

Estrategias didácticas en los talleres de diseño gráfico: análisis del currículo de dos instituciones del noroeste de México mediante una revisión documental

Edna Yanina López Cruz (*)

Edgar Oswaldo González Bello (**)

Arodi Morales-Holguín (***)

Resumen: El taller de diseño gráfico se ha considerado como una de las asignaturas con mayor cantidad de espacios en la malla curricular de algunas instituciones de educación superior que ofertan la licenciatura. En el caso de la Universidad de Sonora y del Instituto Tecnológico de Sonora, con programas reconocidos de diseño, no son la excepción a la regla, por lo cual el presente texto tiene como objetivo analizar el currículo de diseño gráfico de estas dos universidades del Noroeste de México, comparándolos con una serie de estudios especializados en la enseñanza mediante asignaturas de tipo taller, siguiendo una metodología de revisión documental. Los resultados de dicha revisión exponen cómo, los programas de diseño de otras universidades también han adecuado los talleres en sus currículos; sin embargo, presentan problemas en cuanto a falta de innovación o la necesidad de incorporar enfoques interdisciplinarios en la enseñanza que favorezcan la formación.

Palabras clave: Diseño gráfico, didáctica, interdisciplina, educación superior, taller de diseño

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 100]

(*) Estudiante de Doctorado en Innovación Educativa con enfoque en teoría curricular por la Universidad de Sonora. Maestra en Innovación Educativa, con licenciatura en Diseño Gráfico por la misma institución. Maestra de asignatura en la licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad de Sonora. Cuenta con experiencia profesional en el ámbito publicitario y editorial.

(**) Doctor en Ciencias Sociales, con Maestría en Innovación Educativa. Es profesor-investigador (Titular) de tiempo completo en la Universidad de Sonora. Miembro del núcleo académico básico del Posgrado en Innovación Educativa (PNPC-CONACyT). Forma parte del Cuerpo Académico: Innovación Educativa (UNISON-CA-58-Consolidado) y miembro asociado del Consejo Mexicano de Investigación Educativa. Cuenta con reconocimiento (2021-2025) del Sistema Nacional de Investigadores (Nivel I) y del Perfil PRODEP-SEP. Coordinador académico del programa de Licenciatura en Educación. Se desempeña en las líneas de generación y aplicación del conocimiento: Condiciones, Programas y Políticas institucionales en el Cambio Educativo, además de Procesos y Componentes de la Innovación Educativa.

(***) Profesor Investigador de Tiempo Completo Departamento de Arquitectura y Diseño, Universidad de Sonora. Doctor en Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UAEM), con Maestría en Administración, Máster en Publicidad y Marketing y Licenciado en Diseño Gráfico. Es reconocido por el Sistema Nacional de Investigadores de México (Nivel 1). Es Editor responsable de la Revista Mundo Arquitectura Diseño gráfico y Urbanismo (MADGU) de la Universidad de Sonora. Forma parte del comité científico de revistas de investigación y programas de posgrado en México y el extranjero. En el campo profesional ha dirigido un despacho de diseño por más de 15 años. Se desarrolla en la línea de Investigación: Estudios sobre diseño.

Introducción

En la formación del diseño, los talleres se refieren a las asignaturas o espacios curriculares donde se prioriza un aprendizaje práctico, fomentando el desarrollo de habilidades mediante la experimentación y solución de problemas de diseño. Para ello se implementan prácticas constantes de maquetación, estructura o creación de proyectos que priorizan técnicas manuales o tradicionales (Hamuy y Lozano, 2008). En estos entornos, los docentes han buscado integrar la teoría y la práctica con proyectos que permitan aplicar conceptos asociados al diseño, a metodologías específicas o la inclusión de distintas herramientas (Sánchez, 2012) destacándose talleres publicitarios, editoriales, imagen de marca e identidad visual, expresión gráfica y creatividad.

La forma de trabajar en los talleres de diseño suele tener un enfoque colaborativo e iterativo, donde se promueve la exploración de distintos enfoques, siendo el interdisciplinar uno de ellos (García, 2020). Dicho enfoque es promovido con la integración de diversas áreas del conocimiento, destacándose la comunicación y mercadotecnia en los currículos de algunas universidades, como son el caso de la Universidad de Sonora (UNISON) y del Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON), dos instituciones de educación superior del Noroeste de México que ofertan la licenciatura desde hace más de 15 años.

