

# Propuestas curriculares futuribles para la materia Diseño Gráfico de la carrera de Diseño Gráfico en FADU UBA

Leandro Dalle <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** El trabajo reflexiona sobre la materia Diseño Gráfico de la carrera de Diseño Gráfico en la FADU UBA. Esta materia se inscribe en un proceso de cambio curricular que está atravesando la carrera. En el trabajo abordo dos dimensiones. Por un lado una serie de reflexiones sobre la actualidad del diseño gráfico, y por el otro una serie de propuestas curriculares futuribles. El término futurible implica un acontecimiento que ocurrirá en el futuro solo si se dan unas condiciones determinadas. La posibilidad de ocurrencia tiene lugar bajo ciertas circunstancias. Considerando que esas condiciones determinadas pueden acontecer, el objetivo de este trabajo es dejar instaladas y problematizar algunas caracterizaciones de la disciplina y proponer dinámicas curriculares que entiendo pueden contribuir al futuro de la carrera, particularmente al armado de la materia Diseño Gráfico.

**Palabras clave:** Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura- Diseño y Urbanismo - Universidad de Buenos Aires - posicionamientos - acciones - propuestas curriculares futuribles

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 122]

---

<sup>(1)</sup> Magister en Diseño Comunicacional (DiCom), Diseñador Gráfico y Arquitecto por FADU-UBA. Docente en FADU-UBA y otras universidades, investigador y profesional del diseño.

## La importancia relativa y ubicación de la materia Diseño Gráfico en el currículo de la carrera de Diseño Gráfico de la FADU UBA.

Diseño Gráfico I a IV en FADU UBA oficia, a mi entender, como colectora de otros saberes específicos, discute y ponen en relieve la noción de proyectualidad. La materia Diseño Gráfico colecta, interconecta e intercambia saberes de otras disciplinas proyectuales y de otra índole: Morfología, Tipografía; Historia, entre otras.

Según lo detallado en el documento de la Universidad de Buenos Aires donde se despliegan los alcances de la carrera Diseño Gráfico, el plan de estudios y otros aspectos (Universidad de Buenos Aires, 2020), luego del Ciclo Básico Común (CBC) la carrera se estructura en tres ciclos: un ciclo de Formación Inicial, que abarca dos cuatrimestres; un

Ciclo de Formación General que abarca cuatro cuatrimestres y un Ciclo de Formación Orientada, con una duración de dos cuatrimestres. Durante este último período, el estudiante profundiza un perfil formativo propio a partir de una serie de materias no obligatorias y realiza su proyecto final. Este último ciclo implica tres especializaciones: orientación en diseño estratégico y gestión del diseño; en diseño de contenidos e interfaces; y en teoría y crítica del diseño. Asimismo plantea otra modalidad abierta. Desde mi experiencia, el grado de interconexiones entre materias se profundiza en los niveles superiores donde los estudiantes ya tienen un grado de autonomía importante.

La complejidad, el grado de envergadura y despliegue de cada problemática es incremental. Por ejemplo, si bien en un ciclo de formación general se abordan temas generales como la capacidad y el ensayo en la generación de persuasión y la capacidad de conceptualización, estos temas se ponen en práctica en tipologías o (a lo sumo) en series. En el ciclo de formación orientada las mismas problemáticas implican el despliegue de sistemas de alta complejidad que involucran el análisis y estudio de dinámicas varias que decantan en trabajos donde se diseñan las tipologías pero también su estrategia, las relaciones entre las mismas, su etapabilidad, y su desarrollo en el tiempo.

Establecido este sucinto diagnóstico, respecto a aspectos curriculares de la materia Diseño Gráfico considero importante propiciar un espacio para la interacción multidisciplinar en torno al diseño y la comunicación que actúe en la sociedad contemporánea. La práctica del diseño entrecruza en su accionar conceptual y pragmático una gran variedad de temas y problemas de otras materias afines a la carrera y de otras disciplinas. Esta diversidad de saberes y métodos se reflejan en los temas, los contenidos y enfoques que se trabajan en la materia. Quiénes serán en última instancia los destinatarios, qué rol nos cabe como productores de discursos visuales y textuales en pos de transformar la sociedad en la que nos desenvolvemos es la pregunta que considero central.

