

El método del caso en la construcción del conocimiento del diseño de la imagen gráfica de identidad

Jorge Manuel Iturbe Bermejo

De las distintas posibilidades y áreas del diseño, se ha encontrado en la imagen gráfica de identidad, una oportunidad extraordinaria de implementar el método del caso, por la complejidad que significa el proceso de enseñanza-aprendizaje implícito en esta área, la identidad tiene que ver con todos los rincones de una empresa, si de algún proyecto de diseño puedo hablar que toca fibras sensibles, grandes y pequeñas, que se manifiesta hacia fuera, que se manifiesta hacia adentro, y que esta presente en todas y cada una de las decisiones de la empresa en el mundo de la identidad, no tiene una sola cara, es multifacético, también tiene que ver la derrama si lo vemos como un lago del que salen una serie de ríos, esos ríos me llevan a otras especialidades así que uno es el inicio de otras cosas que sucederán, como decía hace rato, una campaña publicitaria o una página *web*, o un trabajo de arquitectura, de diseño de oficinas, etcétera, y así mismo por ser la imagen gráfica de identidad una de los campos del diseño en donde los egresados de esta licenciatura se desempeñan con mayor frecuencia.

A pesar del frecuente uso que se le da al método del caso como parte de las estrategias pedagógicas de varias Instituciones de Educación Superior por considerarlo novedoso, esta estrategia no es algo revolucionario, sino muy antiguo (Llano Cifuentes, 1996). Este método fue empleado por Sócrates, en Grecia, hace 2.500 años al cual le dio el nombre de mayéutica: el arte de dar a luz. Se ve que en sus diálogos metódicos, tal como los describe Platón, Sócrates interpellaba a sus estudiantes, los indignaba, porque no quería evitarles el dolor del parto intelectual. También ha sido un método empleado tradicionalmente en la enseñanza de algunas áreas de la medicina, como por ejemplo hasta donde se sabe en patología general, en donde no se presentan casos, sino enfermos. Se cuenta de algún patólogo famoso de La Sorbona en París que hacía llevar enfermos de gravedad urgente al aula de patología, para que la simulación del caso fuera más real.

El método del caso fue desarrollado al ser introducido a la enseñanza de las ciencias económicas a principios de siglo XX por la Universidad de Harvard. Comprende una emulación de una realidad histórica aplicada a campos tales como las ciencias sociales, la administración, la economía, el derecho, etc.

El método del caso persigue el siguiente objetivo: brindar las facilidades para adquirir una comprensión general de problemáticas y generar la destreza y habilidad necesarias para proponer soluciones sistematizadas y viables. Podríamos describir este proceso como la narración de una situación real a un grupo de estudiantes la cual habrá de plantear decisiones múltiples para llegar propuestas de solución (Llano Cifuentes, 1996). Un elemento importante en este proceso es la verbalización de los hechos ya que la construcción del suceso es de suma importancia; sin embargo, cabe mencionar

que con el objetivo de evitar viciar la percepción de la situación es necesario no hacer interpretaciones durante la exposición del caso. La utilidad de este método yace en el hecho de que aproxima a los estudiantes a las condiciones reales donde se encuentran las situaciones problemáticas cotidianas; así se persigue desarrollar en ellos características tales como la capacidad de comunicación, liderazgo, autoridad y visión así como también el manejo adecuado de la información y la toma de decisiones ante situaciones contingentes (Llano Cifuentes, 1996).

Este trabajo no pretende demostrar, de ninguna manera, que los métodos actuales en el desarrollo de la construcción del conocimiento en el diseño y en particular en la imagen gráfica de identidad estén atravesando por una crisis. El planteamiento versa sobre el propósito de enriquecer el campo disciplinar con aportes innovadores con la intención de sumar posibilidades a las que ya existen. El diseño de la imagen gráfica de identidad, centrada y basada en un método de diseño tal y como se viene dando de manera actual se reconoce como una práctica pertinente, sin embargo la intención de este trabajo es ampliar o transformar las posibilidades existentes en la situación del conocimiento en el área de la imagen gráfica de identidad a partir del método del caso pues se ha probado que en el campo profesional los diseñadores han reconocido en este proceso una práctica muy recomendable para el desarrollo metodológico del diseño.

Se percibe en los estudiantes, de manera general, una falta de conocimiento sobre la autoría de programas de identidad, sobre el proceso evolutivo que muchos de ellos han tenido y que en un momento dado es factible saber que hay marcas de excelencia hoy en día que están perfectamente posicionadas pero que han sufrido un proceso de rediseño de evolución natural y por el otro lado inminente y que eso hay que exponerlo, porque si se limita a un taller a únicamente generar proyectos para que ellos los resuelvan se estaría adoleciendo de la parte informativa.

Actualmente los estudiantes abordan un sistema de imagen gráfica de identidad con buenos resultados, se revisa, se cumple, se hace un manual, se hacen sus aplicaciones y todo queda resuelto y se cumple, indudablemente con buenos resultados, la preocupación es que en ocasiones, no se es tan conciente de cómo se desarrolla el proceso en la vida real, sobre cómo los diferentes despachos han llegado a resolver estas respuestas.

Este trabajo plantea la utilización del caso en el proceso de enseñanza aprendizaje al traerlo al aula, no para que se copien los resultados o para que nada más vean como se resolvió. Un caso, no forzosamente termina como ejemplo de un caso exitoso, o de caso adecuado, puede utilizarse el caso para enseñar lo que no deben de hacer o pueden utilizarse para reflejar lo que otro hizo pero no quiere decir que así debe de hacerse, el objetivo es, brindar al estudiante un bagaje cultural sobre este tema en específico, mucho más amplio, en donde no solamente supiera de resultados gráficos sino de la estrategia de un grupo determinado utilizado para llegar a esa solución, para que conozca incluso a los autores como tal, para que empiece a ser más familiar para él todo lo que es su

gremio, que hoy en día existe un desconocimiento generalizado del campo profesional.

Por otro lado el método del caso permite tener la capacidad de argumentar y reflexionar y relacionar todos los elementos que se conjugan en un proceso de diseño de imagen gráfica de identidad. Cuando un estudiante ve un caso y hace uso de ello, más que discutir que la propuesta actual funciona o no, y esta es la mejor o no, el objetivo se centra en el desarrollo del criterio y la apertura de mente que propicien un mejor ejercicio profesional en el área de la imagen gráfica de identidad. El método del caso permite, por otro lado, el que los docentes que no tienen la oportunidad de ejercer actividad profesional en un ámbito ajeno a la educación, lleven a cabo este método para la enseñanza de la imagen gráfica contando con herramientas reales. El método del caso favorece que los docentes no se vean en la necesidad de inventar un proyecto que no es real y que de alguna manera es difícil que el estudiante tenga el mismo referente cuando es una situación real a que cuando se está inventando.

Al usar el método del caso en la construcción del conocimiento de la imagen gráfica de identidad como una situación real, es factible dotar de información, de hechos, de características que son total y absolutamente reales, que permiten llegar a una propuesta más concreta. Dentro de la dificultad del diseño, se sabe que en un momento dado, no siempre se tienen los elementos tan concretos ni los hechos tan reales para poder abordar un proyecto y en este caso se puede dotar de mayor certidumbre profesional al estudiante.

