y desarrollar la disciplina. El lugar más apropiado parece ser el círculo de diseñadores interesados en este análisis que se encuentra evidentemente en los docentes de historia y teoría en primer lugar. En las universidades e institutos que imparten diseño. En el alumnado de pregrado. Y futuros estudiantes y sus profesores de Artes Visuales y Educación Tecnológica, es decir, los más de 20.000 alumnos que

anualmente escogerán estudiar diseño y se encuentran actualmente cursando su enseñanza básica o media.

Estos potenciales alumnos conocen el diseño en sus escuelas, liceos y colegios en varias instancias. El programa de Educación Tecnológica y Artes Visuales de la Reforma Educativa vigente contempla aspectos y diseño en sí a partir de quinto año básico. Estos alumnos en Educación Tecnológica deben estudiar la evolución de un objeto tecnológico, en Artes visuales los alumnos de séptimo básico tienen un año de diseño, de técnicas y de historia del diseño con temas como %Apreciación del diseño de varias épocas+ y %Diseño de identidad+. Posteriormente en octavo y hasta cuarto año medio se abordan temas específicos de diseño y se incorporan por ejemplo packing y cómics. Es importante mencionar que además se han incorporado unidades completas de arquitectura.

LMP reúne la participación de todos estos actores y propone el desarrollo de la disciplina mediante una estrategia metodológica y producto teórico. Desde el inicio la página web de LMP, por ejemplo, aportará a las asignaturas teóricas y prácticas del diseño en las diferentes etapas de educación, básica, media y superior mediante información, historia, técnicas, ejercicios y espacio de discusión y publicación de docentes y alumnos. De este modo se irá generando un polo de desarrollo y los estímulos suficientes para que alumnos, docentes e instituciones investiguen, publiquen y participen en diferentes instancias que brinda LMP.

Se hace fundamental comprender que la creación del conocimiento es una contribución que trasciende a las universidades. Ello contribuye a la excelencia en la formación de profesionales y personas, de docentes e investigadores y fundamentalmente contribuye en la reflexión de nuestra identidad: pensar desde todas las áreas del conocimiento lo que fuimos, lo que somos y lo que seremos⁴⁷.

⁴⁷ Conversaciones con profesor Jaime Meneses en corrección de proyecto

Las disciplinas que han desarrollado su historia y teoría estuvieron alguna vez en las mismas condiciones que el diseño en Chile. Producir conocimiento, desarrollar la lectura y publicar sobre Diseño Chileno es la gran meta de LMP.

LMP mediante la publicación de conocimiento especializado en diferentes soportes y con orientación diferida (a docentes de diseño, estudiantes de diseño y futuros estudiantes de diseño) contribuirá al desarrollo de la capacidad crítica por ende al mejoramiento de la calidad educativa de manera transversal.

En este contexto la responsabilidad de una institución de educación: *mejorar la calidad docente e invertir en la creación del conocimiento* es de una obviedad tremenda, sin embargo en la realidad nos encontramos con una situación paradójica, a lo menos en el campo de la teoría e historia del diseño. Aparentemente lleva la delantera la enseñanza básica y media.

Considerando que hoy en día es casi imposible abarcar el desarrollo del diseño en su totalidad cada país debe preocuparse de hacer historia, y de tener memoria. En nuestro país no se forman (institucionalmente) historiadores ni teóricos del diseño salvo por motivación propia. Las publicaciones de Historia del Diseño Chileno son escasas. Esto es comprobable considerando la cantidad de textos publicados en Chile de esta especialidad y el nivel de participación en ello por parte de las instituciones educativas se reduce más bien a colaboraciones. Pero los fondos públicos y la empresa privada en general sí evidencian un incremento en su valoración financiando los textos de diseño Chileno principalmente mediante el Fondo Nacional del Fomento al Libro y la Lectura.

La valoración de nuestra cultura y nuestras capacidades ha instalado en la mentalidad de los diseñadores el enfatizar, a la hora de diseñar, la identidad de nuestro país. Así se cree es posible competir con las consecuencias de la globalización y el desarrollo de las comunicaciones a través de la conquista del mercado latinoamericano para desde allí instalarse en el mundo. LMP contribuirá no sólo en ello sino en aportar al mejoramiento de la calidad de la educación en general con un espacio que evidencie

el estado, avances y metas por cumplir a nivel básico, medio, de pregrado y postgrado del diseño chileno y especialmente de la Historia para generar Teoría del Diseño.

IX.- BIBLIOGRAFÍA

BELANDO MONTORO, MARÍA. Los profesores del siglo XXI y la calidad de enseñanza universitaria: En torno a la formación, Pdf, Revista Electrónica Interuniversitaria, 1999

CANO GONZALES, RUFINO..La formación permanente del profesorado universitario, Pdf, en: Revista Electrónica Interuniversitaria, 1999

CARRILLO, ISABEL Y OTROS. La reflexión y el diálogo compartidos como proceso de cambio en la práctica docente, Pdf, Revista Electrónica Interuniversitaria, 1999

DAMARIS, DIAZ. La didáctica universitaria: Referencia imprescindible para una enseñanza de calidad, Pdf, Revista Electrónica Interuniversitaria, 1999

GONZALO DELGADO, MARGARITA & DEL BARCO, BENITO. La promoción de la auto-eficacia en el docente universitario, Pdf,. Revista Electrónica Inter. Universitaria, 1999

LEON DEL BARCO, BENITO & GONZALO DELGADO MARGARITA. Algunas aportaciones de la psicología de la educación que guían la docencia Universitaria, Revista Electrónica Inter. Universitaria, 1999

MARTINEZ, MARTÍN La universidad como espacio de aprendizaje ético, Publicado originalmente en el número 29, *Ética y formación universitaria*, de la *Revista Iberoamericana de Educación de la OEI* (Mayo-Agosto 2002).