Asimismo, toda materia se estructura bajo dos formas. Una que reúne aspectos generales, que podría vincularse con los aspectos estratégicos y otra con aspectos específicos y particulares que serían las tácticas. Siguiendo esta línea cada nivel (nivel 1 a 4) tiene su especificidad, y considero una tarea central manejar las especificidades de cada nivel.

El diálogo con materias específicas del programa de la carrera se vuelve fundamental y debe ser trabajado en cada proyecto. Considero que el rol de la materia Diseño Gráfico es amalgamar estos saberes específicos y aplicarlos a trabajos proyectuales. Las etapas<sup>1</sup> posibles del proyecto desde la investigación inicial hasta la verificación atraviesan este encuentro de saberes interrelacionados.

A partir de esta descripción de la asignatura Diseño Gráfico, considero central establecer puntos de vista respecto al diseño en la actualidad como práctica. Estos, en definitiva, son posicionamientos y conforman escenarios. Estas observaciones son formas de despliegue, no definitivas, en constante devenir. Lo que es evidente es que el diseño no es lo que era, muta y se transforma en su propio suceder. Acontece, a veces a modo de resistencia, y a veces a modo de novedad bajo la lógica de la irrupción.

## Puntos de vista - Posicionamientos - Escenarios

### Sobre el diseño gráfico en general.

Entiendo al diseñador como un operador cultural, productivo y político. Cabe al diseñador la posibilidad de generación de discursos (que combinan aspectos visuales, textuales, hápticos, entre otros) y objetos capaces de modificar y propiciar determinadas prácticas. Abogo por un diseñador con formación teórico-crítica capaz de abordar la complejidad en diálogo con la transdisciplina (Morin, 2016). Considero a un diseñador que pueda actuar en las múltiples etapas del proyecto y que pueda discutir la noción misma de proyectualidad. En definitiva que se pregunte por el tipo de acciones que propiciará con su hacer, tanto en la faceta práctica como en la teórica-crítica.

El diseño gráfico en la actualidad se encuentra en una constante revisión de su estatuto. Entendemos al diseño gráfico en tanto campo pertinente para pensar las comunicaciones y la producción material de objetos, que se va reconfigurando entre distintos contextos, distintas herencias, sensibilidades y las necesidades del sistema de producción (Devalle, 2009). Actualmente se lo puede pensar para el diseño de aspectos inmateriales (comunicación), de aspectos materiales (artefactos e interfaces) y, también, para la creación de servicios. El diseño no sólo interactúa en la última instancia del proyecto a modo de embellecimiento de la cosa sino que lo hace en la totalidad de las fases y a través de múltiples metodologías.

En este sentido me interesa recuperar dos nociones que se encuentran en tensión, y marcan el estado de la cuestión respecto de la disciplina. Una es el proceso proyectual participativo y otro la obsolescencia de ciertas categorías estancas (Frascara, 2011) para pensar al diseño. Si bien muchas propuestas de diseño gráfico aún se amparan en la noción de proceso de diseño lineal de Bruno Munari (1981), existen otras propuestas como la de Klaus Krippendorff (2006; 2009) y John Thackara (2005) que entienden al proceso de diseño como un proceso participativo donde el usuario es un participante activo, y la totalidad de las decisiones no se encuentran detrás de la figura del diseñador. Eduardo Joselevich (2005), por su parte, analiza la obsolescencia de categorías como diseño gráfico planteando el fin de las disciplinas como compartimientos estancos. En el contexto de la supremacía de la técnica mediática como predominante a la materia específica, este afirma que la tecnología líder ya no es la industrial sino la informática, y en ese marco y contexto se da la crisis de las disciplinas estancas.

En la actualidad existen corrientes y orientaciones sobre el diseño que impactan al Diseño Gráfico como disciplina y a otros diseños, puesto que estas corrientes y tendencias son transversales a todos los diseños que podemos imaginar. María Sánchez (2016) plantea una variedad importante de orientaciones que encuentra el diseño en general (incluyendo al Diseño Gráfico como disciplina) en el siglo XXI. La autora destaca "...*advanced design, data visualization, design thinking*, diseño conceptual, diseño de experiencia (o UX design), diseño de procesos, diseño de servicios, diseño emergente, diseño estratégico, diseño para la innovación social, diseño participativo, diseño social, diseño sustentable, diseño universal, diseño web e infografía" (Sánchez, 2016.p.10-11). Asimismo destaca otras