El proceso del diseño incluye una etapa de investigación de la institución: el conocimiento de su filosofía, su misión, su visión, que servicios ofrecen; cual es el público al que se dirigen, y hacer un análisis de éste, en cuanto a sus aspectos demográficos, geográficos, culturales, etc.; cual es el problema real de comunicación que está tendiendo con esta imagen gráfica.

No siempre es volver a empezar, en ocasiones hay que hacer un diagnóstico, en otros casos un rediseño a veces nada más actualización de la imagen. En algunos casos el cliente no tiene nada y hay que partir de cero.

Se tiene que hacer un análisis previo para ver que es lo que requiere esa institución, se hace un comparativo con la competencia, sobre todo en el plano comercial, se busca que se ha producido en la misma área, sus imágenes, sus identidades y ya que se hace todo este análisis, se hace una síntesis.

Antes de llegar al punto de la conceptualización primero tiene que ser argumentada, escrita, se debe definir cuáles son las limitantes del proyecto, cuál es el número de tintas, que características tiene, que se le va a hacer. A veces nada más es hacer cambio de logotipo, de color, incluir algunos aspectos tecnológicos, y a partir de ahí se empieza con el proyecto, la etapa de bocetaje: burdo, comprensivo, digital y finalmente, las aplicaciones.

Donde hay más problemas en los talleres de diseño es en la parte conceptual, las investigaciones ellos las realizan, normalmente y se les dan las temáticas para que no sean siempre temas iguales, se trata de cambiarlos, de que tengan uno por lo menos de carácter social, con algunos limitantes, uno que sea corporativo, uno

tal vez sea profesional, es decir, diferentes niveles de aplicación.

El método del caso aporta información de los hechos, de los acontecimientos concretamente, en un momento dado, el caso dota de toda esa información de los casos reales, del contexto en el que esta empresa se ve inmersa, cuales son sus competidores directos, cuales son las condiciones financieras de la empresa, cuales son los objetivos por los que de alguna manera se está solicitando este programa de identidad, en fin, estas cuestiones que un caso debe de contener. (Llano Cifuentes, 1996).

Esa es la ventaja, y que regularmente esa es la realidad en la que el estudiante se confronta o con un problema real, concreto y existente que puede derivar en muchas opciones y a veces la empresa puede detectar un problema que realmente no lo es y puede terminar concluyéndose que el problema no está en donde la empresa creía que se tenía el problema.

La perspectiva del estudiante cambia conforme se hace un análisis y un diagnóstico, y por otro lado, la ventaja que también en este sentido se tiene, es la situación de verosimilitud proporcionada por el caso.

Por otro lado en cuanto a quienes son los autores, y como es que se responde ante ello, es una situación que genera información y conocimiento sobre cuales son los autores y cómo es que se conforma el gremio del diseño en el ámbito de la imagen gráfica de identidad. Ese aspecto, el conocimiento de la iconósfera (Gubern, 1994), y la familiarización con los autores y sus respuestas a las problemáticas son ventajas que también se obtienen a partir del método del caso y de traer un caso en concreto y específico.

El proceso con el método del caso permite que los estudiantes aborden mediante una metodología aprobada que propicia una interacción que no en todas las ocasiones se da de manera automática como un intercambio de posturas y puntos de vista.

La asignatura ha evolucionado reflejando las necesidades que se fueron considerando fundamentales en cada una de las propuestas curriculares, sin embargo en ninguna se especifica un método específico para la enseñanza de la misma sino que se recurre a una propuesta genérica de hacerlo.

Es factible establecer una clara vinculación entre el aprendizaje de la disciplina a través de referentes construidos mediante modelos y el Método del Caso como materia prima del desarrollo de competencias cognitivas que serán aplicadas posteriormente en ámbitos profesionales.

La disciplina del diseño no solo se reduce a la elaboración de propuestas gráficas a través de técnicas de expresión, ya sean gráficas y tradicionales como visuales, digitales y multimedia. El profesionalista en diseño debe de ser un estratega de la comunicación para lo cual debe de convertirse en un investigador de casos a través de un método formal que le permita hacer investigaciones efectivas que le doten de la información necesaria para argumentar y dar sustento a su propuesta gráfica. El diseñador debe de conocer el mercado y el contexto para poder hacer su propuesta competitiva así como conocer las posibilidades reales de implemen-

tación del proyecto en base a costos y presupuestos. Y esta propuesta de integrar a partir del constructivismo y de lograr un aprendizaje significativa a través de el Método del Caso para la construcción del conocimiento en el diseño de imagen gráfica de identidad, logra cubrir todos los alcances anteriormente mencionados con lo que los estudiantes de la licenciatura de Diseño Gráfico que aprendan a través de esta propuesta, serán profesionistas integrales y eficientes en el ámbito del diseño de imagen gráfica de identidad.

El proceso de enseñanza aprendizaje surge de la construcción del conocimiento a partir de insertar al estudiante a etapas de análisis y reflexión (Ausubel, 1983), así como dotarlo de la teoría y de la metodología necesaria para poder realizar una investigación del cliente, del mercado del contexto que le permitan desarrollar un programa de imagen gráfica de identidad que surja de la realidad en la que se va a insertar y en donde debe de posicionarse y competir de manera eficiente.

En términos generales en el método del caso se enfatiza la importancia de partir de casos reales, introducir e insertar a la realidad a los estudiantes, enseñarles y pedirles casos reales así como crearles un sistema de trabajo y dotarles de una metodología eficiente y apropiada para lograr los resultados adecuados así como provocar y construir una mayor vinculación con el sector profesional y con las empresas e instituciones.

Gracias a su sistematicidad y a sus resultados en el área de aprendizaje, el constructivismo se considera como una de las tendencias que ha logrado establecer espacios en la investigación e intervención en educación, a diferencia de otras tendencias educativas, que plantean explicaciones dirigidas solo al objeto de estudio y otras que solo acuden al sujeto cognoscente como razón última del aprendizaje (Coll, 1996).

El constructivismo propone la interacción de ambos factores en el proceso social de la construcción del Aprendizaje significativo (Díaz Barriga, 1998), es por ello que es el enfoque que se propone para la construcción del conocimiento en el diseño de la imagen gráfica de identidad, ya que consideramos que el proceso creativo de diseño debe de contar con esta estructura sistemática acompañada de un docente quién sea un verdadero docente que no sea el constructor único del caso de estudio sino que permita que sus estudiantes den significado de acuerdo a sus referentes y experiencias acumuladas y de esta forma recreen una nueva propuesta (Coll, 1996).

Si a los estudiantes se les enseña a relacionar sus conocimientos previos y experiencias pasadas se les permite hacer de manera conciente un nuevo proceso de construcción del conocimiento aprovechando todo este bagaje cultural en imágenes, conceptos, formas y colores y reconstruirlos para lograr nuevas propuestas que les son significativas (Ausubel, 1983).