PALOMERO, JOSE EMILIANO & FERNÁNDEZ, MARIA ROSARIO. Enseñando y Aprendiendo en la Universidad, Pdf, Revista Electrónica Interuniversitaria, 1999

PRIETO NAVARRO, LEONOR. Las creencias de auto eficacia docente del profesorado universitario, Pdf. En: www.des.emory.edu/mfp/prieto.PDF

RODRÍGUEZ ROJO, MARTÍN.

a) El componente educativo en el rol del profesor, Pdf, Revista Electrónica Interuniversitaria 1999

b) La investigación cualitativa a cerca de sus pasos a la Universidad, Pdf, Educar 34, Universidad de Valladolid Fac. de Educación, 2004

SALINAS FLORES, OSCAR. Historia del Diseño Industrial, Trillas, 1992

SÁNCHEZ, LOURDES. Concepción de aprendizaje de profesores universitarios y profesores no docentes: Un estudio comparativo, Pdf en: Anales de psicología volumen 21 n°2, dic, 231-246, 2005

SAPAG CHAIN, NASSIR Y REINALDO. Preparación y Evaluación de Proyectos, MacGrawHill, cuarta edición, Chile, 2000.

ESTEVE, JOSE. Hacia un nuevo modelo de profesor universitario, en: Ciclo de conferencias sobre modelos y formación de educación superior en Europa, 2003

TORREJO EGIDO, LOPEZ PASTOR. La didáctica y la democracia. Algunas cuestiones olvidadas en la calidad de trabajo docente en la Universidad, Formato pdf en Revista Electrónica Universitaria de Formación del Profesorado

Ley N° 17.336 de Propiedad Intelectual

Ley N° 18.985 de Donaciones Culturales

Programa de Gobierno 2006-2010 Michelle Bachelet+

VARIOS AUTORES. Industrias Culturales, LOM, 2005

X- INDICE DE TABLAS

N°1 RESUMEN DE PORCENTAJE DE ASIGNATURAS	36
N°2 CONGRESOS DE DISEÑO REALIZADOS EN CHILE	44
N°3 PROGRAMA LMP	53
N°4 PRESUPUESTO PRIMER AÑO	56
N°5 PRESUPUESTO SEGUNDO Y TERCER AÑO	58
N°6 PRESUPUESTO CUARTO AÑO	60
N°7 PRESUPUESTO QUINTO AÑO	62
N°8 RESUMEN PRESUPUESTOS PRIMEROS CINCO AÑOS	63
N°9 SALARIOS POR MES DE TRABAJO PRIMER AÑO	67
N°10 ENCUESTA ALUMNOS DISEÑO	76
N°11 RESUMEN OFERTA CONGRESOS DE DISEÑO EN CHILE	82
N°12 CANALES DE DISTRIBUCIÓN	86
N°13 ANALISIS DE PRODUCTO: CONGRESO DISEÑO CHILE	91
N°14 CALCULO COSTO CONGRESO PRIMEROS CINCO AÑOS	93
N°15 LINEA DE PRODUCTO	94
N°16 PROYECCION 300 PERSONAS PRIMER AÑO	95
N°17 PROYECCION 300 PERSONAS SEGUNDO Y TERCER AÑO	95
N°18 PROYECCION 450 PERSONAS CUARTO AÑO	96
N°19 PROYECCION 750 PERSONAS QUINTO AÑO	96
N°20 RESUMEN PROYECCIÓN DE VENTA CINCO AÑOS PLAZO	97
N°21 FLUJO DE CAJA PRIMER AÑO	97
N° 27 CARTA GANT	120

XI- ANEXOS

EJEMPLO INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LMP

Por favor completar y responder la siguiente evaluación

Para ello marcar con una x en la casilla:

MB cuando usted considere se cumple entre un 80 a 100%

B cuando se cumple entre el 60 y el 80%

S cuando se cumple entre el 50 y 60%

I cuando se cumple menos del 50 %

Dimensiones y criterios	MB	B	S	I
Puntaje	3	2	1	0
A.-Aspecto Formal				
Puntualidad en el inicio y término de actividades programadas				
Realización de la actividad ofertada				
Infraestructura y acondicionamiento apropiados para la actividad a desarrollar				
Cordialidad y claridad del personal de LMP				
Cordial de los expositores y profesores de taller de LMP				
Otros comentarios:				
B.-Ponencias, debates y mesas redondas				
El o los expositores preparan su exposición				
El o los expositores son claros al transmitir las ideas				
El o los expositores ejemplifican teórica y visualmente las ideas				
El o los expositores responden con claridad las preguntas realizadas por la audiencia				
Considera valiosa la ponencia, debate o mesa redonda				
¿Por qué?				
C.- Talleres				
El taller cumple con las expectativas ofrecidas				
Las actividades realizadas son valiosas para su aprendizaje en general				
¿Por qué?				
Aprendió de diseño en este taller				
Destaque un aspecto				
¿Cómo mejoraría este taller?				
Recomendaría tomar el taller con este profesor?				
¿Por qué?				

Comentarios y sugerencias