orientaciones con una fuerte presencia del diseño como son: el codiseño y la internet de las cosas. Es importante señalar que estas especificaciones disciplinares tiene lugar en diferentes contextos de aplicación. También sumaría a otras orientaciones, que me surgen de la práctica profesional y la experiencia académica-disciplinar, como son el diseño editorial y tipográfico, la ilustración, el *mothion graphics*, el diseño de interfaces digitales, el diseño de sistemas de indicadores de identidad, el diseño arquigráfico, el diseño inclusivo (Senar, 2011), diseño para el desarrollo (Galán, 2011) (Dalle, 2017), sólo por mencionar algunos. Estos subcampos se entrecruzan e intercambian formas de accionar y, al mismo tiempo, tienen formas de validación diferentes. Considero importante señalar que hoy en día la disciplina no puede comprenderse simplemente desde una noción general. Me interesa sobremanera destacar que existen estas áreas específicas, que a su vez son producto de su propia historia y devenir.

En esta línea de hacer visible, exponer y abrir a debate las tendencias del diseño en general la revista española *Experimenta*, por ejemplo, dedicó algunos de sus últimos ejemplares a problematizar estas tendencias. Los temas abordados son “*Design Thinking*. Una manera de trabajar”; “Diseño emocional”; “Diseño de experiencias”; “*Service design*”; entre otras. Queda aquí pendiente el desafío planteado de recuperar revistas locales como la “Tipográfica”, de un valor notable respecto a discusiones que se han planteado en el campo del diseño gráfico y la tipografía y que lo han nutrido satisfactoriamente. Dora Giordano (2018) plantea, entendiendo al diseño como problemática cultural, la necesidad de establecer conexiones y puntos de contacto entre lo global y lo local. Es muy importante, a mi entender, el valor de las publicaciones (en sus múltiples formatos) para mantener actualizado al campo. La disciplina debe también tener la capacidad de trabajar y tomar postura respecto a las coyunturas, a los sucesos y problemas de carácter local, regional y global que se suscitan en el corriente y las publicaciones cumplen un rol clave en este sentido.

Surgen entonces distintos ámbitos de aplicación y posibilidades. El diseño gráfico se despliega al servicio de comitentes privados, públicos, en ámbitos culturales y productivos; en emprendimientos individuales y colectivos, y múltiples formas más. Desde una óptica contemporánea puede entenderse como el medio que posibilita o habilita tales o cuales prácticas. Siendo un poco esquemático, pero para reforzar su horizonte de posibilidad transformadora, estas pueden ser prácticas tendientes a la emancipación o a la dominación. El diseño puede dominar o liberar, afianzar, consolidar o protestar. Su alcance es al igual que la comunicación humana un variopinto arco de posibilidades que involucra directa e indirectamente a la sociedad en la que se desenvuelve. Lo constituye la capacidad de persuadir. En esta línea considero central recuperar la noción de “diseño como voz pública” que despliega María Ledesma (2003) donde el diseño permite visibilizar y jugar un rol contra-hegemónico, y retomar la noción de “lugar de enunciación” que Dora Giordano (2018) define como el posicionamiento y el punto de vista desde donde se argumenta una hipótesis.

### **La doble transferencia y la actualización disciplinar.**

Es sobre estas orientaciones y corrientes desplegadas por María Sanchez, y ampliadas desde mi experiencia, sobre las que diferentes organismos públicos, privados, cooperativas, instituciones estatales, actores individuales y colectivos (por ejemplo diseñadores, gestores), entre otros, amparan sus acciones, sus prácticas y sus proyectos. Estos proyectos in-

cluyen el diseño de comunicaciones, objetos, servicios, experiencias, procesos y metodologías, total o parcialmente. O sea, el estado de situación del campo disciplinar actúa sobre sus participantes. Esta es una primera transferencia. Asimismo existe una transferencia en el sentido inverso, que no va de las corrientes disciplinares a quienes ejercen la misma (por ejemplo los diseñadores) sino que va desde los profesionales a la disciplina. Por ejemplo los técnicos, profesionales, profesores e investigadores crean metodologías y tendencias en el marco de su hacer profesional y desde diferentes organismos públicos, privados, cooperativas, instituciones estatales, ámbitos educativos, entre otros. Luego se trasladan estas innovaciones del campo a la formación de grado y posgrado. Esta doble transferencia mantiene actualizada a la disciplina, sus alcances y sus *modus operandi*.