Los docentes actúan como una guía, que facilita el análisis crítico y creativo en el desarrollo de los distintos proyectos ya que, mediante ejercicios prácticos, los estudiantes enfrentan situaciones que los preparan para el ejercicio profesional, fomentando la toma de decisiones y el desarrollo de un proceso proyectual (Cevallos, 2021), es decir, seguir una serie de pautas o fases que van desde la investigación, la ideación y bocetaje, hasta la revisión y mejora de los proyectos.

En estos espacios, algunas de las estrategias didácticas que favorecen el aprendizaje son la retroalimentación constante, tanto de profesores como de compañeros, que posibilita ajustar las propuestas de diseño; el trabajo colaborativo con otros estudiantes y la presentación habitual de proyectos. En este sentido, el enfoque interdisciplinar en la enseñanza de la profesión promueve superar la visión fragmentada que se tiene de la disciplina para comprender su relación con áreas culturales, tecnológicas y educativas, si así lo posibilita el currículo.

Problema

La educación universitaria del diseño gráfico se ha favorecido por la inclusión de los enfoques interdisciplinarios en los talleres de diseño, al ser impartidos por una variedad de docentes que, en algunos casos, no son diseñadores de formación (Molina y Loredo, 2020). La colaboración de las diversas disciplinas como las bellas artes, la comunicación, la tecnología o la psicología aplicada al análisis del consumidor, y al uso del color, han permitido abordar problemas de diseño desde perspectivas más amplias. Esta integración también se ha asimilado como un reto al existir la creencia de cómo afecta la formación profesional del docente al aprendizaje, siendo visto como un aspecto negativo.

García y Buitrago (2023) exponen, en un estudio de corte cualitativo, estrategias didáctico-pedagógicas vinculadas con la enseñanza del diseño mediante clases de taller, el rol del docente en el proceso, aspectos curriculares y evaluación en distintos programas de la disciplina; los resultados señalan que, al estar en constante práctica y acercamiento con los estudiantes, la retroalimentación se vuelve eficiente y se minimizan los errores. En esta misma línea, un estudio de Pilay (2017), donde realizó un taller de conceptualización con estudiantes de la disciplina para analizar la creatividad y la creación de bocetos, encontró que los jóvenes no explotan sus ideas para alcanzar mejores resultados en sus diseños, lo que atribuye a la inmediatez con la que hacen sus proyectos dentro y fuera del aula, por ello se propone que el proceso de diseño no debe ser lineal ni verse como una metodología paso a paso, sino estar en constante mejora ante la implementación de estrategias didácticas diversa que inviten al estudiante a aplicar nuevos conocimientos.

A pesar de que los talleres de diseño se implementan en el currículo de la licenciatura de una gran variedad de universidades (Universidad Autónoma de Guadalajara, Universidad Autónoma de Baja California, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla), una crítica a la formación del diseño es que favorecen poco o nulamente a las habilidades del estudiante dependiendo del rol del docente, pues sus evaluaciones identifican el conocimiento adquirido, sin considerar las competencias transversales ni las habilidades de éstos (Tonelli, 2009); por ejemplo, en el taller de diseño el proceso creativo se excluye porque el docente considera que el estudiante diseña sin formación previa, resultando un proceso sin reflexión.

El objetivo del presente texto es analizar el currículo de diseño gráfico de dos instituciones de educación superior del Noroeste de México, comparándolos con una serie de estudios especializados en la enseñanza del diseño mediante asignaturas de tipo taller.

Metodología y resultados

Mediante un método de análisis documental, se han identificado una variedad de estudios relacionados con los espacios de taller en los currículos de diseño gráfico en diversas instituciones de educación superior. Destacándose aquellos donde se fomentan estrategias didácticas mediante el uso de tecnología, sobre enseñanza basada en proyectos, mediante acompañamiento y retroalimentación constante, así como el fomento de un enfoque interdisciplinar en los contenidos.

