



ADQUISICIÓN DE LA CAPACIDAD DE DISEÑAR COMO PARTE DE LA MISIÓN Y VISIÓN DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO BUAP

Autores:

Adriana Judith Cardoso Villegas
Profesor Investigador de Tiempo
Completo de la BUAP
adriana_cardosov@yahoo.com.mx

Tania Celina Cibrián Llanderán
Docente de la licenciatura en
diseño gráfico BUAP
tcibrian@yahoo.com

RESUMEN

La licenciatura en diseño gráfico se inserta con una misión y visión permeada de las bases epistemológicas del *Modelo Educativo Universitario Minerva* (MUM), además de considerar al diseño gráfico como una disciplina que debe inducir a la reflexión en los alumnos, para mediatizar una práctica que enfatice los saberes y conocimientos, utilización de herramientas y materiales y que incluya a la investigación como un elemento esencial y relevante para resolver problemas en los *ámbitos cultural, tecnológico, comercial, ecológico, etc.*, congruentes a la realidad del contexto.

Analizando los fundamentos de la misión, queda claro la necesidad de trabajar por un modelo de competencias, en donde se establezca que la acción de diseñar es conceptualizada como una capacidad intelectual, la cual ha de adquirirse a través de estrategias de *enseñanza-aprendizaje* por parte de los docentes y con interacción de los alumnos. Se plantea un análisis del plan de estudios de la licenciatura en diseño gráfico en base a las capacidades, habilidades y actitudes que demanda la profesión del diseño gráfico y en función de las bases cognitivas para la educación del diseñador gráfico.

PALABRAS CLAVE

Capacidad intelectual, capacidad de diseño, modelo de competencias.

INTRODUCCIÓN

El plan de estudios de la licenciatura en diseño gráfico de la BUAP, ha sufrido una serie de transformaciones, iniciando desde 1992 con un mapa el cual no estaba inscrito al sistema de créditos. En la primera renovación en 1995, se genera un plan que dentro del Modelo educativo *Fénix*, se insertaba el sistema de créditos y al seguimiento a través de ejes que contemplaban las siguientes áreas: *Optativas, Diseño. Teoría, Tecnología, Tronco común universitario*. Con una estructura que conjuntaba práctica y teoría, específicamente en el eje de Diseño.

A pesar de ser una carrera de reciente creación en la BUAP, el plan tuvo vigencia hasta el 2009, con la segunda renovación, para integrarlo al *Modelo Universitario Minerva* (MUM) El cual contemplo desde su creación, una fundamentación epistemológica basada en el Constructivismo Social, humanista, cuyo impacto pedagógico pueda valorarse en la sociedad, por lo tanto se integra a la formación universitaria el desarrollo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permitan una educación integral y un universitario competente dentro de su entorno y realidad.

Bajo estas premisas la licenciatura en diseño gráfico se inserta con una misión y visión permeada de las bases epistemológicas del MUM, además de considerar al diseño gráfico como una disciplina que debe inducir a la reflexión en los alumnos, para mediatizar una práctica que enfatice los saberes y conocimientos, utilización de herramientas y materiales y que incluya a la investigación como un elemento esencial y relevante para resolver problemas en los ámbitos cultural, tecnológico, comercial, ecológico, etc., congruentes a la realidad del contexto.

El plan de estudios de diseño gráfico Minerva (2009) presenta la siguiente estructura: Currículo correlacionado y transversal, con 63 asignaturas obligatorias en las cuales se incluye el servicio social y la práctica profesional.

Realiza el cambio del término de ejes por el de áreas, contempladas de la siguiente manera.