Otro modo de actualización es la relación con otros campos disciplinares y sus tendencias, y el grado de apropiación de estos que, considero, debe ser necesariamente alto para *aggiornar* la enseñanza y la producción de diseño en los tiempos actuales. El diseño como saber disciplinar dialoga con otros saberes y se reapropia y transforma "a su manera" estos saberes y herramientas. Los metaboliza y actualiza bajo su horizonte de acción. La pregunta sobre las corrientes y las orientaciones de diseño es el nudo gordiano que nos lleva a resolver cómo el diseño y sus actores (profesionales, docentes, la institución, los estudios de diseño) se piensan a sí mismo y cómo los percibe la sociedad, al igual que el resto de las disciplinas con las que dialoga de forma constante y con cierta tensión. Ese diálogo a veces es genuino, potenciador y otras veces se vuelve viciado, anquilosante.

Lo interesante no es simplemente nombrar y describir estos posibles ámbitos de despliegue del diseño gráfico sino posicionar al diseño como aquella disciplina que en el futuro intercederá en otros ámbitos hoy insospechados. Son importantes en este sentido las nociones de campo de Bourdieu (2002 -1966-) y de género discursivo de Bajtin (2008 -1979-) para analizar a la disciplina y tomar noción de su expansión y ensanchamiento. Particularmente considero que la disciplina muta y se transforma con los cambios tecnológicos y los cambios que se suscitan en el seno mismo de la sociedad. En síntesis, abordar la transformación constante desde un aspecto crítico resulta central. En este sentido una maniobra posible implica proponer a la exploración y a la experimentación como instrumento.

Otra faceta importante a desplegar es la del diseño como constructo para pensar la relación con el otro, con la otredad. Desde este sentido son clave los conceptos de género, identidad y actor social. Dónde, quién establece, con qué finalidad se generan y emergen los discursos y la prácticas de diseño, las corrientes y orientaciones descriptas anteriormente, a qué actores convocan, y qué herramientas se producen desde estas son interrogantes clave y nodales que no pueden eludirse a la hora de pensar los alcances de una práctica social con incidencia política. En definitiva, aflora la pregunta de cómo presuponen, piensan y proyectan los diseñadores a la sociedad en la que se desenvuelven y a la que transforman con su operar. Pensar lo ajeno, la otredad y la construcción identitaria, a través del diseño dota a la disciplina y sus actores de un potencial enorme a ser atravesado.

### **La ubicuidad del diseño.**

El diseño gráfico forma parte de nuestra cotidianeidad. Según Groys (2014) nada escapa al diseño. El mismo está presente cuando consumimos o engendramos objetos, procesos y comunicaciones; en definitiva, se despliega de forma constante en nuestro devenir. Somos

interactores: interactuamos pasiva y activamente en espacios diseñados, con artefactos tecnológicos capaces de producir las más variadas imágenes. Podemos asimismo archivar, combinar, etc. Siguiendo a Baudrillard (1969; 1974) en la sociedad semiúrgica (como superación a una sociedad metalúrgica), intercambiamos objetos materiales y preferentemente signos. Construimos indicadores de identidad. Estamos atravesamos por realidades materiales y virtuales, y somos significación. El diseño puede colaborar en la transformación de la calidad de vida, en propiciar vínculos virtuosos, en generar experiencias individuales y colectivas gratificantes o puede generar los efectos inversos. El diseño transforma a las personas y a las ciudades donde nos desenvolvemos. Afecta nuestras prácticas y los espacios y entornos donde nos desplegamos: los ámbitos de trabajo, los productos y servicios que inventamos, producimos y consumimos, los medios de comunicación, los sitios plurales de intercambio, las instituciones de gobierno, los diversos protocolos burocráticos que nos involucran. En el siglo XXI, y en el marco de esta ubicuidad del diseño considero importante discutir la noción de autor/a individual y pensar en autores colectivos.

### **Formas de concebir al diseño.**

Hasta aquí he manifestado la transformación constante del campo y la ubicuidad del diseño, ahora pretendo desplegar los posibles tipos de diseñadores que pueden emerger de estos contextos.

La faceta de diseñador como operador cultural es difundida por múltiples actores dentro del universo del diseño. Destaco el planteo de Julier (2008) en el plano internacional y los posicionamientos de Longinotti (2007; 2012), Mazzeo (2017) y Ledesma (2004) al respecto en el plano local. Esta concepción de operador cultural con posibilidad de generar discurso propio y no ser un mero traductor de discursos ajenos es sobre la que considero se monta la mayoría de perfiles de diseñador que se enseñan al menos al interior de la FADU UBA.

