

# La nueva era del diseño gráfico en México: su concepción como influencia en las formas de enseñanza y aprendizaje (1995 -2015)

Actas de Diseño (2021, diciembre),  
Vol. 35, pp. 125-132. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2016  
Fecha de aceptación: julio 2017  
Versión final: diciembre 2021

Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum (\*)

**Resumen:** Las diferentes concepciones sobre el diseño gráfico existentes en las instituciones de educación superior (IES) en México, generan distintos enfoques en los programas educativos, así como en las formas de enseñar y aprender dentro de las aulas.

La presente investigación busca indagar sobre cuál es la relación entre la concepción actual del diseño gráfico como disciplina y las estrategias didácticas en el taller de diseño, es decir, cómo se define y qué se entiende por diseño gráfico al interior de las universidades y cómo influye en las formas de enseñar-aprender la profesión.

**Palabras clave:** Concepción - diseño gráfico - enseñanza - aprendizaje - estrategia - didáctica - educación.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 132]

## Introducción

A más de cincuenta años de la primera carrera de diseño gráfico en las universidades mexicanas, la disciplina se encuentra en una etapa de crecimiento en cuanto a la aparición de escuelas que ofrecen el programa académico y un incremento en la matrícula de la misma. Según datos proporcionados por el Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño (2013), con respecto al diseño gráfico tenemos que al 2010 se tenía un registro de 165 universidades en donde se ofrece el programa de diseño gráfico en los 32 estados de la República. Si bien es cierto que el ejercicio de la enseñanza del diseño gráfico, tanto en México como en otros países, se ha ido transformando con el paso de los años, las instituciones de educación superior ofrecen el programa académico desde distintas perspectivas y enfoques. Al día de hoy no existen estudios que indiquen si la formación de los alumnos por parte de las universidades responde a las exigencias del entorno social al que se enfrentan como egresados. De igual manera, no se cuenta con una concepción clara de la disciplina por parte de las instituciones educativas mediante la cual se logre una mejora con respecto a la generación de estrategias didácticas que cumplan con los retos a los que se enfrenta el egresado en la sociedad actual.

Las diferentes concepciones sobre el diseño gráfico por parte de las instituciones de educación superior (IES) generan distintos enfoques en los programas educativos, así como en las formas de enseñar y aprender dentro de las aulas de clase. Estas diversas concepciones parten desde el diseñador gráfico como un generador de ideas y conceptos que buscan satisfacer las necesidades de la sociedad, así como las instituciones que conciben al diseño gráfico como el ejercicio basado en las formas y valores estéticos para la comunicación de un mensaje y, por último, concepciones que sitúan a la disciplina como formadora de talento, con la capacidad de realizarse en medio de grupos interdisciplinarios, con un aporte directo a los problemas de la sociedad y la vida cotidiana. Por

lo general, las distintas perspectivas buscan responder a necesidades que van más allá de la producción gráfica. La presente investigación busca indagar sobre cuál es la relación entre la concepción actual del diseño gráfico como disciplina y las estrategias didácticas en el taller de diseño, es decir, cómo se define y qué se entiende por diseño gráfico al interior de las universidades y cómo influye en las formas de enseñar-aprender de la profesión. Todo lo anterior, a través de un recorrido por diversas escuelas de diseño gráfico en México y sus trayectorias desde 1995, fecha en la cual iniciaron a formalizarse las discusiones, foros y publicaciones sobre la disciplina y se desarrollan las asociaciones de escuelas de diseño gráfico a nivel nacional, organismos acreditadores de escuelas de diseño, así como un notable incremento de la aparición de universidades que optan por ofrecer la carrera de diseño gráfico, mediante las cuales se dieron cambios y transformaciones en relación a la concepción de la disciplina y su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es importante resaltar que para el proceso de enseñanza y aprendizaje de diseño gráfico es esencial conocer los objetivos específicos, así como el perfil de ingreso y egreso con el que los alumnos contarán al momento de culminar sus estudios. Sin embargo, para llegar a una estructura sólida de lo anteriormente mencionado, deben tomarse en cuenta diversos factores, como el orden, las jerarquías y las secuencias de los contenidos en el mapa curricular, así como una clara concepción del diseño gráfico por parte de los docentes, misma que posteriormente se vera reflejada en las estrategias de enseñanza y aprendizaje de los alumnos.

## Antecedentes

La definición de diseño gráfico tiene diversas acepciones y perspectivas debido a la amplitud y diversidad de la disciplina, misma que se encuentra directamente ligada

a la vida cotidiana. El entorno social y cultural forma parte de las concepciones hacia el ejercicio. Si nos remontamos a conceptos planteados por diferentes autores encontramos al diseño gráfico como una actividad que soluciona problemas y combina la sensibilidad visual con habilidades y conocimientos en áreas de comunicación, tecnología y negocios (ICOGRADE, 2013).

Philip Meggs, en su trabajo *Historia del diseño gráfico* (2009), sostiene que el diseño gráfico consiste en dar forma visual a las comunicaciones humanas. A su vez, Daniel Gutiérrez, en su libro *Apuntes artificiales* (2012), define al diseño gráfico como una actividad del pensamiento que determina acciones para obtener respuestas de los individuos. Diseñar es una práctica donde se realizan intercambios sociales: su asunto no es un objeto particular, sino que atañe a todos los ciudadanos. El diseño nace entre la gente y para la gente, produciendo discursos que intentan provocar cambios en beneficio de todos, resolver problemas de comunicación, lograr acuerdos comunes, donde las ideas, los sistemas de transitar por el mundo y el entendimiento construyan un paisaje más amable para todos.

