

Llamado a aspirantes para la contratación
de un cargo de director en el Centro de
Diseño Industrial.

Proyecto de trabajo

Dis. Ind. Andrés Parallada.
Montevideo, enero de 2006.

Índice

1. Nivel General: la disciplina del diseño	
1.1 - Definición del alcance del Diseño Industrial en la sociedad y en el ámbito empresarial y productivo	03
1.1a - ¿Qué es el Diseño Industrial? Carácter multidisciplinario	03
1.1b - Definición restringida y amplia del término Diseño Industrial	04
1.1c - Diagrama triádico del diseño	07
1.2 - Propuesta de orientación en materia de enseñanza del Diseño Industrial. Bases conceptuales y encuadre de la enseñanza del Diseño Industrial asociada con la realidad socio-cultural y productiva	10
2. Nivel Estratégico	13
3. Nivel Operativo	14

1. Nivel General: la disciplina del diseño

1.1 - Definición del alcance del Diseño Industrial en la sociedad y en el ámbito empresarial y productivo.

El objetivo del presente trabajo es exponer a la Comisión Asesora el *Plan de trabajo* correspondiente al llamado a aspirantes para la contratación del cargo de director del Centro de Diseño Industrial, periodo 2006-2007.

Parece muy oportuno comenzar esta exposición justamente por el origen de cualquier plan, es decir, su núcleo conceptual, y en este caso analizando sintéticamente cuál es el alcance de la disciplina *Diseño Industrial*. En los apartados 1.1a, 1.1b y 1.1c se analizará sintéticamente aquellas características del concepto de *Diseño Industrial* que tienen especial relevancia para comprender el fundamento de la propuesta de orientación de la enseñanza del Diseño Industrial en Uruguay presentada en el apartado 1.2 de esta sección.

Hemos elegido dos conceptos centrales para exponer nuestro punto de vista con respecto al alcance de la disciplina del *Diseño Industrial*. El primer concepto, que se explicará en el punto 1.1a, trata del carácter multidisciplinario del *Diseño Industrial*. Y el segundo concepto, apartado 1.1b, se refiere a nuestra adhesión a una tendencia reciente por la cual el término *Diseño Industrial* abarcaría una serie de actividades más amplias que las que originariamente se consideraron propias de este campo de acción.

Finalmente, en el apartado 1.1c presentaremos una serie de conceptos cuyo objetivo es definir una nueva aproximación a la disciplina del Diseño Industrial y que se constituirá en la base del apartado 1.2, una propuesta de orientación de la enseñanza del Diseño Industrial en Uruguay.

1.1a - ¿Qué es el Diseño Industrial? Carácter multidisciplinario.

Desde sus orígenes, las discusiones teóricas acerca del *Diseño Industrial* se han centrado en determinar cuál debería ser la función de esta nueva disciplina dentro de la sociedad moderna. Tanto para los teóricos centroeuropeos¹, en el período de entreguerras del siglo XX, como para los primeros ensayistas sobre Diseño Industrial en los EE.UU., posterior a la segunda guerra mundial, el debate consistía en definir cuál sería el perfil de este nueva figura profesional: el Diseñador Industrial. ¿Cuáles serían los rasgos diferenciales de esta actividad? ¿Por qué se trata de una tarea que no es abarcada por actividades profesionales existentes? ¿Cómo se relaciona con el resto de actividades profesionales? Y probablemente una de las

¹ Maldonado, Tomás (Compilador). (2002). *Técnica y cultura. El debate alemán entre Bismarck y Weimar*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

preguntas más debatidas: ¿cómo debería ser la formación de este nuevo tipo de profesional? Y más general aún: ¿cuál sería su papel en la sociedad? ¿Se confundiría con un artista? ¿O su temperamento debería ser descrito como el de un ingeniero?

Para quien no esté familiarizado con las discusiones sobre *Diseño Industrial* quizá le resulte llamativo saber que este tipo de debate sigue aún vigente, como queda registrado en la entrevista realizada al Diseñador Industrial de origen japonés, radicado en Milán, y recientemente profesor invitado en el CDI, Isao Hosoe ², donde responde a la pregunta: *¿Qué es el diseño hoy?* Como es previsible, al trasladarse este debate a Latinoamérica el cuestionamiento acerca del papel social del *Diseño Industrial* repite y agrega los argumentos originales, como queda ampliamente consignado por Gui Bonsiepe ³.