Los criterios de la selección de los artículos fueron los siguientes: publicados a partir del 2016 para tener un mínimo de antigüedad de 10 años, que fueran investigaciones realizadas sobre la enseñanza del diseño, y que en los títulos o resúmenes especificaran que se centran en la enseñanza del taller de diseño. Con ello se identificaron 20 artículos que cumplen con dichas características, todos publicados en idioma español y en bases de datos como *Redalyc*, *Scielo* y *Google Scholar*, cuyos principales hallazgos se resumen a continuación y, posteriormente, se hace un análisis sobre los currículos de UNISON e ITSON.

- **Sobre tecnología:** A partir de los estudios de Flores et al. (2022), Luna y Ruiz (2023), Altamirano (2019) y López (2022) se reconoce la incorporación de tecnología para impartir los contenidos en los talleres de diseño; en el primer caso se señala que utilizar *PowerPoint*, *Illustrator*, y *Movie Maker* favorece el entendimiento de los conceptos asociados con la comunicación visual y su aplicación a los distintos contextos del entorno laboral. Asimismo, Hernández et al. (2021) analizan el desarrollo de un taller de diseño estratégico en entornos virtuales, ya que posterior a la enseñanza remota de emergencia, surgió la necesidad de formar proyectos mediante la virtualidad. Este tipo de talleres se centraría en sesiones de aproximadamente 2 horas, donde sería obligatorio que los estudiantes estuvieran interactuando constantemente con el profesor y con sus compañeros, con la intención de obtener una retroalimentación efectiva. Siguiendo esta línea, Sánchez (2021) expone que la virtualidad llevó a la implementación de estrategias con un enfoque innovador que permitieron mantener la calidad educativa en los talleres de diseño, formando estudiantes autónomos que pudieran gestionar de mejor manera su tiempo y sus recursos. En este entorno, el método proyectual fue la clave para garantizar un mejor aprendizaje y atender la complejidad de dichos entornos para realizar proyectos de valor. También, Gaona et al. (2021) puntualiza que la licenciatura se ha favorecido por la aplicación de herramientas digitales en la creación de productos editoriales, ya que fortalece la práctica y la teoría y una mejor comprensión para los estudiantes, los cuales han formado parte del plan de estudios y del currículo de dicha área.

- **Enseñanza basada en proyectos:** Se expone, en algunos artículos analizados, como una estrategia didáctica funcional para integrar distintos aspectos gráficos y tecnológicos en las propuestas de diseño. Señalando la relevancia de la comprensión de problemas complejos desde diversos enfoques disciplinares, Luna y Ruiz (2023) proponen que, implementar estrategias basadas en pensamiento de diseño en las asignaturas de taller, ayuda a que los estudiantes recopilen datos, los visualicen y analicen para hacer propuestas fundamentadas y, posteriormente, las puedan justificar en las exposiciones. Jiménez et al. (2019) refuerzan esta idea utilizando un enfoque basado en la solución de problemas enfocados en usuarios reales, como la aplicación de la metodología *Human Centered Design*

(Ortiz, 2021) donde se integran conocimientos teóricos y habilidades profesionales en los talleres donde se realizan productos o ejercicios sobre publicidad y edición.

- **Acompañamiento mediante retroalimentación constante:** Para Altamirano (2019) la retroalimentación es un elemento clave en la enseñanza de los talleres de diseño, al fortalecer las interacciones docente-estudiante y estudiante-estudiante en asignaturas como *branding* o diseño editorial. Con la retroalimentación los estudiantes perfeccionan sus proyectos eliminando, o disminuyendo, el margen de error en las entregas finales, lo cual les permite obtener mejores calificaciones. Según los resultados de Jiménez et al. (2019), Mendivil et al. (2017) es relevante alejar la enseñanza del diseño de un modelo tradicional enfocado en el docente como único emisor de la información, por ello se puntualiza al taller como una manera de involucrar al estudiante constantemente en los procesos de diseño individuales y grupales. Nievecela et al. (2022) y Revadeneira (2022) señalan la importancia de analizar la información en los talleres como un eje central, argumentando que algunas instituciones de educación superior priorizan prácticas o elementos técnicos únicamente sin considerar un análisis del mensaje visual.