Jorge Frascara, en su investigación *Diseño gráfico para la gente* (2004), señala que una comunicación llega a existir porque alguien quiere transformar una realidad existente en una realidad deseada. Propiciar nuevas rutas de pensamiento, actitudes y formas simbólicas de la cultura que procuren el bien plural es, sin duda, tarea de la comunicación visual.

Por su parte, Luz del Carmen Vilchis (2014) expone que el diseño gráfico se basa en el desarrollo de un texto visual, en el que se realiza la comprensión a través de la interpretación.

Importante mencionar a Victor Margolin, en su libro *Las políticas de lo artificial* (2008), en el cual considera que la falta de una clara visión sobre la concepción del diseño gráfico por algunos autores genera como consecuencia encasillar al concepto de diseño gráfico a la comunicación visual. Sin embargo, esta categoría es mucho más amplia de lo que compete al diseño gráfico, razón por la cual se busca tener una mejor claridad sobre el concepto de la disciplina.

El diseño gráfico, pues, elabora mensajes sintéticos que resuelven problemas de comunicación, analizando situaciones sociales en tiempo presente, para propiciar mejoras en el futuro inmediato.

Retomando las definiciones de diseño gráfico, podemos observar las diferencias de cómo los autores definen a la disciplina, mediante lo cual se desencadenan concepciones diferentes del diseñador gráfico, ya sea como un productor de objetos generalmente visuales o, por otra parte, tenemos al diseñador gráfico como generador de una comunicación a través de lo visual. De igual manera pasa con las universidades que tienen sus diferencias en cuanto a una concepción del diseño gráfico, con lo cual se generan los distintos modelos y planes de estudio de la disciplina.

Por lo anterior, surgen diversos cuestionamientos en relación a qué se entiende por diseño gráfico dentro de las instituciones de educación superior (IES) y cómo influye esta concepción de la disciplina en las formas de aprender y enseñar.

Para comprender de una manera más óptima lo anterior, es importante situar los primeros escenarios en los cuales se desarrolló la práctica del diseño gráfico en México, la cual data desde los primeros dibujantes publicitarios que darían paso a los antecedentes de los diseñadores gráficos, de acuerdo con Luz del Carmen Vilchis en su libro *Historia del Diseño Gráfico en México, 1910-2010* (2010). Estos iniciaron en escuelas como la Academia de San Carlos y la Escuela Nacional de Artes Plásticas (INAP) manteniendo una concepción y enfoque derivado de las artes. No fue hasta principios de los años sesenta que, debido a diversas transformaciones sociales, políticas y culturales del país, se logra la institucionalización en el año de 1968 en la Universidad Iberoamericana como la primera carrera de diseño gráfico en México.

Desde entonces a la fecha, las diversas concepciones sobre la disciplina por parte de las instituciones y la sociedad, así como las estrategias de enseñanza y aprendizaje, se han ido moviendo por los diferentes factores, tanto político-sociales como la aparición de las nuevas tecnologías y su introducción en el campo del diseño gráfico. Sin embargo, autores como Isabel Campi en su libro *La historia y las teorías historiográficas del diseño* (2013), comentan sobre cómo la historia propiamente dicha del diseño gráfico como actividad profesional inicia en los años ochenta, a diferencia del diseño industrial que inicia en los años treinta con el desarrollo de la era industrial y la modernidad. Así como a través de los diferentes relatos y narraciones de los inicios del diseño gráfico se suele omitir la relación del diseño gráfico con la publicidad. Esto debido a que los historiadores del diseño gráfico suelen pensar que el diseño gráfico es una forma de comunicación fuera de los sistemas de consumo y la mercadotecnia, como consecuencia se genera la falta de claridad en cuanto a la concepción de la disciplina. En base a lo anterior, se sigue discutiendo si la enseñanza del diseño gráfico en las IES mexicanas se sigue desarrollando bajo las mismas concepciones que se dieron en las primeras escuelas de diseño gráfico en el país.

Existen diversos estudios y documentos en relación con la investigación sobre la enseñanza del diseño gráfico y la relación existente como influencia formadora de la concepción y significado que se tiene de la disciplina por parte de las universidades y de la sociedad en general en los últimos 20 años.

Carmen Tiburcio, en su investigación *La sociedad red del siglo XXI y el diseño gráfico* (2015), realiza un abordaje sobre la relación entre el campo del ejercicio del diseño gráfico en el contexto social del siglo XXI en México, así como la formación que se le da a los alumnos en las instituciones de educación superior. Lo interesante con el estudio en cuestión y su relación se encuentra en lo que la autora establece como objetivación de la disciplina, término utilizado para referirse a lo que se entiende y se percibe como diseño gráfico, si bien su trabajo se centra en la objetivación que se tiene de la actividad y su relación con el campo laboral. Parte fundamental para el estudio en cuestión es el planteamiento que expone la autora sobre la importancia de cómo las instituciones de educación superior (IES) comprenden y responden al contexto en el cual se encuentran desarrollando los alumnos, dentro de su formación en la universidad, desde su plan curricular.

Por su parte, Victor Margolín (2008) presenta una serie de ensayos y estudios sobre el diseño gráfico, en el cual se expone que a pesar de los múltiples temas debatidos y publicados referentes a la disciplina del diseño gráfico, no se ha llegado a una conclusión clara de cómo los autores entienden o definen la disciplina. Esto hace suponer que las instituciones educativas y su trabajo en el interior de las aulas de clase se desprenden de las teorías y acervos bibliográficos de diversos autores a través de los cuales no se clarifica el panorama con respecto a la concepción de la disciplina. Todo esto genera como resultado un desfase en cuanto a cómo se llevan a cabo las estrategias didácticas en las universidades que ofertan la carrera de diseño gráfico. De igual manera, Luis Rodríguez en su libro *De los métodos proyectuales al pensamiento de diseño* (2015), hace referencia a cómo la concepción del diseño a principios del siglo XXI tendría que adaptarse al entorno de las necesidades sociales de hoy en día y no estancarse en la elaboración de productos gráficos.