Se puede afirmar que es necesario hacer conciente al estudiante (Ausubel, 1983) de su contexto y de la reconstrucción continua de su realidad, es entonces en donde hace sentido referirnos a un enfoque constructivista como el óptimo para la enseñanza del diseño de imagen gráfica de identidad.

El constructivismo es un enfoque que sostiene que el individuo no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día (Coll, 1996).

El conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, que se realiza con los esquemas que ya posee, con lo que ya construyó en su relación con el medio que la rodea (Ausubel, 1983). El estudiante que estudia Diseño Gráfico debe de ir construyendo su propia cultura visual, que naturalmente estará en cierta medida determinada por su iconósfera (Gubern, 1994).

Todo referente visual, gráfico y de diseño en general será un bagaje importante para esta construcción y reinterpretación de las nuevas imágenes que el estudiante estará próximo a diseñar. El método del caso se convierte en un referente importante para la cultura visual del diseñador y lo provee de la capacidad de abstraer de su realidad todos los referentes gráficos, conceptuales, de forma y color.

Con ello se ratifica la idea de hacer sensibles y concientes a nuestros estudiantes de saber interpretar su realidad y hacer uso de todos los recursos históricos, culturales y gráficos de nuestro rico contexto e identidad nacional.

Es importante que el diseñador como recreador de una serie de elementos y conceptos, los cuales deberá de utilizar y saber recrear una y otra vez, pueda lograr una propuesta gráfica adecuada. A pesar de existir millones de posibilidades para la solución de un problema específico de comunicación, la propuesta que el diseñador desarrolle, debe de ser la correcta y la única en este mundo de infinitas posibilidades. Es por ello que es necesario que su capital cultural y visual sea lo más extenso y amplio posible, pues esto le permitirá tener miles de posibilidades en cada caso de diseño que se le solicite.

Para lograr el proceso de enseñanza aprendizaje a partir de un enfoque constructivista es importante desarrollar ciertos aprendizajes de procesos o estrategias con el fin de que los estudiantes alcancen el objetivo irrenunciable de aprender a aprender, para ello es necesario que desarrollen y aprendan a utilizar estrategias de exploración y descubrimiento, así como de planificación y control de la propia actividad, es por eso que se propone el Método del Caso como estrategia pedagógica que permita llevar al estudiante a la construcción del conocimiento del diseño de la imagen gráfica de identidad. El docente y el estudiante a través del Método del Caso, gestionan conjuntamente la enseñanza y el aprendizaje en un proceso de participación guiada. La gestión conjunta del aprendizaje y la enseñanza es un reflejo de la necesidad de tener siempre en cuenta las interrelaciones entre lo que aportan el profesor, el estudiante y el contenido del caso. Pero la gestión conjunta no implica simetría de las aportaciones: en la interacción educativa, el profesor en su carácter de docente y el estudiante desempeñan papeles distintos, aunque igualmente imprescindibles y totalmente interconectados. El profesor expone el caso y gradúa la dificultad de las tareas y proporciona al estudiante los apoyos

necesarios para afrontarlas, pero esto sólo es posible porque el estudiante, con sus reacciones, indica continuamente al profesor sus necesidades y su comprensión del caso (Llano Cifuentes, 1996).

Se considera que quien logre un proceso de enseñanza aprendizaje a partir de un enfoque constructivista, en donde se utilice el método del caso, podrá desarrollar habilidades en el análisis objetivo de situaciones, podrá aprender a identificar problemas y desarrollar habilidades para la toma de decisiones y la capacidad de hacer sólidos y profundos juicios sobre la base de su percepción de los hechos y de los problemas; perfeccionará la facultad de comunicar sus decisiones a los demás de un modo tal que conseguirá dar curso a la acción deseada; aprenderá a escuchar y presentar argumentos, así como a aprender a escuchar y comprender el punto de vista de los demás, y a cómo detectar las necesidades de los otros y cómo integrar esa comprensión del punto de vista ajeno a la resolución de los problemas. Permitirá al estudiante dos beneficios importantes y trascendentes, lograr la apertura de mente, que se deriva de la disposición para aprender, en la medida en que se tenga también capacidad para observar la actuación y la forma de pensar de los demás. Y la firmeza de criterio, definida ya anteriormente como la capacidad de emitir juicios de valor equilibrado. Esto permite al individuo distinguir entre lo que sirve y lo que no, entre lo urgente y lo importante, entre lo esencial y lo accesorio, entre lo que interesa a sus propósitos y los que es ajeno a ellos. El método del caso es fuerte en todo aquello cuyo aprendizaje deba centrarse en la asimilación en la creatividad, en la atingencia, en el carácter social de los conocimientos, y en su valor de diagnóstico y de decisión.

No solo se debe de formar al experto en diseño de imágenes gráficas de identidad en el sentido estricto del aspecto de diseño y de grafismos sino formar al diseñador como intérprete entre el cliente, sus necesidades y el contexto en que su identidad se insertará.

A partir de referentes es posible hacer el vínculo conceptual entre la teoría, que los planes de estudio contemplan, basados en los temas y subtemas planteados y la manera de abordar estas características de la imagen gráfica de identidad por parte de los despachos profesionales de diseño, es factible caer en la cuenta de que, en algunos casos, podrán citar de diversas maneras estas características. Sin embargo, en esencia, son por lo regular las mismas.

Los elementos de la imagen consideran una serie de aspectos que conllevan la capacidad del diseñador de tomar decisiones y de tener, de manera fundamental, la apertura de mente que permita visualizar distintas soluciones para poder encontrar en ellas aquella que se adapte más a las demandas del cliente y a la satisfacción de las múltiples características involucradas en el proyecto. Todos estos elementos son herramientas que busca el diseñador para que la realidad de esa empresa sea percibida de una manera congruente y sea obviamente consistente con lo que queremos decir.

Si se logra que los estudiantes se formen en libertad o en autonomía, ellos van a ser libres de construir su proceso, su propio conocimiento y así acceder a los niveles que busquen, tomando en cuenta, la realidad de la

persona y la vida cotidiana que le ha permitido por medio del discernimiento considerar las situaciones de manera global (Ausubel, 1983). Entonces cada individuo tiene un referente particular y único y a partir de este acompañamiento se detona el referente que el individuo posee y se orienta para que construya su propio proyecto académico.

La educación de la imagen gráfica de identidad presupone docentes que funjan como educadores y mediadores, y no como el tradicional maestro con educación bancaria que anteriormente se daba en las aulas de manera muy conductista. Ahora se pretende que el docente detone algunos elementos del conocimiento del proyecto del estudiante y que conjuntamente lo construyan.