- *Área de Formación General Universitaria*. Cuyas asignaturas conforman los ejes transversales, exaltando el desarrollo del pensamiento complejo, las habilidades de tecnología de la información, y asignaturas cuyas dimensiones son abordar temas de ética, política, estética, arte y educación para la salud.
- *Área de Tecnología*. Su finalidad es lograr que el estudiante domine las diferentes técnicas y plataformas para la producción, reproducción y publicación de los diversos proyectos de diseño.
- *Área de Diseño*. Se considera un área integral, en la cual el alumno debe formarse para la comprensión, aplicación y dominio de otras sub áreas para la gestación y desarrollo de proyectos de comunicación visual, que resuelvan problemas y necesidades. Es el dibujo, Técnicas de representación visual, ilustración, que permiten materializar los conceptos creativos de los mensajes visuales.
- *Área de Teoría del Diseño y Comunicación Visual*. Con asignaturas que plantean la base de los conocimientos teóricos, históricos, artísticos y de comunicación que dan el soporte necesario para la profesión del diseño. Aquí se integran conocimientos de otras disciplinas como lo es la mercadotecnia, publicidad, psicología del consumidor, las cuales fomentan el trabajo multidisciplinario y colaborativo del diseñador.
- *Área de integración Disciplinaria*. Aquí es donde el estudiante simula y realiza practica profesional como parte de sus formación universitaria, al integrar talleres de diseño gráfico que son aplicaciones al campo profesional: Diseño de Marca, Señalización, Diseño Editorial, Diseño de Gráfica de Envase, Cartel, Diseño Corporativo, entre otras. Con la finalidad de complementar y consolidar la formación académica del estudiante. Se subdivide en tres conjuntos. a) Los talleres de diseño gráfico. b) Las asignaturas integradoras DESIT, integrado a las asignaturas de Administración de Proyectos con una visión multidisciplinaria y a los Proyectos de Investigación (I+DI y DII) c) La práctica profesional crítica que incluye el servicio social y a las prácticas profesionales.

- *Área de Optativas.* Tiene un enfoque práctico, que refuerza el dominio de habilidades y conocimientos profesionales en los estudiantes. Integradas al desarrollo disciplinario o complementario al integrarse con otros campos de estudio, dentro de las ingenierías y diseño en donde se integra la licenciatura en diseño gráfico.

Esta estructura curricular tiende a ponderar el conocimiento de manera gradual, a través del nivel básico y formativo, con la firme intención de que el estudiante construya su conocimiento de lo simple a lo complejo. También se apoya del Sistema de Tutoría para la Formación Integral y Pertinente del Estudiante (SITFIPE) para el desarrollo de las esferas cognitivas y socio-afectivas para la toma de decisiones y solución de problemas a lo largo de la vida.

PROBLEMÁTICA

El plan de estudios de la licenciatura en diseño gráfico (2009), con una estructura organizada por Áreas, en el nivel básico y formativo, con la pedagogía del Constructivismo social y humanista, contempla una misión y visión bajo los lineamientos de la DESIT de Ingeniería y Tecnología y MUM, destacando en la misión "La generación de competencias integrales a través de contenidos pertinentes y métodos de enseñanza- aprendizaje que garanticen la capacidad de diseñar" (Adición del Plan de Estudios de la licenciatura en Diseño Gráfico, 2011, p.6)

Analizando los fundamentos de la misión, queda claro la necesidad de trabajar por un modelo de competencias, en donde se establezca que la acción de diseñar es conceptualizada como una capacidad intelectual, la cual ha de adquirirse a través de estrategias de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes y con interacción de los alumnos.

Esta capacidad que se inserta en el ámbito intelectual debe plantearse como un conjunto de capacidades cognitivas, técnicas y metodológicas que logren una formación integral para el diseñador. El formularse que el diseñador obtenga esta capacidad de diseño conjugaría la visión definida "otorgar a los egresados un perfil de competencias que les facilite el acceso a un mercado laboral" (Adición del Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico, 2011,p.6)

El problema se vislumbra sobre la adquisición de la capacidad de diseñar, cuales son las estrategias didácticas que se emplean y cuales son necesarias para lograrla. Determinar la forma de vincular los conocimientos, habilidades, actitudes ya valores que contribuyen a dicha capacidad y establecer la forma de trabajo de los docentes en el desarrollo de proyectos de comunicación visual. Definir el papel de las asignaturas para lograr la interacción de conocimientos y habilidades.

Entender que el diseñador como sujeto desarrolla procesos mentales que contribuyen para su formación creativa y conceptual. Puesto que la educación del diseñador tiene que enfrentar retos cognitivos, culturales y sociales para lograr profesionales del diseño, que cumplan con la misión y visión formuladas.