Cabe mencionar que dentro de las investigaciones referentes al tema de la enseñanza y el aprendizaje del diseño gráfico, tenemos que muchos de los estudios se centran mayormente en los diferentes enfoques sobre las concepciones disciplinares del diseño gráfico por parte de las instituciones educativas y sus docentes, quienes a su vez transmiten el conocimiento sin tener concretamente dicha conceptualización y en consecuencia se obtiene como resultado estructuras curriculares en donde no se establece el límite o un área determinada sobre los conocimientos que se debe transmitir al alumno. Tal es el caso del trabajo de Cecilia Mazzeo en su libro *¿Qué dice el diseño, de la enseñanza del diseño?* (2014). Allí menciona cómo las principales diferencias en cuanto a la enseñanza del diseño gráfico se encuentran en las diferentes concepciones de la disciplina misma, e identifica dos concepciones al respecto: la primera como una práctica relacionada a la planificación de piezas de diseño y la segunda que define a la disciplina como un saber vinculado a la comunicación e imagen:

La principal diferencia en las concepciones de la enseñanza de Diseño Gráfico la he encontrado en las concepciones de la disciplina misma, ya que no se enseña de igual forma una práctica que un saber disciplinar. Los enfoques al momento de enseñar una forma práctica a un saber disciplinar son distintos (Mazzeo, 2014).

La formación de un diseñador no es lineal, es decir, no parte de un solo proceso, ni se desarrolla simplemente bajo una metodología, fórmula o ecuación; por el contrario, la formación académica de un diseñador comprende aspectos estrechamente ligados a su entorno, sus habilidades, creatividad, capacidad para observar, investigar y comparar el mismo diseño en todos sus niveles: local, nacional e internacional.

Relacionando lo anterior con la percepción de Mazzeo sobre la enseñanza del diseño, puede pensarse que la concepción sobre el diseño gráfico que tenga una institución y todos los involucrados, como docentes, estudiantes, egresados y medio laboral, será determinada por el entorno, la retroalimentación que los estudiantes reciban y, por supuesto, con la formación y experiencia de quienes enseñan y proporcionan esa misma retroalimentación: los docentes.

Por su parte León Irigoyen, a través de su investigación denominada *Propuesta taxonómica para las áreas subdisciplinares del diseño gráfico* (2015), señala que la actualidad del mundo laboral requiere de profesionales capacitados y con un dote de aptitudes y habilidades interdisciplinares, por lo cual se debe establecer un límite con respecto al conocimiento y las competencias adquiridas en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de las instituciones educativas; dicho de otro modo, hasta dónde llegar con los conocimientos necesarios para no convertir a los alumnos en profesionales que saben un poco de todo, pero carecen de un dominio pleno en una disciplina.

Es decir, diseñadores que pueden hacer campañas publicitarias, pero no al nivel de un publicista; desarrollar aplicaciones móviles pero sin la calidad de un programador; entre otras. De modo que la importancia de la concepción del diseño gráfico como disciplina por parte de los actores que forman parte del proceso de enseñanza, cobra un factor relevante con respecto a las intenciones de los contenidos que se quieren transmitir al alumno y cómo serán transmitidos.

Aunado a lo anteriormente mencionado de la falta de una conceptualización sobre el diseño gráfico por parte de docentes y alumnos, se tiene el rezago en cuanto a la investigación de la misma. En consecuencia se refleja en una falta de percepción profesional con respecto a expertos de otras disciplinas o del mercado. Es importante resaltar que dicha concepción cobra relevancia al momento de la enseñanza, ya que en la práctica del diseño las posibles argumentaciones y fundamentaciones sobre las metodologías y contenidos de una materia en específico se basan en cómo se concibe la disciplina, ya sea desde un enfoque tecnológico, práctico o teórico, por medio de las instituciones. Con respecto al rezago en cuanto a la investigación de diseño, hay que tomar en cuenta que a través de ella se construye el conocimiento y forma parte esencial de la estructura de una institución académica como factor de diferenciación ante los centros de capacitación u organismos empresariales. La investigación genera un entorno analítico-reflexivo para docentes y alumnos, necesario para las exigencias de los problemas a los que se enfrentan los diseñadores en la actualidad. Continuando con las investigaciones previas sobre el diseño gráfico en las universidades mexicanas, debemos tomar en cuenta que, al momento, se sigue sin el establecimiento de políticas y pautas pedagógicas que normen la enseñanza de la disciplina. Antonio Rivera, en *La nueva educación del diseñador gráfico* (2013), expone la falta de una fundamentación teórica e investigación del diseño en los planes de estudio actuales, así como un déficit en lo respectivo a la concepción del diseño, factores que evitan la consolidación de la disciplina en el campo académico. Dentro de su análisis en los últimos veinte años en el campo de la enseñanza del diseño gráfico, expone cómo el interés por las interacciones desplazó al interés sobre los objetos, lo anterior a causa del uso de las nuevas tecnologías y de la concepción actual de la disciplina. A su vez, hace referencia a un abordaje teórico del diseño gráfico por parte de las instituciones educativas a partir de la retórica y menciona cómo existe una notable brecha entre lo que se aprende en las escuelas y la demanda de la sociedad al salir de las mismas.