Un docente mediador evita tener como característica el ser protagónico. Desde luego él docente debe de tener, por experiencia y por su formación, mucho mayor conocimiento en la materia como docente que el que tienen sus estudiantes. Por tanto debe ser alguien que está dispuesto a orientar, a guiar a los estudiantes, a informarles y a darles el estado del arte de la materia. El docente debe estar interesado en que el estudiante, pueda ir construyendo y sea partícipe de esta construcción del conocimiento. Debe ser un docente consciente de aprovechar todo lo que el estudiante trae y de poderlo capitalizar (Ausubel, 1983). Debe ser alguien que respete nuevas propuestas y tendrá que ser de mente abierta, para permitir que se operen las propuestas que los estudiantes hacen, aunque en ocasiones estas propuestas sean muy innovadoras o a veces no sean tan concretas. El docente deberá ser capaz de permitir al estudiante desarrollar toda su creatividad ya que el día de mañana en el campo laboral, las condiciones mismas, obligan siempre a acotar este tipo de respuestas y aquí se deberá permitir abordar este tipo de propuestas, quizá mas ambiciosas e innovadoras. Un profesor capacitado, no siempre tiene la oportunidad de ser un profesionista en activo, cosa que tiene sus grandes ventajas, pero si no tiene el ejercicio profesional, justamente hay instrumentos o herramientas que le permitirán siempre estar a la vanguardia y actualizarse, el método del caso es una de estas herramientas.

Por el otro lado, también es muy importante, que el docente sea consciente de al no ser el protagonista del evento, y sobre todo en este tipo de disciplinas, es fundamental tener un nivel importante de creatividad y hasta cierto punto de excentricidad. Se debe tener muy claro que no existe una sola respuesta como la única verdadera, como puede suceder en otras áreas del conocimiento. En este caso el profesor debe de ser consciente que es tan válida la propuesta del estudiante, como la de él o como la de cualquier otro compañero. Lo importante es que con base en la experiencia del docente, sea factible orientar al estudiante para potenciar al máximo la posibilidad de llevar a cabo una propuesta relevante para llegar a un resultado extraordinario.

Este proceso tendrá que ser abierto todo el tiempo, en la posibilidad de estarse reconstruyendo continuamente, sin embargo, tendrá que llegar a concretarse en algún momento, entonces se destaca en este punto la pertinencia de abordar el proceso de construcción del

conocimiento. El enfoque constructivista se valida a partir de un método. El método del caso demuestra la posibilidad de cumplir con las necesidades de la enseñanza de la imagen gráfica de identidad desde el constructivismo, fundamentalmente por dos factores que son muy específicos para la disciplina. El primer factor permite desarrollar en el estudiante la posibilidad de enfrentar la problemática planteada por la imagen gráfica de identidad y de resolverla con la mente abierta, esta es una de las características indispensables para el ejercicio del diseño gráfico en nuestros días. El segundo factor que se propicia mediante la enseñanza de la imagen gráfica de identidad mediante el método del caso es que da una firmeza de carácter, una firmeza de criterio que permite la argumentación y el reconocimiento de las decisiones acertadas para la resolución de problemas (Llano Cifuentes, 1996) que en esta área de la disciplina es fundamental.

Al hacer un análisis desde el constructivismo se ve como los principales autores plantean como un requisito fundamental la interacción desde la acción que los sujetos ejercen en la conformación de su propio conocimiento (Coll, 1996).

En el diseño la construcción de la cultura visual del profesionalista del área se da a partir de la iconósfera en la que vive este acercamiento a los referentes es fundamental (Gubern, 1994). Los estudiantes llegan a estudiar la licenciatura con un antecedente visual y un capital cultural muy grande, que aunque no sean conscientes de él ya lo traen, naturalmente, toda esta iconósfera que es todo el medio que esta rodeado de símbolos, iconos e imágenes, le han venido dotando de información. Obviamente el profesor tiene que ser consciente de que esto ya existe en el estudiante y va a empezar a trabajar en él. Es muy importante que los estudiantes se hagan conscientes de ello y que empiecen a tratar de capitalizar este acervo cultural visual, a partir de prácticas concretas y conscientes que pueden ser desde el conocimiento de proyectos específicos en términos de identidad, y de muchos otros temas del diseño gráfico, como puede ser en su momento visitas a museos, a exposiciones, participación en congresos, concursos y todo ello que será como un proceso colateral que es un aprendizaje colateral que debe ir capitalizando cada individuo.

Ausbel plantea que el aprendizaje del estudiante parte de la estructura cognitiva previa, se trae todo este bagaje, se traen todos estos elementos, en el momento en el que el docente es consciente de ello, naturalmente puede capitalizar al máximo su exposición, sus objetivos y los resultados, porque entonces no parte de cero, tiene un referente que debe de tomar en cuenta para que sus cursos se enriquezcan a partir de la interacción con sus estudiantes. El docente se vuelve el detonador de un tema, guía los objetivos a los que se quiere llegar, sin embargo, cada uno de los estudiantes, aporta y enriquece este proceso.

En la enseñanza tradicional este proceso no sucede pues es una educación bancaria, donde el maestro llega, genera una serie de conocimientos, temas o subtemas, se dedica a darlos, no los impone pero dictamina cuáles son los conocimientos, cuáles son los contenidos y el estudiante se limita a ser el receptor únicamente. Desde

la óptica constructivista que aporta el método del caso en la enseñanza de la imagen gráfica de identidad, por el contrario, no solo se provoca un resultado más adecuado sino que también se forman estudiantes en un nivel argumentativo, en un nivel de razonamiento en donde ellos empiezan a relacionar el conocimiento a partir de datos. En este sentido, el resultado no solamente es que la propuesta final sea más adecuada, o sea innovadora, sino que se está construyendo en el proceso un perfil en el estudiante.

Vigotsky, por su parte reflexiona en torno al medio social para el aprendizaje. Considera al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial. Se plantea como elemento importante el aporte de este autor para este trabajo porque él se refiere tanto al lenguaje verbal como al no verbal. Los diseñadores hacen uso del lenguaje a partir de los símbolos, el manejo de las imágenes, a partir de la percepción, del capital cultural que el diseñador adquiere y que, desde luego, tiene que ver de manera fundamental el lenguaje como base o como estructura que soporta el proceso. El medio social dota a los grupos de caracteres simbólicos, y de este aspecto semántico que el diseñador ya debe de traer y que debe de aprender a manejar para lograr sus fines.

La parte social es fundamental en la construcción del conocimiento de la imagen gráfica de identidad, desde lo cultural, el diseño se ve afectado de manera importante por el contexto y permite que el estudiante sea consciente de los elementos del entorno al que va dirigido el mensaje diseñado, no solamente al que pertenece, para ver que la propuesta sea pertinente al caso. Se sabe que, a nivel cultural, la connotación puede tener un color varía, en el diseño se trabaja haciendo referencia a los lenguajes del diseñador y obviamente se refiere a la forma, a la tipografía, al color, y todo esto lo dota de un lenguaje propio que el usuario va a percibir a partir de su propuesta, en este sentido, es muy importante la influencia social que también puede estar afectada por cuestiones de tendencias de modas, regiones y todo ello.

En el aprendizaje el constructivismo implica un proceso de construcción interno, en este sentido al hablar de un proceso interno se refiere a que se centra en el individuo (Coll, 1996).

El acompañamiento, de igual manera, atiende a individuos, no son colectivos, no se manejan de manera general, sino que se ve a cada individuo como un ser único e irreplicable, entonces, en este sentido toma en cuenta las condiciones únicas de cada uno de estos individuos cada uno de ellos trae un referente y un proceso constructivo particular pero este individuo único está enmarcado por su contexto y es consciente de su compromiso social.