- **Enseñanza con enfoque interdisciplinar:** En la revisión documental también se destaca la aportación de Real y Macías (2016), quienes señalan la práctica como un impacto para reducir las cuestiones estéticas o artísticas en los proyectos de diseño, dando mayor relevancia a la funcionalidad dentro del taller, por lo cual deberían generar proyectos transdisciplinarios que aborden problemas desde distintas perspectivas, en lugar de crear únicamente productos como logotipos o carteles. Para López (2022) la importancia de la práctica en la enseñanza de los talleres de diseños permite simular una estrategia enfocada en la realidad profesional y fomentar habilidades y conocimientos prácticos en los estudiantes. Con relación a esto, Afanador (2024) enfatiza la necesidad de fomentar enfoques interdisciplinarios en enseñanza de los talleres, donde también se apliquen cuestiones éticas, sobre inclusión o conciencia ambiental. Asimismo, Leeuw (2017) y Díaz (2020) proponen estrategias didácticas que fomenten la creatividad en la educación superior del diseño como, por ejemplo, incorporar actividades centradas en los usuarios (*UX Design*) o en problemas sociales actuales (como la violencia, la contaminación o la equidad de género) en proyectos de diseño que involucren en el desarrollo del cartel, identidad corporativa o creación de videos de animaciones que hagan conciencia tanto en los estudiantes como el público en general. Al vincular estos estudios con los currículos de la licenciatura en diseño gráfico de ITSON y UNISON, hacia el noroeste de México y como contexto de estudio del presente texto, ambas universidades han sido reconocidas en el estado por su matrícula estudiantil y años en funcionamiento. Fundaron su departamento de diseño gráfico en 2003 y 2007 respectivamente, haciendo énfasis en la tecnología con enseñanza básica de habilidades de en la formación con la combinación de talleres (materias prácticas) y asignaturas teóricas-metodológicas. Según datos del Informe General de Actividades del ITSON (2019), la institución contaba con 536 estudiantes en campus Obregón y 114 pertenecientes a campus Guaymas; mientras que la Universidad de Sonora, en 2021 se registraron 494 (de acuerdo con datos de planeación). En estas instituciones se han destinado espacios curriculares para detonar las habilidades de los estudiantes, mostrando un balance entre la totalidad de materias del plan de estudios con los espacios destinados a los talleres (ver *Tabla 1*).

Institución	Duración del programa	Total de materias	Espacios curriculares sobre talleres	Ejemplos
Instituto Tecnológico de Sonora	4 años (8 semestres)	53	22	<ul style="list-style-type: none"> • Taller de diseño • Técnicas de expresión gráfica • Procesos y sistemas de impresión • Sistemas de representación gráfica
Universidad de Sonora	4 años (8 semestres)	55	20	<ul style="list-style-type: none"> • Taller de diseño básico • Taller de diseño gráfico integral • Expresión gráfica • Taller de creatividad

Tabla 1. Comparación por institución de asignaturas del diseño enfocadas en taller

Fuente: *Elaboración propia*

La enseñanza del diseño se ha vinculado al impulso de competencias y habilidades mediante la práctica del taller para preparar al estudiante en su incorporación en el mundo laboral, facilitando la creación de ideas y adaptación al cambio. Si bien, los docentes han intentado fortalecer el currículo con este tipo de asignaturas, han perdido ventaja frente a los rediseños curriculares y la eliminación de ciertas materias, puesto que ITSON ha realizado tres cambios a su plan de estudios de diseño gráfico y UNISON aplicará un rediseño en 2025, según informes de la institución.

A pesar de esto, las asignaturas del tipo taller han sido constantes en la malla curricular de la disciplina. Elizalde y López (2018) advierten sobre la relevancia de actuar ante las transformaciones sociales y del mundo laboral, donde los modelos rígidos que son enseñados significan una tensión en las trayectorias escolares. La enseñanza del diseño ha abordado una visión proyectual que, en ciertas instituciones, se desarrolla por pasos. Como exponen Mazzeo y Romano (2007), el primero representa la etapa de información que surge al analizar la realidad y enfocar un punto de partida para seguir en la formulación y clarificación de los objetivos. Posteriormente, en el desarrollo del proyecto, se ha instruido en ajustar y materializar el producto con la finalidad de verificar su viabilidad.