Otro punto a destacar en la enseñanza de la disciplina hoy en día es la ausencia del manejo del contexto sociocultural y político en el que se vive por parte de las instituciones educativas. Dicha ausencia provoca la falta de una visión del mundo real sobre las competencias y los problemas que los diseñadores solucionarán en la sociedad al salir de sus universidades. Rivera (2013) afirma: “El diseño es un artificio para intervenir en la vida de la gente. Por lo tanto las acciones de los diseñadores tienen implicaciones sociales y éticas” (p. 22). Posteriormente, en su investigación propone diversos aspectos para mejorar la enseñanza del diseño gráfico, en donde se destaca la discusión argumentada como medio de aprendizaje y propone las escuelas donde lo central sea el aprendizaje del diseño y lo gráfico sea el pretexto pedagógico para que los alumnos aprendan a diseñar. Tal como lo comenta Raúl Belluccia (2007) en su libro *El diseño gráfico y su enseñanza* “El maestro de diseño tiene la obligación ética de emitir juicios de valor, de opinar críticamente y de argumentar a favor o en contra de los productos de diseño, tanto los de la realidad social como los de sus alumnos”. En consecuencia, se considera de suma importancia que los profesores de diseño gráfico se encuentren a la vanguardia de la experiencia y cuenten con conocimientos idóneos para transmitir a los alumnos las competencias y habilidades necesarias para encarar el mundo laboral y las exigencias de la sociedad como profesional.

Si bien un docente puede considerarse un experto en diseño, no significa que por ocupar ese puesto así lo sea. Recurrentemente se presentan casos donde el docente carece de experiencia profesional y conocimiento, no solo de las bases del diseño, sino de las tendencias, competencias, medios y exigencias del campo laboral, así como las necesidades y deseos de la sociedad, consumidores finales del diseño, después del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Audrey Bennett, en su ensayo *Enseñanza y estándares de diseño en una era de conciencia social* (2010), nos hace una invitación a repensar si el diseño que los estudiantes de hoy en día generan es en realidad un buen producto y realiza comparaciones a través de las cuales, desde su punto de vista, el diseño actual debe estar enfocado en el usuario y en su interacción con el ambiente que lo rodea. Por ello realiza un gran énfasis en que no solo se debe evaluar su contenido estético, sino que la evaluación debe centrarse en el cambio social, es decir, los diseñadores como factores de cambio para las necesidades actuales de la sociedad.

Hoy en día, los programas académicos tienen el reto de generar un perfil de egreso a sus estudiantes que satisfagan las necesidades de la sociedad actual. Parte fundamental de dichas necesidades se enfocan en diseñar para las necesidades fundamentales del usuario. Luis Rodríguez, en su publicación *Hacia un diseño integral* (2014), nos presenta los hábitos actuales de los docentes en el campo del diseño, haciendo un recorrido por los procedimientos de selección de problemas, los cuales se presentan al alumno para su posterior solución a través de la elaboración de un proyecto de diseño, todo lo anterior en la Licenciatura en Diseño de la UAM-Cuajimalpa. Rodríguez realiza un análisis de las últimas generaciones de la licenciatura en

diseño gráfico y a su vez plantea un sistema basado en el enfoque de la detección de problemas, así como la formación de un diseñador integral, transformando la visión y concepción del diseñador gráfico como productor de objetos visuales. Propone que los problemas de diseño en realidad no se pueden definir en su inicio y que la labor del diseñador empieza a partir de la percepción de un desequilibrio en el entorno, y es precisamente a través del esfuerzo por definir objetivos y en consecuencia los criterios de evaluación final que el diseñador logra establecer algunos parámetros, si bien no llega a desarrollar una definición formal del problema. Como resultado, el inicio de este proceso es dialógico entre el diseñador, la situación descrita (que usualmente llamamos *brief*), la situación percibida y aquellos involucrados en la situación (usuarios, productores, financieros, distribuidores, etc.). Lo anterior implica que los problemas de diseño se construyen y este es el inicio real del proceso creativo. En la propuesta que aquí se presenta se parte de estas ideas y en consecuencia se describen las condiciones para preparar el escenario en el que los alumnos aplican conocimientos, habilidades y actitudes para llegar a soluciones creativas e innovadoras.

Dicho lo anterior, surge una reflexión sobre cómo conciben el diseño gráfico las instituciones de educación superior y cómo enfocar mayormente sus esfuerzos en los modelos de la oferta académica, modelos que podrían estructurarse en competencias que debe adquirir el alumno en sus años de cursada, fundamentados por una demanda del modelo actual de la sociedad en donde impera lo multidisciplinar y colaborativo. De tal manera que la visión sobre la disciplina por parte de la universidad y de los docentes se apegue a los patrones actuales que exige la sociedad actual.

José Luis Caballero (2009) realiza un recorrido histórico del desarrollo de la carrera de diseño gráfico en la Universidad Autónoma de México, así como los modelos pedagógicos esenciales para la planeación del trabajo académico. Parte esencial de su trabajo son los conceptos de la psicología educativa, el paradigma cognitivo y la teoría de aprendizaje, los cuales ayudan a comprender la manera en que aprendemos los seres humanos. Se debe analizar la importancia que tienen los referentes culturales y educativos de cada alumno para lograr una consolidación durante la construcción de su aprendizaje, con la intención de que el estudiante otorgue la argumentación correcta de los trabajos presentados al docente, que indique una adecuada adquisición del saber. Esta postura invita a desarrollar mecanismos que mejoren el desempeño del trabajo académico para que los estudiantes anclen el conocimiento y puedan lograr la adquisición de los nuevos aprendizajes al ir cursando los semestres en el plan de estudios.