Lo más destacable de todo ello es que el docente se ocupa y se preocupa de hacer un proceso de la construcción del conocimiento a partir de ver a cada uno de los integrantes como un individuo único y al mismo tiempo como un ente social enmarcado en un contexto y con condicionantes culturales particulares.

El aspecto emocional, el aspecto social tiene mucho que ver en el diseño de la imagen gráfica de identidad,

se entiende y se sabe que un estudiante puede aprender de manera mucho más eficiente, eficaz, significativa, cuando hay de por medio un poco de afecto, y cuando hay conciencia de su entorno, el método del caso provee de las características necesarias para este proceso en la construcción del conocimiento de la imagen gráfica de identidad.

En el diseño de imagen gráfica de identidad la función formal y la conceptual no parecen estar tan separadas, es una especie de espiral, en el sentido de que se parte de una cuestión conceptual pero se tiene que tratar de aterrizarla a un aspecto formal, y del formal se debe de hacer un análisis para ver si cumple con este objetivo conceptual.

En este sentido no es que sean ni separadas ni divididas, o que el diseño sea subjetivo, lo que es subjetivo es que no sea tan cuantificable, no es sencillo determinar si el resultado es el que funciona. La ventaja que brinda el método del caso, en todo esto, es que a partir de una experiencia dada, se puede hacer una proyección de hacia donde puede dirigirse la propuesta, es un método que dota de elementos previos, que ya tuvieron experiencia en ese mercado en el que se inserta este programa y es la posibilidad de decir, cómo le fue, que sucedió, que pasó en este sentido o una forma de prever como va a resultar la propuesta en un mercado similar o igual o idéntico, o la misma empresa incluso. Lo que dota es de información y la información es útil para la toma de decisiones, en ese sentido es como se ve esta riqueza en el ámbito del diseño, que transfiere lo conceptual en racional y en algo más cuantificable sin que se tengan los datos concretos, que permiten tener esta diversidad, desde el docente que es profesionalista y es un diseñador activo en el campo profesional, hasta el docente que se ha dedicado a la investigación y que se ha acercado a la realidad del diseño desde otro punto de vista. El método del caso homologa y permite llegar a un resultado más racional; no cuantificable porque eso no va a ser posible ni lo dota el propio método, pero tiene esa pertinencia que en el proceso formativo de un estudiante le permite sentirse más seguro y estar más conciente de hasta donde pueden llegar sus propuestas o sus objetivos.

La fortaleza de criterio es muy importante en el diseño, regularmente el docente pretende que el estudiante pueda traducir lo que considera que es adecuado y lo que pueda representar a partir de la forma, si embargo, en el método del caso no se plantea lo que el docente en particular cree, sino lo que puede ser ya sea bueno o malo. No tiene que ser siempre lo bueno o una sola solución. El caso no tiene que ser el camino a seguir, pero ahí está la apertura de mente y la fortaleza de criterio que le permite desarrollar un punto de vista mucho menos abstracto. Para el estudiante es mucho más concreto, porque el estudiante tiene toda una perspectiva de posibilidades a partir de una serie de datos dados como hechos acerca de las situaciones que se vivieron. El mediador lo hace es interpretar o permitir que el estudiante llegue a una síntesis que es un proceso similar a lo que se vive en el diseño. Conclusiones pueden haber "n", las que se quieran y de hecho todas pueden ser buenas o pueden ser malas, como puede ser

lo mismo en número de propuestas que se desarrollen, sin embargo, debe llegarse a un momento en el que se decida que hacer, o se decida cual es la solución y tener todos los elementos suficientes para argumentar sobre la decisión que no solamente tiene que coincidir con que tenga ese impacto, equilibrio y estética, todo eso lo puede hacer pero se deben tener los elementos suficientes para poder posicionar esa imagen en el mercado con los argumentos que el caso mismo dota.

Una vez que pasa por toda la formación previa al taller de imagen gráfica de identidad, el estudiante, ya tiene elementos como para poder hacer preguntas concretas que puedan ser argumentadas. Esta capacidad de sustentar argumentos, de explicar sobre el porqué de las respuestas, de evaluar lo que puede ser eficiente, lo que es factible de funcionar en el mercado, debe estar soportada por la capacidad del autor del proyecto de argumentar y de sustentar su criterio con una visión amplia, este proceso resolverá el problema de la conceptualización.

Hay que entender qué hay muchos y muy diversos procesos, hay desde el caso que sólo se limita a informar como sucedió algo, como también hay casos que se plantean desde el aspecto en que se trata de provocar un ambiente o una problemática a partir del estudiante. En estas circunstancias el estudiante construye el caso en el momento, lo simula.

Existen tres etapas, que se deben de contemplar para cualquier caso:

La primera es cuando cada caso se lee y prepara de forma individual, parte del beneficio es que es factible homologar criterios sin ser limitativo. Obviamente el estudiante a medida que un caso le interesa tiene la libertad plena y debería de hacerlo, de acudir a las diferentes fuentes para obtener información. Una característica particular en los casos, es que nunca se cierran, son abiertos, entonces, el estudiante se ve forzado a una búsqueda continua de retroalimentación lo que supone un tiempo, dedicación personal. Cada participante elabora un diagnóstico o plan de acción en condiciones de defenderlo frente a una audiencia crítica, entonces, tu debes de leer, interpretar de los hechos que concretan lo que el método del caso expone, pero deben quedar abiertos y no la información suficiente que dote de la capacidad de llegar a una conclusión en particular, y ante esa información se tendrá que retroalimentar a través de una investigación personal.

Una segunda etapa implica que el caso se discuta en los equipos de trabajo, se reúne con un pequeño grupo, se hace un análisis, se llega otra vez a nuevas conclusiones y ¿por qué nuevas?, porque lo interesante es que se pasa de un plano individual a un plano colectivo en donde, en mayor medida, se requiere de una mente abierta, porque ya se está convencido de lo que se había concluido. En el momento en que se confronta con otras ideas nuevas y totalmente distintas se tiende a reflexionar nuevamente y se refuerza la apertura de mente, pero se requiere de fortaleza de criterio porqué, a pesar de todas las personas que puedan hacer una propuesta distinta a la hecha, se está conciente de que la propia es la efectiva, se tendrá que tener esta fortaleza de criterio para defenderla a partir de una argumen-

tación sólida que provoque ese consenso general para llegar a que la propuesta personal es la única o es la ideal y de ahí se transfiere la subjetividad del conductismo en una visión colectiva más concreta debido a que a pesar de que se argumenta la postura propia es fundamental recibir el punto de vista de los otros para construir una síntesis por consenso.