Proyectar se entiende como diseñar; enseñar a ello ha dirigido al docente a exponer su propia concepción del diseño, por ello, cada profesional tiene un enfoque distinto al impartir su asignatura. Los talleres de diseño suelen quedar a cargo de diseñadores con conocimientos teóricos y en algunos casos, con experiencia profesional; los de *software* bajo la orientación de profesionales más técnicos o con mayor tiempo laborando; mientras, las asignaturas enfocadas a la práctica artística suelen dirigirse por profesionales técnicos.

La enseñanza en las disciplinas proyectuales alude a incorporar una práctica reflexiva en la que el conocimiento se construye mediante experiencia, a la cual se llega a través de reflexión en, y sobre, la acción (Schön, 1987); por ello, esta práctica ha creado un patrón de indagación en la que el docente se limita a enseñar a diseñar sin una reflexión previa, llegando a un resultado sin salirse de los límites conocidos.

Asimilado como un prototipo para la reflexión en la acción (Schön, 1987), el taller de diseño se ha retomado en la enseñanza. Sobre ello, Simón (2009) explica que, para un

buen desarrollo de habilidades en este tipo de asignaturas, lo que se espera del docente es: a) presentar problemas reales; b) diseñar ejercicios adecuados para las metas y aumentar la complejidad; c) dotar con el conocimiento y dominio de métodos de diseño, técnicas y procedimientos para solucionar un problema; d) estimular la habilidad de pensamiento creativo para generar distintas ideas y alternativas para llegar a un producto; los cuales se han identificado en las investigaciones de la revisión documental.

Los currículos de diseño de ITSON y UNISON cuentan con una variedad de talleres enfocados en técnicas manuales, artísticas o publicitarias; sin embargo, se pierde la intención por un enfoque interdisciplinar al orientar las asignaturas, únicamente, en conocimientos disciplinares. Esto podría deberse a la libertad de cátedra o la conformación de la planta docente, pues queda a disposición de cada profesor desarrollar los contenidos que considera favorables, siguiendo las estrategias didácticas con las cuales se siente más cómodo.

Conclusión

Con la intención de favorecer la enseñanza en los talleres de diseño se pueden implementar estrategias didácticas como, por ejemplo, el aprendizaje basado en proyectos para que los estudiantes trabajen con distintos casos reales y se involucren con expertos de diversas áreas. Otras estrategias serían fomentar el aprendizaje colaborativo, metodologías como *Design Thinking*, *Human Centered Design* o *UX/ UI* en talleres asociados con la tecnología, ya que impulsan la investigación, el análisis de datos y el acercamiento a los clientes siguiendo un proceso proyectual, que favorezca la interacción entre disciplinas y que promuevan el análisis crítico y creativo en el desarrollo de los proyectos.

Los talleres de diseño no sólo funcionan como espacios de práctica técnica y conceptual, sino también como entornos de aprendizaje interconectados (Sánchez, 2019). La didáctica en la enseñanza de estos talleres se ha basado en estrategias que favorecen el aprendizaje activo y la experimentación, estructurada de una práctica proyectual donde los estudiantes desarrollan propuestas mediante un proceso iterativo de exploración, producción, retroalimentación y mejora de los distintos proyectos.

Otro aspecto relevante es la integración de metodologías emergentes y de tecnologías que amplíen las posibilidades de enseñanza y de aprendizaje mediante el uso de *software* especializado que se utilice en los contextos actuales de la profesión del diseño.

Al analizar los currículos de la licenciatura en diseño gráfico de UNISON e ITSON y compararlos con las investigaciones de la revisión documental es posible identificar algunos problemas asociados con la enseñanza actual o los problemas emergentes como, por ejemplo, la idea de seguir incorporando una mayor cantidad de asignaturas artísticas en las mallas curriculares, cuyos espacios podrían enfocarse en talleres de diseño donde se analicen casos de las industrias creativas reales, donde se conecte mejor el uso de las distintas interfaces y *softwares* de diseño con proyectos que puedan asociar con el entorno laboral actual; sería relevante valorar o evaluar las modificaciones que se han hecho en los rediseños curriculares y si han tenido resultados de egreso favorables.