En el trabajo de Cecilia Mazzeo y Ana Romano (2007) a través de su investigación nos muestran el panorama de la enseñanza en las disciplinas proyectuales, así como la importancia de la formación hacia los universitarios hoy en día. Es verdad que el estudio en cuestión radica en la enseñanza en las universidades argentinas, pero dados los contextos de las sociedades latinoamericanas, es un trabajo a través del cual se exponen muchas similitudes con la situación en México sobre el tema, haciendo un

gran énfasis en la situación actual de nuestra sociedad, la cual se sumerge en una crisis profunda. Mazzeo y Romano (2007) mencionan:

La universidad debiera ser la encargada de construir, enriquecer y profundizar el conocimiento, ya que corresponde a su ámbito generar una actitud reflexiva, cuestionadora, crítica y autocrítica con una pertinente orientación disciplinar, consciente de la responsabilidad social y del carácter transformador de las acciones (p. 23).

Con respecto a las estrategias didácticas y la pedagogía en la enseñanza del diseño en México, Cynthia Zatarain en su trabajo *La didáctica en el diseño gráfico ¿Qué, cómo y para qué enseñar?* (2015), expone la falta de bases pedagógicas en los actores que forman parte del proceso de enseñanza de diseño gráfico, así como las estrategias didácticas necesarias para la formación de los diseñadores gráficos de la actualidad. Cabe destacar que, en algunos de los casos, al no contar con dichas estrategias, el docente va perdiendo el objetivo de qué es lo que enseña y, a su vez, se genera esa confusión con respecto a la concepción de la disciplina y su relación con las estrategias didácticas en el taller. Posteriormente realiza un gran énfasis en la utilización del enfoque constructivista y de cómo a través del mismo se puede lograr una mejora con respecto a la relación enseñanza-aprendizaje entre el maestro y alumno, generando un ambiente propicio para la apropiación del conocimiento, todo esto basado en una línea de comunicación horizontal que da lugar al debate y a las aportaciones por todos los miembros que forman parte del grupo.

Si hablamos de enseñanza en el diseño gráfico, es importante mencionar el aporte de Edith Litwin (2008) en su trabajo *El oficio de enseñar*, donde nos habla sobre reconocer el pesimismo instalado en las escuelas frente a las complejas realidades y construir prácticas en las que la vida cotidiana sea tema de análisis y crítica. Importante también es mencionar la parte que juegan las emociones y los deseos dentro de la enseñanza de las universidades; los docentes deben aprender cómo despertar en sus alumnos factores esenciales como el interés, la reflexión y el análisis.

Desde una perspectiva personal, y reforzando un poco lo anteriormente mencionado por varios autores, se considera que es muy difícil que un diseñador gráfico logre solucionar problemas visuales sin un análisis e investigación a fondo de su entorno, sin un conocimiento base de las necesidades reales. El desconocimiento de la profesión por parte de los mismos docentes afecta al proceso de la enseñanza del diseño, por lo que es prioritario definir la competencia del diseñador gráfico, la actualización de contenidos y de estrategias de enseñanza.

De igual manera, Sandra Soltero presenta *Ensayo crítico sobre la enseñanza del diseño gráfico en México* (2007), donde argumenta la falta de una tendencia definida sobre el concepto de diseño gráfico y su enseñanza en México, expone cómo cada escuela establece el perfil de sus egresados y el abordaje de distintos planes de estudio, que van desde lo editorial, ilustración, fotografía, semiótica, serigrafía, hasta áreas con un perfil más digital y tecnoló-

gico como la multimedia, producción audiovisual, diseño web, entre otros. Además, por las características de cada área del diseño, como procesos de trabajo, materiales, equipo técnico, tiempo de producción, etcétera, es común que los sistemas de enseñanza difieran bastante, incluso en un mismo plan de estudios. Así, en materias donde se requiere más uso de las nuevas tecnologías, como multimedia, web, interactivos, producción audiovisual, entre otros, la mayoría de los alumnos poseen mayores conocimientos técnicos que los profesores: conocen más programas, dominan mejor un programa en específico, están más actualizados en los avances y trucos digitales, etc. Por ello, el profesor, en lugar de enseñar un programa, funge como un asesor que enseñará cómo aprovechar los beneficios de un *software* según el concepto o la idea creativa de cada alumno. No se enseña cómo usarlo, sino para qué y cuándo usarlo.

Lo previamente mencionado va directamente ligado a los diferentes enfoques sobre la concepción del diseño gráfico como disciplina y los retos que enfrenta la enseñanza en diseño. Los proyectos en clase deben considerar los aspectos y variables económicas, políticas, culturales, históricas y empresariales del entorno, es decir, no suponer escenarios irreales con problemas poco comunes de resolver, a los cuales quizás nunca se enfrentará el futuro profesional, por lo tanto todo el proceso de enseñanza-aprendizaje habrá sido una experiencia para el recuerdo, pero no efectiva. Cada vez se acentúa más la necesidad de que al interior de las aulas se integren la historia, teoría y crítica del diseño gráfico, así como los aspectos administrativos y económicos que conllevan la práctica de esta disciplina, todo esto con el fin de marcar diferencia con el profesional del diseño, el cual tiene la responsabilidad de resolver problemas de manera integral sin centrarse en gustos o intereses personales. Como cualquier proceso, el de enseñanza-aprendizaje, en diseño específicamente, debe implementar estrategias que permitan evaluar la calidad de lo que se está enseñando y tener parámetros lo másificados posible, para que todos los involucrados conozcan los resultados con el fin de determinar aquellas acciones que sean necesarias para mejorar. Cabe señalar que las distintas concepciones del diseño gráfico por parte de las IES mexicanas dan como resultado los distintos enfoques a la hora de enseñar y aprender. Dichos enfoques van directamente relacionados con el objeto de estudio que se presenta en las aulas de clase, el cual va desde la producción de un artefacto u objeto diseñado, hasta los que lo establecen como productos de comunicación visual y el proceso de interacción entre el usuario del sistema de comunicación previamente diseñado.