¿Qué es el diseño hoy? Pero, ¿por qué esta pregunta, aparentemente simple sigue estando sobre la mesa de discusión? Independientemente de cuál sea la respuesta exacta a esta pregunta, existe casi unanimidad en considerar al diseño como actividad de marcado perfil multidisciplinario. Esto también ayudaría a comprender la dificultades que enfrentan aquellos teóricos que han tratado de proponer una definición de esta disciplina.

Al diseñar el proyectista, o diseñador, debe sintetizar una multiplicidad importante de conocimientos que generalmente se asocian a disciplinas ya establecidas. Los conocimientos técnico-productivos de un proyecto de diseño generalmente se asocian con las diferentes ramas de la ingeniería, los conocimientos artísticos, forma, color se vinculan fuertemente a la actividad de las artes plásticas, los conceptos de mercado provendrían de las ciencias empresariales, también sería necesario conocer algo sobre el ser humano y su manera de realizar las actividades cotidianas, como lo estudia la ergonomía, también serían necesarios algunos conocimientos de sociología para interpretar el comportamiento del consumidor y la lista parecería continuar.

Desde sus inicios, el diseño ha enfatizado su relación con diferentes disciplinas, y en cada época o región su afinidad ha sido mayor con algunas disciplinas, o enfoques teóricos, que con otras. Esta característica puede haber inducido a pensar que no existe una definición única acerca de qué es el diseño. Parecería que el diseño se ha visto expuesto a un proceso de metamorfosis permanente sin que dos generaciones sucesivas de diseñadores puedan mantener una discusión con un lenguaje común.

Esto tiene consecuencias directas en las expectativas que genera la actividad de diseñar, tanto en los estudiantes que comienzan sus estudios, como en el

² Isao Hosoe. (2003). Design as abduction. Revista diid (*disegno industriale - industrial design*). Editor: Gangemi Editore Sp.a N° 7/2003, pp. 62-69.

³ Bonsiepe, Gui. (1985). *Diseño de la Periferia*. México: Gustavo Gili.

resto de la sociedad y fundamentalmente en qué postura adoptar en el momento de reflexionar sobre una propuesta educativa.

Como forma de ilustrar este debate sobre la variedad de ángulos que debe adoptar el diseñador durante su tarea profesional incluimos la siguiente cita, donde se ironiza acerca del idealizado perfil multidisciplinario del *Diseño Industrial*.

“Un buen diseñador necesita una buena mente analítica, ingenio constructivo, formación culta, un juicio certero y una disciplina intachable. Es el responsable de la prestación de un servicio. Quien además de todo esto, se considere un artista, debe preguntarse si no es un ser sobrenatural”.

Kurt Weidemann, 1989 ⁴

En síntesis, lo importante en este punto, consiste en comprender como una de las principales fortalezas del *Diseño Industrial*, su carácter integrador de otras disciplinas, puede, al mismo tiempo, transformarse en su punto más débil, generando confusión en lo que sería la propia definición del término. Esto se relaciona directamente con la estrategia pedagógica de cualquier centro de estudios especializado en este tema, tal como lo abordaremos en el apartado 1.2.

1.1b - Definición restringida y amplia del término Diseño Industrial.

Lo consignado en el apartado anterior tiene como finalidad presentar sintéticamente uno de los debates básicos sobre el *Diseño Industrial*. Sin embargo, no debe concluirse que la finalidad de dicho debate sea el cuestionamiento de la viabilidad del Diseño Industrial como disciplina autónoma. Todo lo contrario, la aplicación reciente de los fundamentos del diseño en un espectro muy amplio de actividades culturales y empresariales no hace más que reforzar la idea de la potencialidad de una disciplina específicamente dirigida al estudio del tema que nos convoca.

La definición más aceptada sobre este tema es, sin duda, la versión correspondiente al Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial, ICSID ⁵. Cabe destacar que esta definición del Consejo Internacional se enmarca de una tendencia reciente, donde el término ***Diseño Industrial*** abarca una serie de actividades considerablemente más amplia que la tarea de *diseño de productos*. Es conveniente señalar que en la mayor parte de la literatura existente, el término *Diseño Industrial* ha sido utilizado casi como sinónimo de *diseño de productos*. En tal sentido se habla de una definición

⁴ Bürdek, Berhanrd E. (1994). *Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A.