Una faceta que me interesa instalar y discutir es la posibilidad del diseño de interactuar con los medios de producción de una época determinada. O sea es la faceta de diseñador como productor material. En ese sentido considero al diseño una pieza clave para proyectar y pensar el desarrollo. El diseño puede crear artefactos (Manzini, 1992) inéditos, novedosos. También tiene la capacidad de mejorar procesos, productos y comunicaciones de empresas, industrias planteándose de forma estratégica (Manzini, 1999; Leiro, 2006) y, a su vez, tiene la capacidad de “innovar” socialmente involucrando al conjunto de la sociedad (Manzini, 2015). Desde esta noción de Manzini (2015) ya no se crean artefactos, ni comunicaciones, exclusivamente, sino que se generan necesidades, conceptos. Además el autor introduce fuertemente la necesidad del diseño participativo con el usuario.

El diseño puede entonces redimir (liberar) o volver inasibles diferentes acciones. Considero que es el concepto de desarrollo, que involucra la noción de una económica productiva y a la innovación tecnológica como motor, el que merece la pena pensarse y discutirse en términos de diseño. O sea desde el diseño se debería pensar y problematizar el concepto de desarrollo, para discutir la óptica económica desde donde se lo suele pensar. Como plantean Thomas y Buch (2013) la discusión por la tecnología es también una discusión por la inclusión social y, agrego, por el desarrollo. Lejos del determinismo tecnológico considero que la disciplina debe pensarse desde una construcción social de la tecnolo-

gía. La caracterización del modelo de producción es fundamental a la hora de sostener esta faceta de actuación. Por ejemplo, Srnicek (2018) plantea un trabajo donde define al capitalismo de plataformas como el nuevo ecosistema de producción y una sofisticación del capitalismo tradicional. Muchas interfaces propuestas desde el diseño se insertarían en esta forma. Ahora bien sería clave pensar y proyectar otros diseños de resistencia en ecosistemas y modelos no neoliberales, no altamente tecnificados, o bajo otros parámetros que no son los dominantes. Actuar situados es una demanda genuina que me interesa y la considero central.

Otro rol posible, es la del diseñador político. Si bien es conocido el dicho de que toda acción es política, el diseño puede pensarse objetivamente para delinear políticas públicas (o sea en su accionar político concreto). Asimismo como disciplina es pensada desde la política y se generan políticas de diseño que lo afectan directamente. Considero importante y necesario desplegar y trabajar una cartografía actualizada de políticas públicas concretas de diseño, al menos en el país, para poder tener dimensión de la concreta participación del diseño en el ámbito público. El objetivo sería que nos permita visibilizar el estado de la cuestión y para hacerlo funcionar a modo de red, interconectando nodos y visibilizando las carencias. Es importante destacar que una política pública no involucra solamente al sector público, sino que muchas veces surge del híbrido entre el sector público y el privado. Quiero resaltar que las descriptas anteriormente son tres formas posibles de operar, que constituyen tres formas de pensar al diseño. Obviamente estas pueden superponerse e hibridarse. Asimismo, otras formas serán plausibles de ser descriptas o propuestas (en el caso de no existir). Quiero aclarar que interesan puntualmente algunas dimensiones que el diseño posibilita más allá de una dimensión pragmática que busca solamente resolver problemas. Considero central que el diseño sea el motor para volver más evidentes aspectos que aún desconocen las posibilidades del diseño. En este sentido la dimensión cultural, productiva y política son fundamentales para enseñar y practicar diseño. De estas tres formas de concebir al diseño gráfico, la de operador cultural es la más difundida en la FADU UBA, notando como carencia los otros roles posibles.

Asimismo es importante destacar que pueden existir otros roles posibles y que me encuentro actualmente en su búsqueda y problematización, en tanto investigador del diseño. Aquí quedan manifestados los tres que considero centrales discutir, ya que refieren centralmente a la práctica proyectual. Entiendo que de alguna manera el nuevo plan de estudios de la carrera de Diseño Gráfico abre a problematizarlos. Esta invitación queda de manifiesto en el nuevo plan de estudios (Universidad de Buenos Aires, 2020) cuando refiere al rol de el/la Diseñador/a Gráfico/a FADU UBA. En ese apartado se hace notar el interés por la dimensión cultural, económica-productiva y política. En este sentido, considero al nuevo plan de estudios, una agenda abierta y una oportunidad.