Alejandro Brizuela (2015) en su investigación *Del signo a la experiencia*, realiza una postura sobre el interrogante, ¿cuál es el objeto de estudio en el diseño?, que se deriva de cómo se concibe al diseño gráfico en las formas de enseñar y aprender. En primer lugar, establece como fundamental el estudio de la interacción como eje disciplinario, es decir, propone un cambio con respecto a la perspectiva actual de la enseñanza del diseño: pasar del estudio de la imagen visual y estrategias de configuración, hacia el estudio de información y estrategias de interacción para la generación de experiencias significativas.

Es importante destacar el énfasis realizado en cómo los productos de diseño gráfico son efímeros y su función es la de un mediador, donde lo realmente esencial es el intercambio de contenido (la interacción). Basado en lo anterior, propone el estudio de la estructura de los textos y mensajes significativos, es decir, enfocar mayormente la enseñanza en el estudio de la recepción de la información por parte del público.

Por último, Richard Buchanan en su investigación sobre *Retórica, Humanismo y Diseño* (2015), intenta reducir la confusión con respecto a la concepción del diseño desde las distintas perspectivas entre productos, métodos y propósitos a los que se encamina la disciplina. Buchanan propone un enfoque para la enseñanza del diseño, en donde plantea que la materia de los estudios de diseño no está en el producto, sino en el arte de concebir y planear la elaboración de los productos. Su investigación parte de los fundamentos de distintas concepciones y perspectivas del diseño a través de un devenir histórico, desde los inicios de la Bauhaus y realizando un recorrido por la Ulm, la escuela norteamericana, hasta las concepciones actuales. Todo esto nos hace reflexionar acerca de los retos que enfrenta la enseñanza en diseño gráfico. La cual debe tomar en cuenta de manera clara cuál es su concepción sobre la disciplina para posteriormente delimitar sus estrategias didácticas dentro de las instituciones de educación superior.

Con base en lo anterior, el estudio en cuestión pretende realizar una investigación mediante la cual se describa de manera clara cuál es la concepción del diseño gráfico como disciplina y cómo influye en la enseñanza y aprendizaje en las universidades mexicanas.

### Problema / Pregunta

El debate actual sobre el significado del diseño gráfico como disciplina y su responsabilidad social es un tema muy discutido por las instituciones y los actores que forman parte del proceso de enseñanza de la profesión. De acuerdo con Luis Rodríguez (2013), sigue sin definirse lo que es el diseño y, en consecuencia, las universidades siguen elaborando sus planes de estudio sin tener una concepción común o por lo menos contar con una respuesta sobre el significado del diseño gráfico a través de la cual se logre responder a las necesidades de la sociedad actual, no solo de manera visual.

Tal y como lo comenta Carmen Tiburcio (2015), la objetividad de la universidad donde se forman los diseñadores gráficos, podría estar más enfocada a una concepción más apegada al diseñador de la era industrial del último tercio del siglo XXI. Como consecuencia, se forman diseñadores en un entorno donde la relación entre lo que se concibe como el diseño gráfico y su significado es incongruente con las estrategias didácticas en el interior de las universidades.

Debemos mencionar que la importancia del contar con una concepción clara del diseño gráfico en las universidades va directamente ligado a los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como el objeto de estudio dentro de las instituciones, ya que dicho objeto varía según la concepción de la disciplina misma.

Parte esencial para generar una estructura sólida en la disciplina y nuevos paradigmas en cuanto a la formación de los diseñadores en las universidades es la reflexión de la enseñanza del diseño gráfico, partiendo de premisas de cómo es que se concibe al diseño y cómo se está llevando a cabo el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje del diseño gráfico en las universidades mexicanas, parte fundamental son los diferentes enfoques y perspectivas de la conceptualización de la disciplina por parte de los docentes y alumnos: es ahí donde radica la importancia de la investigación, mediante la cual se logre de manera más clara establecer esa concepción, ya que la enseñanza va directamente ligada a cómo se define o desde qué perspectiva se analiza el diseño. Es decir, no se enseña de manera similar en las aulas de diseño si el diseño se define como una práctica de un saber disciplinar o una actividad con intervención en el pensamiento de los individuos dentro del entorno donde se desarrollan. Cabe resaltar que para llevar a cabo el presente estudio se realizó una selección de 5 universidades IBERO, ITSON, UIC, EDINBA, UANL, basado en su formación, sus inicios y su actualidad con respecto al enfoque de la enseñanza del diseño y las transformaciones que se desarrollaron en los últimos 20 años, a través de las cuales se responderán los siguientes cuestionamientos:

#### Pregunta:

¿De qué manera responden las universidades a la influencia de la concepción del diseño gráfico como disciplina en relación con las estrategias didácticas en el taller de diseño en los últimos 20 años?

#### Preguntas auxiliares:

- ¿Cuál es la concepción actual sobre el diseño gráfico de los actores que forman parte del proceso de enseñanza, de acuerdo a su documentación y plan de estudio?
- ¿De qué manera influye la concepción de diseño gráfico en las modificaciones del plan de estudio en los últimos 20 años?
- ¿Cuáles son las estrategias didácticas de los talleres de diseño gráfico en relación a su concepción?

#### Objetivo general:

Estudiar la relación entre la concepción del diseño gráfico como disciplina y sus estrategias didácticas en el taller de diseño en las universidades previamente seleccionadas de 1995 - 2015.