Por último, sobre el enfoque interdisciplinar en la enseñanza de los talleres, la libertad de cátedra ha conllevado a que una variedad de saberes se una y que cada profesor enseñe según su propia experiencia; sin embargo, al ser sólo profesionales de la misma disciplina este enfoque ha perdido relevancia. Sería conveniente que los docentes tuvieran un desarrollo profesional constante y permanente, pues la industria creativa está en constante cambio y, con ello, las necesidades asociadas con la formación de la disciplina.

Referencias

- Altamirano, S. (2019). La retroalimentación como parte de la enseñanza del diseño gráfico en el aula. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, (26), 20-35.
- Afanador, C. (2024). Estrategias pedagógicas para la educación del diseño interactivo. *uces. DG. enseñanza y aprendizaje del diseño*, 11 (21), 43-53.
- Bertero, C. (2009). *La enseñanza de la arquitectura: Entre lo dibujado y lo desdibujado*. Universidad Nacional del Litoral.
- Cárdenas, C., y Riquero, C. (2023). Estrategias educomunicacionales para el proceso de enseñanza de diseño gráfico y multimedia dentro de la formación del comunicador y del publicista en las carreras tecnológicas. *Revista científica Ecociencia*, 23, 77-90. <https://doi.org/10.21855/ecociencia.100.865>
- Cevallos, M. (2021). Método proyectual tradicional y su aplicabilidad en el contexto de ambientes virtuales de aprendizaje. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (135), 55-70.
- Díaz, C. (2020). Estrategia didáctica para desarrollar la competencia creativa en estudiantes de la carrera de diseño gráfico de una universidad privada. *Universidad San Ignacio de Loyola*.
- Elizalde, A., y López, G. (2018). La mejora de las trayectorias escolares de los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de Sonora. *Zincografía: Revista de Comunicación y Diseño*, 3 (5), 5-19.
- Flores, A., Sánchez, J., y Chan, A. (2022). La producción de materiales didácticos desde perspectivas en confluencia: diseño gráfico y tpck. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 33 (64). <https://doi.org/10.33255/3364/917>
- Gaona, M., Alonso, M., Castillo, I., y Muñoz, Y. (2021). Taller de diseño editorial bajo una estrategia didáctica basada en las tecnologías de la información y la comunicación. *Pádi*, 9, 18-28.
- García, C. (2020). El diseño como una necesidad interdisciplinar. Una reflexión desde la academia. *Intersticios sociales*, (20), 77-101.
- García, M., y Buitrago, Y. (2023). Enseñanza y aprendizaje del diseño gráfico desde el paradigma de la complejidad interdisciplinaria. *Centro Interamericano de Investigaciones Psicológicas y Ciencias Afines*, 40 (1), 301-317. DOI: <https://doi.org/10.16888/interd.2023.40.1.18>
- Gaviria, M. (2020). Aplicación de una estrategia didáctica para incentivar el autoaprendizaje en diseño gráfico. *Actas de Diseño*, 31, 142-150.