⁵ http://www.icsid.org/about/Definition_of_Design/ o en el Anexo 1.1 del material de apoyo que integra el presente llamado.

restringida del *Diseño Industrial*. El presente trabajo, en sintonía con la definición expuesta por el ICSID, se apoya en una acepción amplia del término *Diseño Industrial*. Cito textual:

*“De esta manera, el diseño es una actividad que abarca un amplio espectro de profesiones en las cuales intervienen productos, servicios, gráfica, interiores y arquitectura”.*⁶

La definición actual del ICSID es una síntesis de esta acepción amplia del concepto de *Diseño Industrial*, un cambio que se ha venido registrando en los debates teóricos desde mediados de los años noventa, como bien se registra en el artículo: *¿Qué es el diseño? Sobre categorías y malentendidos*⁷, donde los autores identifican al menos veintiuna categorías asociadas al concepto de diseño⁸:

(1) Industrial Design; (2) Product Design; (3) Object Design; (4) Graphic Design; (5) Visual Comunicación; (6) Comunicación Design; (7) Typography; (8) Layout; (9) Photo Design; (10) Interface Design; (11) Corporate Identity; (12) Design Management; (13) Interior Design; (14) Exhibit Design; (15) Light Design; (16) Public Design; (17) Service Design; (18) Eco Design; (19) Packaging Design; (20) Textil Design; (21) Fashion Design.

A su vez, esta nueva tendencia consistente en ampliar el concepto restringido de Diseño Industrial ha tenido su incidencia en los programas curriculares de las escuelas de diseño. Un ejemplo al respecto puede ser tomado de la *Design Academy Eindhoven*⁹, donde el plan de estudios se organiza por departamentos identificados con los siguientes nombres:

- (a) man and Activity; (b) man and Communication; (c) man and Identity; (d) man and Leisure; (e) man and Living, (f) man and Mobility; (g) man and Public Space; (h) man and Well-being.

Este cambio de organización refleja la nueva preocupación por definir con mayor claridad cuál es el alcance real de la disciplina del Diseño en nuestra sociedad actual, e inclusive podría ser vista como intento de superar las categorías clásicas del diseño, es decir: diseño bidimensional, diseño tridimensional, diseño espacial, etc.

El programa curricular original del CDI fue concebido a fines de la década de los ochenta, posteriormente, sucesivas actualizaciones han permitido ajustar los contenidos de las diferentes asignaturas a esta nueva concepción amplia del Diseño Industrial.

⁶ Idem.

⁷ Brandes, Uta y Erlhoff, Michael (1995). Designkalender 1995 - Was ist Design? Über Kategorien und Missverständnisse. Munich: Icon-Verlags GmbH, 1994.

⁸ Una traducción de esta clasificación se puede encontrar en <http://www.andresparallada.com/categorias.zip>

⁹ Es posible visitar el sitio web de esta institución: <http://www.designacademy.nl/>

Sin embargo, sería recomendable evaluar la posibilidad de consolidar o sistematizar algunas modificaciones de dicho currículo o plan de estudio de modo de contemplar cabalmente esta nueva situación donde el *Diseño Industrial* es considerado como una actividad global con incidencia en diversas actividades proyectuales.

1.1c - Diagrama triádico del diseño.

En los apartados 1.1a y en 1.1b. fueron sintéticamente presentadas dos de las principales características del diseño como disciplina. Cada una de estas características puede ser interpretada como fortalezas de la actividad proyectual, pero a su vez, también pueden transformarse en sus principales debilidades. Una disciplina que se relaciona con una serie importante de otras disciplinas, o una disciplina que en la última década ha ampliado su rango de acción parecería ser fácilmente cuestionable como una actividad autónoma sin límites precisos, difícil de sistematizar en un plan de estudios.