DESARROLLO

Uno de los primeros puntos que definirán la adquisición de la capacidad de diseñar es tener una definición clara y propia sobre el diseño gráfico, la cual sea aceptada por los docentes y permeada a los estudiantes. Basada en la epistemología del colegio, en Diseño Gráfico en la BUAP se define como una "Actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producida en general por los medios industriales y destinada a transmitir mensajes específicos..." (Fundamentación teórica y base epistemológica y pedagógica del plan de Estudios del Colegio de Diseño Gráfico,2009, p.10)

Esta definición es rescatada del autor Jorge Frascara (1996) el cual plantea la importancia de la metodología para la resolución de problemas y generación de soluciones. De lo cual se destaca el concepto de "actividad" es decir el diseñar es una acción que contempla una serie de actividades, que inician desde la parte intelectual al identificar un problema, desarrollar un proceso de diseño para llegar a una solución. Por lo que se trabaja con el esquema de racionalidad técnica: problema-proceso-solución, en donde no se incluye la reflexión como proceso mental y las acciones que se deriven de dichos procesos.

Por otra parte se debe considerar al Diseño Gráfico como una actividad cambiante en cuanto a su campo de acción,

en el cual se modifica el contexto, usuarios, tecnología, intervienen factores culturales, económicos y políticos lo que ha suscitado que diversas asociaciones de diseño planteen la sustitución del término Diseño Gráfico por el de Diseño de la Comunicación Visual, considerando la amplitud del término para englobar nuevos soportes y medios. Denotando una evolución en la actividad de diseñar y en la figura del diseñador.

AIGA Asociación profesional de diseño de Estados Unidos, junto con la empresa ADOBE realizó una investigación en el 2006, sobre la figura del Diseñador del 2015, determinando tendencias y capacidades principales que intervinieran en la formación universitaria y perfil del diseñador en un futuro inmediato y a largo plazo, de lo cual se enumeran las competencias requeridas y seis tendencias para definir el rol del diseñador.

ICOGRADA (*International council of communication design a partner of the international design Alliance*) lanza el Manifiesto para la enseñanza del diseño (2011) en el cual postulan once características de un diseñador profesional, las cuales incluyen su práctica, actuación, conocimientos y competencias.

En ambas investigaciones se reconoce la importancia del dominio del saber-hacer del diseñador, es decir la adquisición

de habilidades y conocimientos que forman al diseñador y que lo diferencian de otras profesiones. Además de enfatizar en la capacidad de resolver problemas que incluye la "experticie" de identificar, reconocer, seleccionar elementos y factores que inducen al problema. Es decir la solución del problema no se reduce al producto final u objeto como meta.

En el plan de estudios (2011) se postularon los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que deben adquirirse en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo se realizaron en forma de listado, sin una identificación de las capacidades específicas en torno a las cuales se vincularan los conocimientos y habilidades. Por lo consiguiente se plantea la jerarquización de las competencias tomando como punto de partida el saber-hacer, el pensar y la resolución de problemas, lo cual es expresado desde la misión y visión del programa.

Para lo cual se desarrolló la Matriz 1, que incluye las principales capacidades requeridas para el diseñador, desde las investigaciones realizadas por AIGA & ADOBE (2006), ICOGRADA (2011) y que sirviera de base para jerarquizar las competencias del Plan de estudios BUAP (2009) en la matriz 2. Para determinar la vinculación con las asignaturas del mapa curricular

Matriz 1. De las capacidades de un diseñador, de acuerdo a AIGA & ADOBE e ICOGRADA

<i>Orden de importancia, de acuerdo al número de veces que se repitió</i>	Capacidades requeridas para el diseñador gráfico, prospectadas al 2015
1	Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas
2	Capacidad de pensamiento complejo, abstracto, holístico y reflexivo
3	Conceptualizar y articular
4	Capacidad de colaboración interdisciplinaria y de co-creación
5	Capacidad de crear y desarrollar de forma visual la respuesta a los problemas de comunicación