#### Objetivos Específicos:

- Reconocer e indagar sobre las concepciones del diseño gráfico.
- Analizar las diferentes concepciones de diseño gráfico por parte de los actores de las IES seleccionadas.
- Analizar objetivos específicos de las carreras de diseño gráfico en función a su perfil de ingreso y egreso de alumnos.
- Explorar el estado actual de las concepciones del diseño gráfico en relación a las estrategias didácticas de

los talleres de diseño en las instituciones previamente seleccionadas.

### Hipótesis:

A más de cincuenta años del inicio de la primera escuela de diseño gráfico en México, existe una incongruencia entre las concepciones de la disciplina y su relación con las estrategias didácticas. Dichas estrategias siguen en función de las concepciones del diseñador gráfico de inicios de las primeras escuelas. En consecuencia, esta relación no responde a las necesidades y retos que enfrentan los alumnos en los últimos 20 años.

### Referencias bibliográficas

- Belluccia, R. (2007). *El diseño gráfico y su enseñanza. Ilusiones y desengaños*. Argentina: Paidós.
- Bennett, A. (2010). Teaching Design Standards in a Socially-Conscious Age. *Transformative Dialogues: Teaching & Learning Journal*, 4 (2). Recuperado de: [http://www.researchgate.net/publication/267982427\\_Teaching\\_Design\\_Standards\\_in\\_a\\_Socially-Conscious\\_Age](http://www.researchgate.net/publication/267982427_Teaching_Design_Standards_in_a_Socially-Conscious_Age)
- Caballero, J. (2009). Una Reflexión acerca del aprendizaje en la licenciatura en diseño. *Revista Electrónica de la Facultad de Acatlán*, pp. 7 -82. Recuperado de: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/multidisciplina/article/view/27707>
- Campi, J. (2013). *La historia y las teorías historiográficas del diseño*. México: Editorial Designio.
- Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES) (2000). *La enseñanza del diseño gráfico en México*. Recuperado de: [http://www.ciees.edu.mx/publicaciones/panoramas/ensenanza\\_del\\_diseno/ensenanza\\_del\\_diseno.html](http://www.ciees.edu.mx/publicaciones/panoramas/ensenanza_del_diseno/ensenanza_del_diseno.html)
- Frascara, J. (2004). *Diseño gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social*. Argentina: Infinito.
- Irigoyen, L. (2015). Propuesta taxonómica para las áreas subdisciplinarias del diseño gráfico. *Agentes dinámicos en la enseñanza del diseño gráfico*, 1(1), pp. 76-90.
- Litwin, E. (2008). *El oficio de enseñar*. Buenos Aires: Paidós.
- Mazzeo, C. (2014). *¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?* Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Infinito.
- Mazzeo, C. y Romano, A. (2007). *La enseñanza de las disciplinas proyectuales*. Buenos Aires: Nobuko.
- Margolin, V. (2008). *Las políticas de lo artificial: Ensayos y estudios sobre diseño*. México: Designio.
- Meggs, P. (2009). *Historia del diseño gráfico*. México: RM.
- Rivera, A. (2013). *La Nueva Educación del Diseñador Gráfico*. México: Editorial Designio.
- Soltero Leal, S. (2007). *Ensayo crítico sobre la enseñanza del diseño gráfico en México*. Recuperado de: <http://www.upncelaya.edu.mx/episteme>
- Tiburcio, C. (2015). *La sociedad red del siglo XXI y el diseño gráfico*. Puebla: Universidad Iberoamericana.
- Vilchis, L. del C. (2010). *Historia del Diseño Gráfico en México 1910 -2010*. México: Instituto Nacional de Bellas Artes, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Vilchis, L. del C. (2014). *Metodología del Diseño: Fundamentos Teóricos*. México: Designio.
- Alvarez Rojo, V. (2004). *La Tutoría: Elemento clave en el modelo europeo de Educación Superior*. Salamanca. Recuperado de: [http://campus.usal.es/~ofeees/PONENCIAS\\_TUTORIA/Victor%20Alvarez%20Rojo.pdf](http://campus.usal.es/~ofeees/PONENCIAS_TUTORIA/Victor%20Alvarez%20Rojo.pdf)
- Chevallard, Y. (2005). *La Transposición didáctica. Del saber sabio al saber enseñado*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.
- CIEES (2014). *Procedimiento general para la evaluación de programas y funciones en la educación superior*. Recuperado de: <http://www.ciees.edu.mx/images/documentos/Procedimiento%20general%20para%20la%20evaluaci%f3n%20de%20programas%20y%20funciones%20en%20la%20educaci%f3n%20superior.pdf>
- Devalle, V. (2009). *La travesía de la forma. Emergencia y consolidación del Diseño Gráfico (1948-1984)*. Buenos Aires: Paidós.
- Devalle, V. (2012). *Relatos del diseño. Hacia un enfoque multidisciplinario de las modalidades de historización de los diseños en la Argentina*. Recuperado de: <http://www.iaa.fadu.uba.ar/publicaciones/critica/0176.pdf>
- Freire, P. (2012). *Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica*. Siglo XXI Editores: México.
- Frigerio, M.; Pescio, S. y Piatelli, L. (2007). *Acercas de la enseñanza del diseño*. Buenos Aires: NOBUKO.
- Gómez Mendoza, M. A. (2005). La transposición didáctica. Historia de un concepto. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 1 (1), pp. 83-115. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134116845006>
- González, J. (2010). La Historia como marco. Crítica de las historias del diseño. *Área abierta*, 25. *Revistas Científicas Complutenses*. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB1010130001A/4067>
- Heiner, J. (1991). Un enfoque integrado de la enseñanza del diseño gráfico. *Temas de Diseño*. Barcelona: Elisava Escuela Superior de Disseny. Recuperado de: <http://tdd.elisava.net/coleccion/6/jacob-es>
- Heller, S. (2005). *The Education of a graphic designer*. New York: Allworth Press.
- León, M. y Salas, M. (2015). Metodología para la Programación Académica, Universidad Veracruzana. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 5(10). Recuperado de: <http://ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/84/364>
- Maldonado, T. (2004). *Dos Textos Recientes: Proyectar hoy, Diseño | Globalización | Autonomía*. La Plata, Argentina: Nodal.
- Rivera, E. y Higuera, A. (2013). Los procesos de acreditación Para los programas académicos de diseño de IES Caso de Estudio: Facultad de Arquitectura y Diseño, UAEMéx. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 3(6). Recuperado de: <http://ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/84/364>
- Rodríguez, L. (2015). *De los métodos proyectuales al pensamiento de diseño*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Rodríguez, L. (2014). Hacia un diseño integral. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. *Ensayos*, pp. 105-117. Recuperado de: <http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n49/n49a08.pdf>
- Rodríguez, L. (2013). Discursos y tesis en diseño. Conferencia Magistral. *Segundo Foro COMAPROD*. Desarrollo y resultados de estrategias educativas para la formación de los diseñadores. Puebla, México: UPAEP.
- Shön, D. (1992). *La formación de profesores reflexivos*. Barcelona: Paidós.
- Troconi, G. (2010). *Diseño Gráfico en México 100 Años 1900-2000*. México: Artes de México.
- Valdés de León, G. A. (2010). *Tierra de nadie: una molesta introducción al estudio del diseño*. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación, Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Vygotsky, L. S. (1978). *Pensamiento y Lenguaje*. Madrid: Paidós.  
 Zatarin, C. (2015). La didáctica en el diseño gráfico ¿Qué, cómo y para qué enseñar? *Agentes dinámicos en la enseñanza del diseño gráfico*, 1 (1), pp. 9-15.