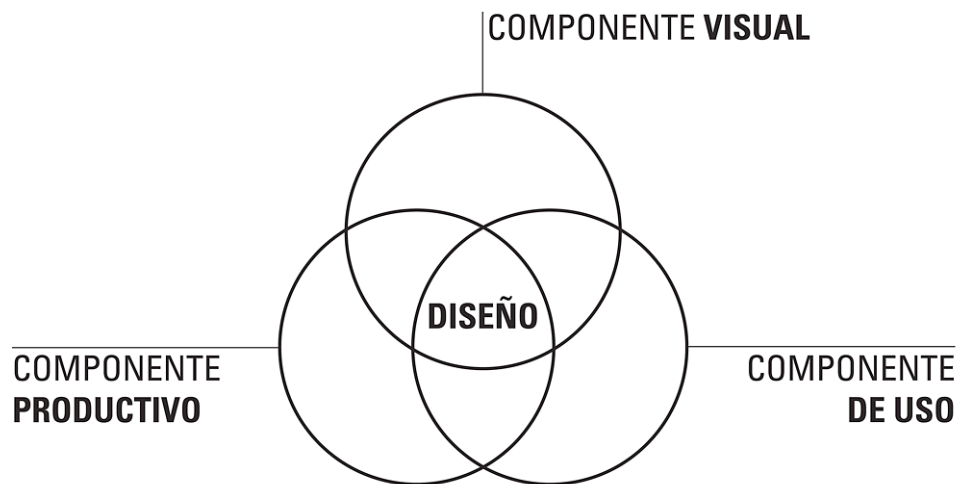
Si bien el objetivo del presente informe no es profundizar en la reflexión teórica acerca del concepto de *Diseño*, sí nos parece relevante exponer el modelo teórico denominado *Diagrama triádico del diseño*. He trabajado en el desarrollo de este modelo conceptual desde mis inicios en la tarea como docente y entiendo que representa un nuevo ángulo de aproximación al fenómeno del diseño donde se contemplan las principales fortalezas y debilidades de esta disciplina, tal como se han consignado en los apartados anteriores. Adecuadamente interpretado este modelo puede constituirse en la base de una nueva propuesta de orientación de la enseñanza del diseño en el Uruguay.

Para la totalidad de cursos y talleres que he tenido la oportunidad de trabajar definiendo los contenidos, la metodología de trabajo, sistema de evaluación, etc. (la lista de estos cursos se consigna en la Pág. 11 de la Carpeta de méritos) he utilizado como fundamento conceptual precisamente el modelo denominado *Diagrama triádico del diseño*. Este modelo ha sufrido diferentes actualizaciones a lo largo del tiempo, la última versión fue presentada en las *Segundas Jornadas Rioplatenses de Diseño: horizontes del nuevo diseño, bajo el título: Diagrama triádico del diseño. Enseñanza interdisciplinaria del diseño industrial*¹⁰, evento organizado por Asociación Latinoamericana de Diseño, ALADI y la Intendencia de Colonia y Grupo Colonia Diseño, Colonia del Sacramento, Octubre de 2004.

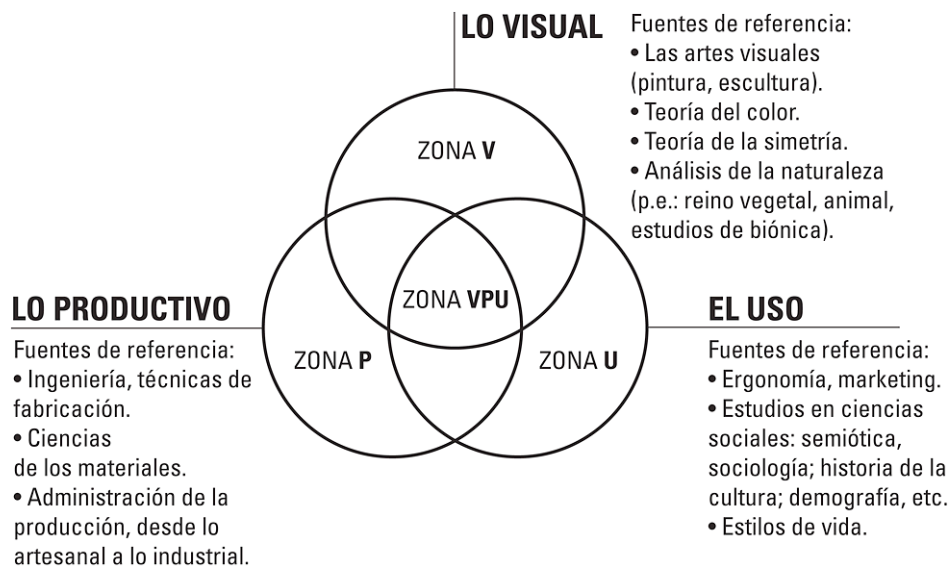
Lo central de este modelo consiste en dividir el amplio fenómeno del *Diseño Industrial* en tres grandes categorías, proponiendo las siguientes tres categorías: (a) *lo visual*; (b) *lo productivo* y (c) *el uso*. De este modo, el *Diseño Industrial*, en su acepción más amplia, tendría como objetivo articular estas tres grandes esferas de conocimientos y sintetizarlas en un proyecto único. Cada una de estas categorías estaría integrada a su vez por una serie de