Conocimientos Requeridos	
1	Amplio conocimiento de temas relacionados con los contextos cognitivos, sociales, culturales, tecnológicos y económicos para el diseño.
2	Competencias comunicaciones y de argumentación
3	La comprensión de la historia del diseño, teoría y crítica
4	De los sistemas y de los aspectos que contribuyen a los productos sostenibles, estrategias y prácticas éticas
5	Conocimientos sólidos en estudios meta-disciplinarios y de la práctica
Habilidades	
1	De colaboración y trabajo interdisciplinario
2	Habilidad para relacionarse con un contexto real y entender a los diferentes usuarios y auditorios
3	Para la creación, ejecución y gestión de la idea en tiempo y forma
4	Habilidad para ser persistente en el esfuerzo
5	Para la comprensión y capacidad de utilizar herramientas y la tecnología
Actitudes y Valores	
1	De ética profesional y moral
2	De compromiso y responsabilidad con el trabajo, el cliente y con él mismo
3	Búsqueda de equilibrio entre el ser humano y el entorno

A continuación se propone la Matriz 2, en base a las competencias declaradas en el plan de estudios y con las finalidades de que los estudiantes adquieran la capacidad de diseñar, desde el saber hacer, pensar y resolución de problemas

Matriz 2. Conocimientos, habilidades, actitudes y valores para adquirir la Capacidad de Diseñar en el plan de estudios de Diseño Gráfico Minerva 2009.

En función del pensar	Conceptualiza, articula y transmite identidad, mensajes, ideas y valores.
	Crea significados para una comunidad de clientes y usuarios diversos
	Posee sensibilidad intelectual y destreza, para crear imágenes
	Desarrollar la reflexión y la crítica
	Desarrollar el pensamiento creativo

En función del saber-hacer	Apertura de criterio y apertura al dialogo
	Enfatiza la diferencia, respeta la diversidad humana, ambiental y cultural
	Dominar los instrumentos de trabajo, materiales, técnicas y medios propios de la disciplina
	Realiza diseño de identidad; editorial, tipografía; de información; publicidad, ilustración, fotografía, sistemas de señalización, envases y embalajes, diseño de información, grafica para televisión, diseño de interfaz de productos, de la web y de juegos; gráfica de exposiciones, de interacción ambiental; visualización de datos y de cualquier otra actividad que cree formas visuales online y offline. (ICOGRADA, 2012)
	Construir mensajes visuales con fundamento semiótico y retórico
En función de la resolución de problemas	Aprende y domina las nuevas maneras de visualizar y comunicar conceptos mediante diferentes medios de comunicación y nuevos materiales
	Habilidades para la creación, ejecución y gestión de la idea en tiempo y forma
	Aplica principios éticos para evitar daños y tiene en cuenta las consecuencias de la acción del diseño sobre la humanidad (individuos, comunidades y medio ambiente)
	Habilidades para la investigación, el análisis del contexto y la experimentación
	Aplicar teorías, metodologías y métodos de trabajo
	Uso del pensamiento crítico, creatividad, experimentación y evaluación para identificar, definir y solucionar problemas
	Posee un enfoque disciplinario y aplica esa habilidad al trabajar en equipos interdisciplinarios y multidisciplinarios
	Amplio conocimiento de temas relacionados con los contextos cognitivos, sociales, culturales, tecnológicos y económicos para el diseño

Fuente: Elaboración propia

La importancia del PENSAR, se incluye dentro de las características definitorias del diseñador, para lograr el dominio del articular y comunicar mensajes visuales, además de habilitar a los estudiantes en el desarrollo del pensamiento analítico, complejo y reflexivo, también es una función necesaria para la resolución de problemas, lo que proyecta la necesidad de interrelacionar las tres funciones y sus capacidades específicas.

Un tercer elemento es determinar el papel que juegan las asignaturas para la adquisición de las competencias requeridas en bases las tres capacidades planeadas anteriormente, para lo cual se desarrolla la Matriz 3, en la cual se plantean las asignaturas base para la evaluación de dichas capacidades, considerando el Área de Integración disciplinaria desde la cual se vinculen las demás asignaturas del mapa curricular.