En una tercera etapa la discusión realizada en los pequeños grupos se lleva a una plenaria en la que se comparten los distintos acercamientos realizados en el problema. El estudiante en la búsqueda de los elementos que ayudan a argumentar la propuesta de su equipo, se compromete en el proceso de construcción del conocimiento porque no se puede explicar lo que no se entiende y para poderlo explicar y defender se tendría que entender y para ello se tiene que preparar y asimilar muchos conceptos, relacionarlos y vincularlos. Esta postura lleva a otro nivel en el proceso de enseñanza aprendizaje: a la metacognición. La construcción colectiva y conciente del conocimiento lleva a un nivel en donde se desarrollan elementos fundamentales para hacer racional la propuesta de diseño y traducir la conceptualización con los elementos claros que se tienen para finalmente hacer nuevamente la propuesta que incorpore los comentarios vertidos en la plenaria y a partir de este hecho volver a la espiral que se mencionaba.

En el método del caso no está en juego la propuesta hecha por el docente, es la propuesta hecha por el mismo caso y lo que se hace de manera conjunta es la construcción de la síntesis del caso en donde se es el mediador, no el autor. Puede ser que un docente que tenga experiencia traiga un caso, pero lo importante es que el rol del mediador, del acompañador en este sentido, no es el del autor que tiene la última palabra, sino que es el interprete de un caso que se dio como tal, que es un hecho real y que finalmente es traducido por todos los estudiantes y a partir de ello se enriquece, se construye y se llegan a conclusiones.

Dentro de la propuesta del método del caso se plantean 4 posibilidades para su aplicación:

La primera es usar el método como una situación de la realidad que propiciará la discusión en grupos de trabajo en donde se construya en conocimiento sobre el concepto, las características formales que deberá tener la imagen gráfica de la identidad, las soluciones técnicas, los costes y las asignaciones de roles en el trabajo de equipo, construcción por el conocimiento significativo basado en experiencias anteriores y vinculado a la realidad de los estudiantes (Díaz Barriga, 1998); obviamente esto se maneja en un término muy general, sería un caso concreto, cerrado, en donde de alguna manera es un pretexto para el diálogo, para empezar a ver cuáles son las características generales de un sistema de imagen gráfica de identidad, que debe de contener y todo ello.

La segunda es usar el caso como detonante para la realización de ejercicios de diseño en donde el estudiante resuelva problemas en el caso de un ABP (Aprendizaje Basado en Problemas), aquí ya no nada más es a nivel informativo y documental sino que aquí el caso se utiliza para la realización de la imagen gráfica de identidad

de una organización, entonces, se conoce el caso, se estudia, se analiza, se llega a una conclusión pero entonces, se entra a una etapa práctica, que en un momento dado se solicita a los estudiantes que desarrollen su propia propuesta.

El tercero es usar el caso como un ejemplo de cómo se resuelve el diseño en un contexto real, iconósfera del diseño mexicano. Aquí se centra específicamente la situación sobre las propuestas nacionales que poco se conocen o que de alguna manera se les da poca trascendencia, en este sentido ya sería específico de la iconósfera que de alguna manera está retroalimentando de manera continua al estudiante que forma este contexto regional y por último, usar el método como una herramienta que permita que el docente que carece de ejercicio profesional pero que cuenta con todas las habilidades y estrategias didácticas pueda realizar un proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la construcción del conocimiento para que todo lo anterior pueda visualizarse, se desarrolla un ejemplo de cómo es el método.

La primera propuesta es a nivel muy general, informativo, contiene esta primera etapa del curso en donde se narra los elementos básicos que debe contener un sistema de imagen gráfica de identidad. El segundo se pone en práctica de manera específica un problema determinado para que el estudiante desarrolle su propuesta, el tercero es reforzando siempre está connotación nacional para crearle al estudiante la visión del campo profesional real del país a partir de imágenes, conocimiento de gremio y todo ello.

Por último dotar a ambos docentes, tanto al profesionalista que no tiene todo el referente del ejercicio profesional de manera pragmática como al que no lo tiene de un instrumento común, en los estándares que pudiera llevar a un resultado óptimo cualquier grupo y, desde luego, con el beneficio de ir generando un acervo documental de casos para la mediateca de la escuela que puede ser valiosa para otras asignaturas.

El método del caso en la construcción del conocimiento en la imagen gráfica de identidad tiene otra ventaja paralela que no se ha mencionado. Hoy en día el mercado está muy contraído, es muy complicado que los egresados de todas las instituciones que están ofreciendo la licenciatura en diseño gráfico, puedan encontrar en el mercado laboral las plazas suficientes para todos. Si se crean en el estudiante el perfil que le permita tener una firmeza de criterio, esta posibilidad de racionalizar sus propuestas a partir de la argumentación sólida, se estará construyendo en el estudiante un gestor de sus propios proyectos, y se tendrá la posibilidad de permitir al estudiante que se inserte al campo laboral de una manera independiente, ser promotor de su proyecto, ser un emprendedor, un empresario. Esta capacidad de argumentar y de sostener un punto de vista con una visión amplia sobre el contexto basada en una fortaleza de criterio le permitirá al estudiante montar su propio despacho, o incluso manejarse como free lance. Estas capacidades le permiten al estudiante no solo ser talentoso o tener grandes habilidades dentro de lo que es la práctica del diseño gráfico, sino, ser suficientemente capaz de poder vender un proyecto, sustentarlo, ar-

gumentar, transmitir la conceptualización, hacer una propuesta al usuario. Todos estos aspectos significan toma de decisiones que permitirán que el proyecto se lleve al cabo o no.

El método del caso no necesariamente generará en el estudiante la capacidad de desarrollar propuestas memorables, dota al estudiante de información de hechos, en concreto, que en la medida que el estudiante va conociendo más y más casos de identidad encuentra cuáles de ellos son memorables, cuáles pueden transmitirse correctamente en el proyecto lo que quieren significar y ese proceso de algún modo le da la información pertinente para ver que en esos casos particulares se convierte en un diseño memorable, que es lo que le hizo tener esas características y empieza encontrando elementos que requiere para dotar a su propuesta de estos rasgos que le permitan a su vez hacer una propuesta memorable. Mostrar cuales son los procesos que han tenido ciertos casos y a partir de ello, sintetizar como se logró llegar a tal resultado mediante un análisis formal de todos los elementos.

Con una serie de proyectos específicos en la construcción del conocimiento de la imagen gráfica de identidad el método del caso fomenta dentro del aula que los estudiantes se formen con un sentido social. Si no pueden incidir de manera directa en la sociedad al menos se espera que sean conscientes de la problemática real que se vive en la sociedad, para que tengan un criterio que les permita poder influir el día de mañana a nivel profesional en la mejora de esta sociedad.

En la práctica docente cotidiana de la enseñanza de la imagen gráfica de identidad mediante el método del caso, pone sobre la mesa un proyecto, con un tema en específico y una problemática en particular a resolver. En el momento en el que un docente participa en la construcción del conocimiento de un pequeño grupo, que es parte de un número de subgrupos que en su conjunto se suman en un solo grupo, propicia en los estudiantes la actitud del trabajo colaborativo al aprender de la postura del otro y al aportarle sus puntos de vista mediante la argumentación de sus ideas para enriquecer el trabajo del otro. No solamente asimilan las correcciones hechas a su compañero, sino que en ese momento de manera libre, el estudiante aporta y enriquece, no solo la propuesta o sugerencia del docente, sino que ellos mismos forman parte del proceso de construcción del conocimiento.