**Abstract:** The different conceptions of graphic design existing in higher education institutions (HEIs) in Mexico generate different approaches in educational programs, as well as in the ways of teaching and learning in the classroom.

The present research seeks to investigate what is the relationship between the current conception of graphic design as a discipline and the didactic strategies in the design workshop, that is, how it is defined and what is meant by graphic design within universities and how it influences the ways of teaching-learning the profession.

**Keywords:** Conception, graphic design, teaching, learning, strategy, didactic, education

**Resumo:** As diferentes concepções sobre o design gráfico existentes nas instituições de educação superior (IES) no México geram dife-

rentes enfoques nos programas educativos, assim como nas formas de ensinar e aprender nas aulas. Esta investigação procura indagar sobre qual é a relação entre a concepção atual do design gráfico como disciplina e as estratégias didáticas na oficina de design, é dizer, como se define e que se entende por design gráfico ao interior das universidades e como influi nas formas de ensinar-aprender a profissão.

**Palavras chave:** concepção - design gráfico - ensino - aprendizagem - estratégia - didática - educação.

(\*) **Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum**. Doctorando en Diseño por la Universidad de Palermo. Diseñador gráfico, docente e investigador del Instituto Tecnológico de Sonora. Miembro del Cuerpo Académico de Diseño y Comunicación así como líder de las academias de Diseño de Logotipo, Desarrollo de Marca y Señalética. Conferencista y tallerista en diversos congresos nacionales e internacionales. Maestría en Administración con especialidad en Mercadotecnia en el Instituto Tecnológico de Sonora. Maestro en ITSON. Socio y Director en Suma Buró Creativo. Antena de Diseño Gráfico Premio Quórum. Director de proyecto Revista Cafeína.

## Lenguajes audiovisuales: relato de experiencia sobre las posibilidades pedagógicas del videoarte

Actas de Diseño (2021, diciembre),  
 Vol. 35, pp. 132-136. ISSN 1850-2032.  
 Fecha de recepción: julio 2016  
 Fecha de aceptación: julio 2017  
 Versión final: diciembre 2021

Sara Müller (\*)

**Resumen:** Este trabajo propone un relato de experiencia donde se pusieron en valor estrategias pedagógicas (de análisis y de producción) para la implementación del videoarte con propósitos educativos. Entendemos que la presente ponencia apunta a cimentar cambios que la escuela debería adoptar en sus procesos de enseñanza-aprendizaje, particularmente en el abordaje de la educación en medios. Entendemos que existe una brecha, que puede comenzar a zanjarse, entre la cultura escolar y el mundo simbólico que propician los medios de comunicación que forman parte de la cotidianidad de los chicos.

**Palabras clave:** Videoarte - estrategias - lenguaje - producción - audiencia - análisis - Creatividad - pedagogía.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 136]

### Introducción

¿Por qué videoarte? Pensamos que el videoarte puede tener propósitos educativos entendiéndolo por un lado como disparador temático, ya que la temática que muchas veces suele abordar el videoarte está relacionada con el público joven (ecología, relatos autorreferenciales, violencia, determinadas posturas políticas, la crítica hacia los medios masivos); y por otro, como herramienta creativa, ya que por las particularidades de su lenguaje y las maneras en que logra combinar los distintos elementos expresivos propone una ruptura de los códigos audiovisuales hegemónicos y puede sugerir una amplia

gama de posibilidades a la hora de producir productos audiovisuales.

La presente ponencia estará dividida en tres partes. Durante la primera, presentaremos una iniciativa de análisis para aquellos colegas que quieran trabajar con videoarte en sus aulas. Esta guía puede adaptarse también a otros textos. Luego, relataremos una experiencia desarrollada en el marco de un taller de videoarte; y por último, acercaremos algunas propuestas, que creemos innovadoras, cuyo principal objetivo es desarrollar la mirada creativa de los chicos.