¹⁰ La versión completa de esta presentación se encuentra en http://www.andresparallada.com/vpu_colonia.zip

disciplinas de las cuales el diseño se nutre para avanzar en su tarea, lo propio del diseño sería la combinación especial que propone como síntesis en cada uno de sus proyectos.



De acuerdo a este modelo, un diseñador sería un profesional cuyo conocimiento le permitiría integrar en un proyecto específico conocimientos pertenecientes a estas tres grandes áreas (visual, productivo, uso). Dicho de otro modo, un diseñador sería un especialista en la interacción de conceptos visuales, conceptos productivos y conceptos de uso que intervienen en la creación de un nuevo modelo de objeto de uso cotidiano. Si en el proyecto concreto no se llegan a integrar estas tres áreas de conocimiento entonces no se trataría de un proyecto de diseño, dicho proyecto caería fuera del interés de la disciplina. A modo de ejemplo, y en forma simplificada, se podría señalar que cuando un proyecto enfatiza variables de tipo visual (lenguaje visual) con variables de uso (uso socio-cultural de un artefacto) en general se entiende que estamos frente a un proyecto de carácter artístico. Por otro lado, si el proyecto analizado combina únicamente variables productivas con variables de uso, estaríamos nuevamente fuera de la esfera del diseño, y generalmente se asocia este tipo de proyectos a alguna de las ramas de la ingeniería aplicada.



A diferencia de otros modelos teóricos, el modelo triádico aquí presentado se basa en la teoría desarrollada por el filósofo estadounidense Charles S. Peirce (obra a fines de la década de 1860 hasta su muerte 1914), su concepto de trinomio: *primeridad, segundidad, terceridad*, inspirada en la tradición lógica griega, permite comprender nuestra realidad de un modo integral. Otros modelos teóricos que intentan explicar el fenómeno del diseño se han basado en conceptos quizá más transitorios, como la hegemónica visión del funcionalismo moderno, con su binomio forma-función basada en teorías de carácter biológico, en auge a fines del siglo XIX.

Quizá la información presentada hasta aquí resulte con cierto sesgo excesivamente teórico para el presente trabajo, o tal vez el espacio destinado tampoco sea el más apropiado por su extensión para tratar estos temas, pero me gustaría manifestar mi total convencimiento sobre la importancia de este debate justamente en este punto y resaltar qué se trata de una discusión central para cumplir con el objetivo de presentar una propuesta de proyecto de trabajo para el CDI. Para todo centro de estudios es de vital importancia contar con una base conceptual sólida, este trasfondo conceptual es lo que le permitirá desarrollar sus actividades pedagógicas con el mayor éxito posible. Es probable que en otro tipo de estudios, pienso por ejemplo en actividades de corte científico, las discusiones acerca de cuál es exactamente el objeto de estudio quizá sean menos ambiguas, pero en el ámbito del diseño, una disciplina asociada a actividades socio-culturales fuertemente dinámicas, la realidad actual puede ser descrita con el grado de ambigüedad que hemos expuesto hasta ahora, y por ese motivo es importante realizar este tipo de puntualizaciones básicas.

1.2 - Propuesta de orientación en materia de enseñanza del Diseño Industrial. Bases conceptuales y encuadre de la enseñanza del Diseño Industrial asociada con la realidad socio-cultural y productiva.

Las derivaciones de los conceptos presentados en el apartado 1.1 son muy amplias, se podría pensar que de ser aplicados a los planes de estudio del CDI se podrían llegar a establecer un cambio radical en esta institución, incluyendo cambio en las asignaturas, modificaciones en la forma de evaluación, etc. Sin embargo, no es de ningún modo lo que se pretende plantear en el presente trabajo. Desde nuestro punto de vista, la metodología didáctica que se aplica en la actualidad del CDI contempla en su totalidad los conceptos debatidos en 1.1, por lo cual, los conceptos teóricos presentados en este proyecto de trabajo tendrían un carácter de sistematización de la postura pedagógica de la institución, pero de ningún modo implicaría un cambio radical en relación a como se ha trabajado hasta la actualidad.