Por el otro lado, en el momento en el que se argumenta un caso, suele suceder que, un estudiante con mayores habilidades que otro puede ofrecer apoyo o ayuda a su compañero, entonces, el aprendizaje se empieza a dar en varias direcciones, no solamente es del docente al estudiante y se retorna a través de la interacción de este estudiante sino que se empieza a generar un aprendizaje paralelo entre los propios estudiantes y ellos al aportar o enriquecer, se genera una construcción mucho mas amplia.

El aprendizaje es un proceso de reconstrucción de saberes culturales, mucho haciendo énfasis en el bagaje previo con que ya se cuenta, algo que es muy importante en el diseño. El diseño difícilmente se da de una manera espontánea donde se logra descubrir el hilo negro en

cada proyecto. El diseño de imagen gráfica de identidad es un proceso permanente de reconstrucción de ideas, en este sentido el docente, tendrá que ser muy conciente con el método del caso para hacer que el estudiante reflexione sobre el hecho de que ya trae un conocimiento previo para poderlo dirigir hacia sus proyectos. El grado de aprendizaje depende del nivel del desarrollo cognitivo, emocional y social y de la naturaleza de la estructura del conocimiento; el punto de partida de todo aprendizaje, son los conocimientos, experiencias previos que tiene el aprendiz, el aprendizaje implica una reorganización interna y es que el aprendizaje se produce cuando entra en conflicto en el estudiante lo que ya sabe con lo que debería saber.

El estudiante llega a resultados significativos, el aprendizaje tiene un componente afectivo, por lo que juega un papel crucial con los siguientes factores: el auto conocimiento, que aquí por heterogéneo que sea el nivel del grupo, todos saben algo y todos están en capacidad de aportar, el establecimiento emotivo y metas profesionales, la disposición por aprender, las atribuciones sobre el éxito y el fracaso, las expectativas y representaciones mutuas (Díaz Barriga, 1998).

El método del caso que se plantea pertinente en la construcción del conocimiento de la imagen gráfica de identidad permite, de una manera óptima obtener resultados de éxito a muchos equipos y a muchos estudiantes, que naturalmente son motivadores natos y que permiten que el nivel de competencia de los grupos de trabajo en las escuelas vayan detonando una trayectoria orientada a la obtención, día con día, de mejores.

El docente debe comprender claramente que su rol es ser mediador, al orientar y guiar al estudiante a partir de todos estos referentes, imágenes e ideas, que tiene preconcebidas, que conforman su capital cultural con el que ellos llegan para explotarlo al hacer relaciones. Formular una propuesta concreta hace que el estudiante evite convertirse en un personaje conductista centrado exclusivamente en sus intereses o en la visión personal que él tenga, sino que sea capaz de orientar sus acciones a la resolución de un problema en específico al cual se enfrenta con este tipo de proyectos.

El método del caso sirve para compartir temas de ciertas áreas estratégicas y permite hacerlos colectivos, hace que el estudiante que está inmerso en un salón con un grupo de compañeros viendo un caso específico pueda conocer que es lo que los compañeros piensan, como abordan un problema. Cada individuo tiene una estructura mental que permite para abordar la solución de un problema y en el momento en que el estudiante se enfrenta con este tipo de propuesta y la hace común enriquece de manera importante su punto de vista ampliando, al mismo tiempo, su criterio. El docente funge como mediador al estar dirigiendo el trabajo de los estudiantes y alcanzar el logro de los objetivos que se buscan.

El caso debe ser un instrumento que tiene que estar perfectamente concebido y diseñado antes de ser expuesto a los estudiantes esto lleva a la determinación de los criterios pertinentes para abordarlo.

La enseñanza del diseño a partir del método del caso es una propuesta importante que permite dar cabida a otro tipo de trabajo de investigación. La conformación y diseño de los casos se debe realizar por un grupo de expertos que en el caso de las instituciones de educación superior encuentra perfecta cabida en las academias. Estos grupos colegiados de docentes son la instancia indicada para realizar los casos con la metodología que se expuso anteriormente. El diseño de un caso no debe ser trabajo de una persona sino que debe ser construido en colaboración con diferentes profesionales de la educación que pongan en común sus puntos de vista y que se retroalimenten mutuamente para construir el caso de manera adecuada. Para este trabajo es necesaria la vinculación con distintas organizaciones como empresas, despachos de diseño, sector público o tercer sector que provean la información necesaria para la construcción de los casos. El trabajo de investigación aporta también la oportunidad de encontrar en las academias la generación de grupos de trabajo y de discusión sobre tópicos de proyectos de imagen gráfica de identidad susceptibles de conformar los casos.

El método del caso es pertinente, es un método que justamente logra presentar todos los hechos, da toda la información que el diseñador requiere para poder pasar por la etapa inicial de la investigación, del análisis, de la retroalimentación e ingresar a la etapa de la concepción de la idea del proceso creativo y terminar concretando la implementación de la propuesta gráfica y el método del caso permite todo ello.

Los beneficios que puede traer el método del caso implican la generación de conocimiento contextual en el estudiante lo cual actualiza su capital cultural y visual. Por otro lado, provee y refuerza la actitud y la fortaleza de criterio que permite poder llegar a la toma de decisiones pertinentes a partir de la información que se le brinda. El método del caso favorece la posibilidad de generar en el diseñador gráfico una mente abierta que le permita estar siempre en la disposición de construir, conjuntamente con otros, un proyecto y no centrarse únicamente en lo que para él puede ser la solución ideal.

La imagen gráfica de identidad, es una de las áreas del diseño que engloba, de manera general, todas las aplicaciones del diseño, en este sentido esto permite que un caso pueda verse de manera integral. Se podría decir que todo proyecto de diseño surge de una imagen gráfica y a partir de ello se determinan las aplicaciones ya sea en el ámbito del envase o en el ámbito editorial; por lo tanto la imagen gráfica de identidad es el área donde se sintetizan los conocimientos previos del diseñador. Un diseñador tiene que trabajar en conjunto con una serie de personas, tiene que traducir su propuesta conceptual a un número de profesionistas o usuarios que no conocen los términos, los objetivos o el manejo del propio diseño esto se nota en el beneficio que reciben tanto usuarios como proveedores, el diseñador tendrá que ser un gran coordinador de ideas y estrategias capaz de ver que tanto su propuesta se puede concretar a nivel de la producción gráfica y llegar a los resultados y permitir de esta manera la interacción con varios sectores del proceso productivo de las imágenes visuales.

El método del caso es adecuado para la enseñanza del diseño siempre y cuando se presente a partir de una concepción específica diseñada para ello, si solamente se utiliza un caso común que usualmente se maneja en una escuela de negocios puede ser el pretexto para detonar un proyecto de diseño, pero la propuesta específica se centra en la conformación de casos específicos para la enseñanza del diseño.