### **Una vieja dicotomía desbaratada, abordada como umbral.**

Me interesa también el umbral entre el diseño funcional y el diseño emocional, que de alguna manera considero atraviesa al diseño en la actualidad. Plantearemos aquí las nociones de Yves Zimmermann y Donald Norman, a modo de opuestos. Zimmermann sostiene que...

La utilidad del pensamiento estratégico radica en que está vertebrado sobre la eficacia y no sobre la belleza. Esto, en cuanto al diseño, significa que la elección o la configuración de las partes que constituyen el todo de un proyecto, deben ser consideradas bajo este parámetro (Zimemermann, 2002, p.148).

Por su parte, Norman afirma que los objetos son diseñados mediante unas políticas de invención claramente retóricas: importa en ellos cómo funcionan, cómo dan cuerpo a un carácter, a un estilo, cómo se sienten, cómo se observan y cómo persuaden a partir de las operaciones que posibilitan. Según este autor, los objetos nacen con la necesidad de hacer ese balance, donde las emociones, el estilo y la función requieren de la concordancia con las expectativas de los usuarios (Norman, 1988; 2005). Según el autor, muchos diseños en el mundo fracasan por la no idoneidad retórica de su forma y su apariencia. Entre estas dos posturas considero que es donde hay que posicionar al diseño para un abordaje lúcido, pero con un aditamento clave que no puede ser omitido: la racionalidad política.

Este umbral es el concepto central a tener en cuenta. Este concepto es desplegado por Crispiani (2011) y se basa en los efectos políticos (las acciones que propician los objetos y son determinadas por el ejecutante del diseño y su contexto) más que en la función o la forma. En este sentido considero central avanzar en el *know how* (cuestión que atañería a la función y la forma) pero siempre vinculado al *know why* (a la racionalidad política). Desde este planteo lo formal, lo funcional y lo político se debería interconectar e hibridar en mayor o menor medida en un proyecto de diseño. Es clave entonces el rol de la argumentación (Buchanan, 1985) para sostener el proyecto de diseño, puesto que se deben exponer las justificaciones pertinentes que permitan el advenimiento de tal o cual diseño. Delinear esas argumentaciones sería diseñar y sería ese el diseño fundamental, principal; el que instalaría la necesidad del diseño mismo. Sería, a mi modo de ver, el que posibilitaría que avance la etapa de instrumentación.

Explicitado en los párrafos anteriores lo que considero es el escenario actual (y parcial) del diseño gráfico, me interesa ahora ahondar en propuestas curriculares para la materia Diseño Gráfico.

## **Propuestas - Reposicionamientos - Acciones.**

### **Contenidos.**

Scolari (2016) sugiere el concepto de narrativas transmedia y la hipermedialidad. Estos conceptos trasladados al taller de Diseño Gráfico implican que los estudiantes participen de la expansión narrativa creando sus propios contenidos. Y esto involucra salir necesariamente del taller y que estos contenidos se compartan en portales específicos o en las redes sociales. Es la noción de cultura participativa y aprendizaje conjunto sobre la que considero oportuno trabajar. Me interesa el pasaje de un modelo educativo verticalista todavía en gran parte centrado en dogmas -donde el profesor controla que el estudiante repita fielmente lo que este muestra a modo de ejemplo- a un modelo donde el contenido



emerge de las interacciones entre los participantes del proceso de enseñanza-aprendizaje, que además de ser los profesores y estudiantes son también los comitentes.