Para completar este apartado presento una lista sintética de acciones que considero sería necesario promover para garantizar el desarrollo continuo de la enseñanza del diseño en nuestro país:

- Continuar trabajando en la coordinación de las asignaturas de los diferentes niveles de estudio. De acuerdo a lo planteado anteriormente debería quedar claro que este es un de los puntos más sensibles en la formación de un diseñador. Para todos los años se propone mantener la asignatura de diseño como eje central de la coordinación. A su vez, la coordinación de asignaturas implica una tarea importante de planificación, un primer paso se podría realizar a través de reuniones docentes semestrales. Además, esta coordinación tiene dos aspectos centrales, que idealmente deberían ser contemplados con el mismo énfasis:
 - Aspectos académicos, en cuanto a los contenidos de las asignaturas, y de los ejercicios propuestos y
 - Aspectos organizativos, determinación de cronogramas en común para diferentes asignaturas.
- Consolidación de la calidad de la enseñanza del diseño industrial impartida en instituciones públicas acorde al carácter universitario que la disciplina amerita. A lo largo de su existencia el plan de estudios del CDI ha sufrido actualizaciones, creemos que sería una buena medida para comenzar este nuevo período de la institución tener en cuenta los siguientes puntos:
 - Unificación en los formatos de los programas de estudios de las diferentes asignaturas, definición de fuentes bibliográficas de cada asignatura, determinar planes de clase, etc.
 - Apoyar la actualización académica de los docentes.
- Otro de los aspectos claves en la enseñanza del diseño lo constituye la comprensión por parte del estudiante cuál de los diversos matices que

configuran el concepto de diseño es el más adecuado para nuestra realidad socio-cultural. Si bien es posible llegar a un acuerdo acerca de cuál sería la definición exacta del concepto de diseño, también debe tenerse presente que los factores variables que dependen principalmente del entorno social donde se practica dicha profesión pueden llegar a tener una incidencia decisiva. Por tal motivo, se sugiere estudiar detenidamente la posibilidad de aumentar la cantidad de ejercicios didácticos donde se trabaje con escenarios reales. El ejercicio didáctico que en la actualidad mejor cumple con este requisito lo constituye, sin duda, la práctica profesional de 4to año de la carrera, pero creemos que también sería necesario que en el resto de los años, y con ejercicios de menor complejidad, los estudiantes puedan comenzar a trabajar en casos donde intervienen variables reales o con un bajo nivel de simulación. Esto tendría un doble efecto positivo, por un lado acercaría al estudiante a la realidad nacional, y por el otro lado permitiría a diferentes instituciones o empresas comerciales tanto públicas como privadas tener un primer contacto con el Diseño Industrial.

- En sintonía con el punto anterior es importante destacar que sería muy recomendable que ciertos conocimientos básicos relacionados con el mundo empresarial (administración, costos, mercadotecnia, etc.) formaran parte del contenido curricular desde los primeros años. En la actualidad este tipo de contenido recién son contemplados a partir de tercer año, constituyendo para el estudiante, en muchos casos, una información que le resulta difícil de integrar a su formación inicial, correspondiente a primer y segundo año.
- Definición de líneas de investigación. Sería interesante que a nivel institucional se definiera una serie de temas de investigación. Muy probablemente debido al sesgo notoriamente innovador del Diseño Industrial es frecuente que los proyectos de investigación de los estudiantes de los últimos años de la carrera traten de buscar temáticas que en muchos casos carecen de todo tipo de antecedentes en la propia institución. Quizá fuese recomendable fomentar, en forma paralela a estos proyectos altamente innovadores, una visión menos radical de la innovación, un proceso creativo que involucre diferentes generaciones de estudiantes trabajando sobre los temas similares, de modo que se pueda ir generando un cúmulo de conocimiento en relación a una determinado temática, evitando que cada nuevo proyecto se transforme en un trabajo prácticamente desde cero.
- Una meta más ambiciosa podría estar constituida por una acción que podríamos denominar como “*revitalización de la carrera de Diseño Industrial*”. En diversos momentos de la carrera docentes y estudiantes suelen reflexionar acerca de las posibilidades casi ilimitadas de aplicación del concepto de diseño a diferentes actividades culturales o empresariales, sin embargo, como contraparte, parecería que los ejercicios didácticos se