Matriz 3. Asignaturas bases para la adquisición de la capacidad de diseñar.

En función del pensar	Taller de diseño básico
	Taller de diseño gráfico I
	Taller de diseño gráfico II
	Taller de diseño gráfico III
En función del saber-hacer	Taller de diseño gráfico IV
	Taller de diseño gráfico V
	Taller de diseño gráfico VI
En función de la resolución de problemas	Administración de Proyectos
	Proyectos I+DI
	Proyectos I+DII

La última matriz, tiene como objetivo estructurar las asignaturas del mapa curricular en función del Pensar, Saber-Hacer y Resolución de Problemas, proponiendo que en estas asignaturas se desarrollen algunas de las capacidades señaladas de la **Matriz 2**, de esta forma se lograría una formación integral e interrelacionada en el plano vertical, horizontal y transversal que señala el MUM (2006).

Matriz 4. Asignaturas del mapa curricular de Diseño Gráfico (2009) organizada en torno a las funciones: Pensar, Saber-Hacer y Resolución de Problemas

Funciones	Conocimientos, habilidades, actitudes y valores	Asignaturas del mapa curricular
En función del pensar	Conceptualiza, articula y transmite identidad, mensajes, ideas y valores	Proceso Conceptual Fundamentos del Diseño
	Crea significados para una comunidad de clientes y usuarios diversos	Gráfico I Historia del Diseño
	Posee sensibilidad intelectual y destreza, para crear imágenes	Gráfico III
	Desarrolla la reflexión y la crítica	Innovación y creatividad
	Desarrollar el pensamiento creativo	
	Comprensión y dominio del proceso de diseño	
	Apertura de criterio y apertura al diálogo	
	Enfatiza la diferencia, respeta la diversidad humana, ambiental y cultural	

En función del saber-hacer	<p>Dominar los instrumentos de trabajo, materiales, técnicas y medios propicios de la disciplina</p>	<p><i>Dibujo e Ilustración</i></p>
	<p>Realiza diseño de identidad; editorial, tipografía; de información; publicidad, ilustración; fotografía; sistemas de señalización; envases y embalajes; diseño de animación; gráfica para televisión; diseño de interfaz de productos, de la web y de juegos; gráfica de exposiciones, de interacción y ambiental; visualización de datos; y cualquier otra actividad que cree formas visuales online y offline (ICOGRADA, 2012)</p>	<p><i>Digital Vectorial</i> <i>Fotografía I</i> <i>Edición Digital de imagen</i> <i>Fotografía II</i> <i>Edición Editorial Digital</i> <i>Sistemas de reproducción</i> <i>Dibujo I</i> <i>Color</i></p>
	<p>Construir mensajes visuales con fundamento semiótico y retórico</p>	<p><i>Dibujo I</i> <i>Color</i></p>
	<p>Aprende y domina las nuevas maneras de visualizar y comunicar conceptos mediante diferentes medios de comunicación y nuevos materiales</p>	<p><i>Dibujo II</i> <i>Tipografía I</i> <i>Técnicas de ilustración</i></p>
	<p>Habilidades para la creación, ejecución y gestión de la idea en tiempo y forma</p>	<p><i>Tipografía II</i> <i>Ilustración I</i> <i>Comunicación Visual I</i> <i>Comunicación Visual II</i> <i>Animación de Gráficos</i> <i>Sistemas de Reproducción II</i> <i>Animación Tridimensional</i> <i>Diseño de Interfaces Gráficas de Usuario</i> <i>Ilustración II</i> <i>Ilustración III</i> <i>Diseño de Información</i> <i>Diseño Publicitario</i></p>