- Hamuy, E., y Zorzano, O. (2008). El Taller de Diseño. Blended-Learning. *Actas de Diseño*, 1-3.
- Hernández, L., Carrillo, I., Mancilla, E., Guerrero, M. (2021). *Didáctica en el diseño*. Universidad Autónoma de San Luis Potosí.
- Instituto Tecnológico de Sonora (2019). *Informe General de Actividades*. ITSON.
- Jiménez, X., Quelal, A., y Sánchez, G. (2020). La nueva enseñanza del Diseño Gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (104), 15-60.
- Leeuw, S. (2017). Didáctica de la Enseñanza del Diseño en el Nivel Superior. *Actas de Diseño*, 25, 160-163.
- López, R. (2022). Prácticum: renovando el taller de diseño desde la practica profesional. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 17 (32), 1-20.
- Luna-Gijón, G., & Ruiz-Morales, Y. E. (2023). Enseñanza de las matemáticas en diseño gráfico para aprender visualización de datos y diseño de información. *Acta Universitaria*, 33, e3572. <http://doi.org/10.15174.au.2023.3572>
- Mazzeo, C., y Romano, A. (2007). *La enseñanza de las disciplinas proyectuales*. Nobuko.
- Medardo, R. (2016). La pedagogía del diseño gráfico basada en la investigación en diseño. Revisión bibliográfica. *Iconofacto*, 12 (19), 254-268.
- Mendivil, C., Martínez, C., y Camacho, C. (2017). Enseñanza del diseño gráfico: lo que se dice y lo que se hace. *Congreso de Ciencia, Sociedad e innovación*.
- Molina, M., y Loredó, J. (2020). La transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje del taller de diseño interdisciplinar: de lo presencial al trabajo colaborativo en línea. Nuevos retos académicos. *DOCERE*, 20-24.
- Naranjo, V., Lozano, R. y Parra, M. (2017). La enseñanza del diseño gráfico en la Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador. *Zincografía: Revista de comunicación y diseño*, 1 (2), 19-34.
- Nievecela, B., Castro, M., y Lema, K. (2022). Recursos innovadores para la formación del diseñador gráfico ante las exigencias de la contemporaneidad. *Enfoques. Revista de Investigación en Ciencias de la Administración*, 6 (22), 183-196. <http://doi.org/10.33996/revistaenfoques.v6i22.135>
- Ortiz, I. (2021). El taller de diseño centrado en el usuario. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (135), 119-139.
- Pilay, L. (2017). Escenarios visuales para la interpretación gráfica de conceptos. *Bitácora* 27, (4), 39-46.
- Real, A., y Macías, R. (2016). *La transdisciplina en el arte y el diseño*. Universidad de Guanajuato.
- Rivadeneira, A. (2022). Importancia y proceso de la enseñanza del Diseño de Información en el ámbito del Diseño Gráfico. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (104), 179-212. <https://dx.doi.org/10.18682/cdc.vi104.4026>
- Sánchez, E. (2012). El concepto de diseño en el taller de diseño: reflexiones teóricas. *Insigne Visual*, 1 (4), 1-9.
- Sánchez, G. (2021). La enseñanza del Diseño Gráfico con aprendizaje autodeterminado. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* (135), 169-189.
- Schön, D. (1987). *La formación de profesionales reflexivos. hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje de los profesionales*. Paidós.

- Simón, G. (2009). *La trama del diseño: Por qué necesitamos métodos para diseñar*. Designio.
- Tonelli, I. (2009). Modelo Epistemológico de las relaciones entre el pensar y hacer en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Arquitectura. *Revista Electrónica Nova Scientia*, 2 (3), 109-120.
- Universidad de Sonora (2017). *Informe de actividades. División de Humanidades y Bellas Artes*. UNISON.
-

Abstract: The graphic design workshop has been considered one of the subjects with the highest number of course hours in the curricula of some higher education institutions offering a bachelor's degree in the field. In the case of the Universidad de Sonora and the Instituto Tecnológico de Sonora, both with recognized design programs, they are no exception to this rule. Therefore, this text aims to analyze the graphic design curriculum of these two universities in Northwestern Mexico, comparing them with a series of specialized studies on workshop-based teaching, following a documentary review methodology. The results of this review reveal that design programs at other universities have also adapted workshops into their curricula. However, they present challenges such as a lack of innovation or the need to incorporate interdisciplinary approaches in teaching to enhance student training.

Keywords: Didactic, design workshop, graphic design, higher education, interdisciplinary

Resumo: O workshop de design gráfico tem sido considerado uma das disciplinas com maior carga horária nos currículos de algumas instituições de ensino superior que oferecem o bacharelado na área. No caso da Universidad de Sonora e do Instituto Tecnológico de Sonora, ambos com programas de design reconhecidos, eles não são exceção a essa regra. Portanto, este texto tem como objetivo analisar o currículo de design gráfico dessas duas universidades do Noroeste do México, comparando-os com uma série de estudos especializados no ensino baseado em workshops, seguindo uma metodologia de revisão documental. Os resultados dessa revisão revelam que os programas de design de outras universidades também adaptaram os workshops em seus currículos. No entanto, apresentam desafios como a falta de inovação ou a necessidade de incorporar abordagens interdisciplinares no ensino para aprimorar a formação dos estudantes.

Palavras-chave: Design gráfico, didática, ensino superior, interdisciplinar, workshop de design

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