Este trabajo ha enunciado pertinencia del uso del método del caso en la enseñanza de la imagen gráfica de identidad, sin embargo, es necesario contar con el aporte realizado por investigaciones posteriores en donde se demuestre cómo integrar la academia como grupos colaborativos para construir los casos. De la misma manera es necesario el desarrollo de investigaciones posteriores que permitan el desarrollo de propuestas sobre la vinculación de la academia con las organizaciones públicas, privadas y del tercer sector. Es necesario también, desarrollar investigaciones que aporten información sobre la manera en que los casos serán implementados en el aula en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como se puede observar hay mucho trabajo por hacer.

Toda escuela debe tener un equilibrio sano entre estudiantes y entre docentes orientados hacia la teoría o a la práctica profesional en la docencia. Los docentes que ejercen la práctica profesional en sectores distintos a la educación pueden beneficiar al resto de la comunidad llevando y compartiendo su experiencia con el desarrollo de casos y permitir lograr un equilibrio entre los docentes que solo desarrollan en el ámbito académico y aquellos que combinan su actividad académica con el ejercicio de la práctica profesional en el área del diseño, especialmente, en el diseño de la imagen gráfica de identidad. Al brindar la práctica profesional al conjunto entero de docentes es mucho más factible alcanzar la formación del estudiante de la asignatura de imagen gráfica de identidad en términos estratégicos y pedagógicos.

El docente que tiene todo el bagaje metodológico pero que no tiene la experiencia profesional se verá beneficiado al contar con elementos que faciliten el desarrollo de los proyectos de diseño cimentados en una base real, congruente con el contexto que permita la construcción de propuestas gráficas sustentadas en una base de información y de datos que puedan ser útiles para distintas asignaturas y proyectos.

Al considerar al método del caso como pertinente para la construcción del conocimiento del proceso de desarrollo de la imagen gráfica de identidad, cabe aún la posibilidad de generar una estrategia de exploración que permita evaluar de manera empírica la propuesta planteando el diseño de una investigación experimental con una evaluación diagnóstica, un grupo de control y un número de grupos en los que puede irse probando si los resultados que se suceden son mejores o pertinentes a partir de la aplicación de este método. De la misma manera es pertinente probar la metodología de construcción y las características que deberán poseer los casos específicos para el ámbito de la enseñanza del Diseño Gráfico en sus distintas áreas.

Esa tarea quedaría pendiente al igual que el modelo de evaluación que debe seguirse para considerar el impacto del método del caso en el diseño de las propuestas gráficas a las que se llegue por esta vía. Este método puede favorecer el criterio y la amplitud de mente que el diseñador gráfico posee al seleccionar los diferentes elementos que posibilitan la elaboración de la imagen pero, el impacto de este proceso en el resultado es asunto de otro proceso de investigación que queda en el tintero.

Bibliografía

- Ausubel, David P. (1983) Significado y aprendizaje significativo en psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas.
- Beltrán, Martínez, J.M. (1994) La mediación en el proceso de aprendizaje. Madrid: Nueva escuela.
- Chaves, Norberto. (1999) La imagen Corporativa, Teoría y Metodología de la Identificación Institucional. México: Gustavo Gili.
- Coll, César S. (1996) Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. Buenos Aires: Paidós.
- _____. (1999) El constructivismo en el aula. Madrid: Graó, Serie Pedagógica.
- Dale, Schunk. (1997) Teorías del aprendizaje. México: Prentice Hall Hispanoamericana
- Delval, Juan. (1997) "Tesis sobre el constructivismo" en Rodrigo, María José y Arnay, José (compiladores) La construcción del conocimiento escolar, España, Paidós.
- Díaz Barriga Arceo, Frida. (1998) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México: Mc. Graw Hill.
- Gubert, Román. (1994) La mirada opulenta: Exploración de la iconósfera contemporánea. Barcelona: Gustavo Pili.
- Llano Cifuentes, Carlos. (1996) La enseñanza de la Dirección y el Método del Caso. México: Instituto Panamericano de Alta Dirección IPADE.

Educar y ejercer la profesión de diseñador

En tiempos de integración económica y globalización de las comunicaciones. Tecnología / mercado / sociedad

José Korn Bruzzone

Algunos antecedentes

Los tratados de libre comercio han significan entre otras cosas, competir de igual a igual con los países industrializados, donde la práctica profesional del diseño, se da en sociedades industriales y culturalmente sensibles al importante rol que juega el diseño. De hecho, se podría decir que el verdadero reconocimiento del diseño como un importante catalizador de la actividad económica, es una de las características que tipifican a una economía desarrollada. En estos países la necesidad y la apreciación del concepto diseño ha sido francamente establecida en la mente de los empresarios, gobiernos y público en general.

La apertura económica y el intercambio que significan los TCL, son sin duda una desventaja competitiva para nuestros países, porque naturalmente es mejor trabajar en un ambiente de comprensión del diseño, frente a uno de incompreensión.

En Chile en particular y Latinoamérica en general, no existe aún cultura del diseño y solo algunos especialistas están al tanto de lo que las culturas líderes en diseño están produciendo. La información llega rápidamente por TV, revistas, libros y productos. Sin embargo, mientras los profesionales del diseño pueden digerir estos logros, el vasto público, no tiene generalmente la oportunidad de apreciarlo o la habilidad de entenderlo. Más importante aún, no tienen la habilidad de asociar este diseño con una actividad proyectual profesional; no perciben que detrás del objeto –producto– u objeto –comunicación– hay un profesional que es el diseñador y toda una cadena tecnológica de producción.

Y si intenta hacer una asociación, lo relaciona con una cuestión más bien artística y esteticista.

Este déficit de conocimiento de diseño de una sociedad, repercute necesariamente, también, en la mente del comitente, el que encarga, el que toma la decisión en la empresa, lo que de alguna manera dificulta la relación de negocio, comunicación y entendimiento entre diseñador y comitente.

Los Tratados de Libre Comercio están haciendo cambiar las mentalidades

Estos tratados, significan, intercambios de mercancías y servicios. Las empresas manufactureras y de servicios están obligadas a mejorar lo más rápido posible, sus niveles de competitividad. En este proceso del diseño industrial, como hacedor de objetos (productos) y el diseño gráfico, como hacedor de imágenes (comunicación) han sido considerados como un factor estratégico, pues le da al producto o servicio un valor agregado que lo diferencia de sus iguales en los mercados internacionales.

Los diseñadores y las empresas manufactureras y de servicios acostumbrados a trabajar para un segmento de mercado (su país) deben prepararse para trabajar para otros países, otras culturas donde conocer al otro es fundamental y determinante para tener éxito en la propuesta de diseño, sea este objeto producto, objeto, comunicación.

El conocer al otro y entrar a jugar en mercados internacionales requiere sin ninguna duda y urgentemente la creación de mecanismos de vinculación, cooperación e intercambio de información, conocimiento y administración que permita estar al día de lo que está ocurriendo con el factor diseño en todo el mundo.

Los diseñadores trabajan con ideas y las ideas necesitan nutrirse de la experiencia de otros diseñadores:

- Diseñadores de fuera del área de actividad propia
- Diseñadores de la competencia
- Diseñadores críticos, teóricos y educadores