dirigen a entrenar al estudiante casi exclusivamente dentro de una gama acotada de temas, principalmente en el ámbito de diseño de objetos de consumo. Como ejemplo concreto se podría mencionar el ejercicio de diseñar la escenografía de un programa de televisión, u ocuparse de la dirección de arte de un aviso publicitario o un cortometraje, se trata de temáticas que en la actualidad no son tratados formalmente en el CDI. Quizá una idea para desarrollar a mediano plazo sería buscar la manera de integrar justamente este concepto ampliado de Diseño Industrial a los ejercicios de los cursos de taller de proyecto. A su vez, esta ampliación del horizonte, debidamente planificada, pueda llegar a tener incidencia en las opciones laborales de los egresados del CDI.

2. Nivel Estratégico

2.1 - Propuesta conceptual y de gestión para el proceso de incorporación del actual Centro de Diseño Industrial a la Universidad de la República.

En este punto se recomienda seguir trabajando a nivel de comisiones con integrantes de las diversas instituciones involucradas. Por la relevancia que representa este tipo de decisiones debe quedar claro que los conceptos generales y la gestión posterior correspondiente al proceso de transición del CDI, desde la esfera ministerial a la esfera de la Universidad de la República, debería surgir del consenso de las diferentes partes y evitar que uno solo de los actores involucrados intente resolver este punto.

La nueva dirección del CDI tendría, obviamente, un papel de coordinación del trabajo de esta comisión, a la cual se integrarían representantes del CAC, de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de la República y del Ministerio de Educación y Cultura.

Como criterio general, se podría mencionar que el proceso de transición debería realizarse de tal modo que le permitiese al CDI conservar su perfil institucional actual. Este perfil institucional se ha caracterizado por reflejar un espíritu dinámico, emprendedor y sensible al medio en el cual se encuentra inserto, y uno de los objetivos centrales durante el proceso de transición sería que la nueva realidad institucional del CDI contribuya a enfatizar estas características altamente positivas. También propongo que la nueva dirección del CDI tenga como propósito el cumplimiento de este objetivo.

2.2 - Estrategia general y desarrollo del centro educativo durante el proceso de transición.

Pensamos que es recomendable destinar el tiempo prudencial para planificar debidamente el pasaje institucional. En tal sentido, se propone destinar la totalidad del año lectivo 2006 para desarrollar este plan de transición. Durante este periodo sesionaría la o las comisiones de trabajo correspondiente con el objetivo de determinar todos los detalles pertinentes que garanticen el éxito del proceso de transición institucional.

Creemos que se trata de una oportunidad especial que tiene el CDI de, basado en la experiencia de más de quince años de funcionamiento, reorganizar su actividad pedagógica redundando finalmente en un beneficio directo para los futuros estudiantes de este centro de estudios.

3. Nivel Operativo

3.1 - Comienzo de la gestión. Medidas a adoptar para el primer año de trabajo.

Por un lado se propone continuar con la actividad pedagógica e institucional tal como se ha desarrollado en los últimos años. Es decir, durante el 2006 se seguiría con el plan de estudios tal como se ha dictado en el 2005. En forma experimental se podría incluir en los ejercicios curriculares durante el 2006 algunas de las propuestas expuestas en 1.2.

Al mismo tiempo debería comenzar a funcionar las comisiones que se encargarían de determinar los lineamientos generales y luego a nivel de detalles los diferentes pasos del proceso de transición institucional.

3.2 - Estrategia organizacional para el cumplimiento de las funciones del cargo.

Durante los primeros meses de la gestión se definiría cual sería la estrategia organizacional ideal para llevar a cabo el cumplimiento de las funciones correspondientes al cargo, dentro de la flexibilidad que permita la reglamentación vigente. Se parte de la base que la organización actual deberá sufrir modificaciones una vez que se concrete el proceso de transición hacia la Universidad de la República, pero mientras que no esté definido con claridad los pormenores de dicha transición se recomienda continuar con los lineamientos actuales.