En función de la resolución de problemas	Aplica principios éticos para evitar daños y tiene en cuenta las consecuencias de la acción de diseño sobre la humanidad (Individuos, comunidades y medio ambiente)	<i>Matemáticas para el Diseño</i> <i>Mercadotecnia</i> <i>Investigación del Consumidor</i>
	Habilidades para la investigación, el análisis del contexto y la experimentación	<i>Publicidad</i> <i>Seminario de Temas Selectos</i>
	Aplicar teorías, metodológicas y métodos de trabajo	<i>Metodología de la Investigación</i>
	Uso del pensamiento crítico, creatividad, experimentación y evaluación para identificar, definir y solucionar problemas	<i>Gestión del Diseño</i>
	Posee un enfoque disciplinario y aplica esa habilidad al trabajar en equipos interdisciplinarios y multidisciplinarios	
	Amplio conocimiento de temas relacionados con los contextos cognitivos, sociales, culturales, tecnológicos y económicos para el diseño	

Fuente: Elaboración propia

CONCLUSIONES

Exponiendo la Matriz 4, se debe señalar que las asignaturas que se incluyen dentro de la Función de Pensar y de la Resolución de Problemas, son en número menor a las consideradas dentro de la función Saber-Hacer, esto tiene varias explicaciones, de primera instancia la misma disciplina y definición de Diseño Gráfico y de su campo profesional, se ha encontrado en una constante evolución y redefinición, lo que ha originado una mayor consideración al Saber-Hacer, además de la tradición pedagógica del mismo diseño el cual continua desde la dimensión del Taller.

No se niega la práctica educativa del taller, considerando que es lugar idóneo para la adquisición de las capacidades cognitivas, técnicas y metodológicas, al mismo tiempo que fomenta un diálogo interno con estudiante y el aprendizaje interactivo con el docente.

Otro punto contemplado es la utilización del enfoque de aprendizaje basado en problemas (ABP) como técnica y método que se emplee como actividad cotidiana de los Talleres de Diseño y de las asignaturas agrupadas en la función del Saber-Hacer, es necesario que los estudiantes puedan establecer la diferencia entre las necesidades de diseño y los problemas.

También se debe incluir en los programas operativos, como parte de los objetivos específicos el alcance de las capacidades señaladas en las funciones del pensar, saber-hacer y resolución de problemas, de esta manera se marcarían los límites entre las asignaturas teóricas, prácticas y teórico-prácticas, estableciendo los alcances y limitaciones de cada asignaturas base y el papel que juega para que los estudiantes adquieran la capacidad de diseñar.

La idea medular de la propuesta de matrices, es incentivar en los estudiantes, docentes y administración de programa de estudios, a reflexionar sobre el papel de los conocimientos, habilidades, actitudes y valores tienen para la formación del diseñador competente, integral y comprometido con la sociedad, la cual exige y demanda diseñadores capaces de identificar problemas y proponer soluciones no solo por encargo, sino por relevancia e inclusión en el contexto.

FUENTES DE CONSULTA

Adición del Plan de Estudios de la licenciatura en Diseño Gráfico. (2011) BUAP.

AIGA. Tools and research. Designer Of 2015 Trends. Recuperado <http://www.aiga.org/designer-of-2015-trends/> Consultado el 4 de Abril de 2012

AIGA. Tools and research. Designer Of 2015 Competencies. Recuperado <http://www.aiga.org/designer-of-2015-trends/> Consultado el 4 de Abril de 2012

Anexo Fundamentación Teórica y base epistemológica y pedagógica del Plan de Estudios del Colegio de Diseño Gráfico. (2009) BUAP.

Cardoso, A. (2013) Competencias y tendencias que sugieren asociaciones, alianzas internacionales y organismos acreditadores de la licenciatura en diseño gráfico para asegurar un nivel de calidad óptimo. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo (RIDE) Publicación #10, Enero-Junio 2013. Recuperado

http://ride.org.mx/docs/publicaciones/10/la_acreditacion/E04.pdf

Frascara, J. (1996) Diseño gráfico para la gente. Infinito. Buenos Aires.

ICOGRADA Design Education Manifiesto 2011

http://toolkit.icograda.org/database/rte/files/PR_IEN_Manifiesto2011_webres.pdf

Modelo Universitario Minerva. (2006). Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Recuperado ftp://ece.buap.mx/pub/Espiral_aprendizaje/usuario3/HAA_G9S1/UNIDAD%20I/INTRODUCCION/SESION_1/Modelo_Universitario_Minerva_sint.pdf Consultado el 25 de Noviembre de 2015