### **Tipos de proyecto y trabajo en el taller.**

Los proyectos que se desarrollen en los diferentes niveles de la asignatura, deberán centrar la mirada en la formación de futuros diseñadores gráficos capaces de dar respuesta a las necesidades de la sociedad en la que actuarán y, también a crear nuevas necesidades. Las necesidades muchas veces son manifiestas y responden a agendas, son prácticas difundidas, y otras veces son necesidades silenciadas, ocultas. Se requiere en este sentido un diseño que abogue por la desnaturalización de las prácticas instaladas, la deconstrucción de fundamentos a fin de tensar los alcances de la disciplina. Sería importante que los temas de los trabajos prácticos abarquen la diversidad que caracteriza a la disciplina y a la complejidad del contexto actual y futuro. Interesan entonces trabajos que tienen la capacidad de dar visibilidad, otorgar imagen y voz, empoderar a colectivos y comitentes, y poner en relieve aspectos velados, opacos. Muchos trabajos buscarán instalarse en estos bordes, lejos de ciertos discursos y tópicos comunes, buscando des-dispositivar la enseñanza del diseño. Otros, probablemente deban abordar conceptos estructurales de la disciplina y hacer que este dislocamiento sea un esfuerzo mayor. Considero importante hacer trabajos en conjunto con otras disciplinas proyectuales y no proyectuales, particularmente porque los estudiantes generan vínculos y una simulación más certera de ciertas prácticas profesionales.

El ámbito en el que se desarrolla la formación de la carrera Diseño Gráfico en la FADU-UBA es el taller. Entiendo al taller como un ámbito de experimentación y de desenvolvimiento de la práctica proyectual. En tanto espacio de enseñanza masiva y pública, la modalidad de trabajo se fundamenta en la convicción de que la construcción conjunta del conocimiento es el valor central. El trabajo será presencial, en la mayoría de las instancias, aunque debería implicar prácticas en “extramuros” propiciando actividades que se den por fuera del taller. Se buscará la reflexión compartida en torno a la producción individual y grupal.

### **Reservorio de proyectos-procesos.**

Considero importante también la posibilidad de generar reservorios de trabajos-proyectos. Entendiendo que cada trabajo condensa saberes y que pueden ser de mucha utilidad para la sociedad y la ciudadanía en general, considero clave el proceso de archivar los mismos, registrarlos y oficiar de medio entre los estudiantes, la comunidad académica y los comitentes involucrados.

Resulta fundamental generar grupos de reflexión crítica y propiciar un banco de proyectos, investigaciones y procesos en curso sobre temáticas afines a la disciplina. Asimismo, me resulta clave que los estudiantes puedan vincularse a Fundaciones como, por ejemplo, IDA (Investigación en Diseño Argentino. Gestión, Archivo, Colección) - <http://www.fundacionida.org->, donde hay un trabajo por preservar la memoria y ciertas piezas que forman parte de nuestra historia e identidad. Un reservorio de trabajo puede también servir a la institución FADU UBA, de modo que cuando se realicen convenios o vínculos de extensión con algunos comitentes, puedan revisitarse experiencias previas realizadas por las cátedras.

**Instrumentos.**

Los instrumentos, algunos ya conocidos, que propongo son: clases teóricas, discusiones de apuntes especialmente elaborados para cada bloque temático o ejercicio), clases presenciales y virtuales<sup>2</sup>, discusiones y debates colectivos, trabajos de exposición por parte de los estudiantes, puestas en común de forma colectiva, correcciones individuales y grupales según sea el caso, esquicios diversos y evaluaciones parciales y finales.

Cómo expusimos previamente entendemos a cada proyecto en diseño como una dimensión compuesta de múltiples etapas clave que están interconectadas entre sí. Ya hemos descripto según Mazzeo y Romano (2007) las etapas de diseño con el siguiente orden: Información, Formulación, Desarrollo, Materialización y Verificación.

Me gustaría desglosar la etapa de Información y poner el énfasis de que antes de la misma deben ocurrir acciones de Relevamiento y Acopio, puesto que la información se construye a partir de un relevamiento previo o sea de una observación y de cierta disponibilidad. Asimismo considero importante introducir entre la Materialización y la Verificación, la instancia de Implementación, ya que a veces difiere respecto a la Materialización.

Los proyectos de diseño en la academia en general evaden la instancia de Implementación y Verificación, cosa que considero debe ser revisitada críticamente. Si se avanza en todas las etapas hasta Verificación inclusive, la evaluación se volverá un elemento central y mucho más relevante, puesto que de alguna manera testearía el grado de impacto del diseño en la comunidad.

Asimismo me interesa introducir que cada etapa puede ser pensada como un nodo donde su límite y territorio es más difuso. La noción de nodo nos permitiría transformar la secuencia en una red (Torroja, 2019). Además, los nodos rompen cierta causalidad del planteo por etapas. Por último, me interesa presentar que cada nodo podría contener a diferentes actores, donde ya no serían dominio exclusivo de los diseñadores. En este sentido los usuarios y otros actores involucrados, por ejemplo el comitente, pueden corelevar, cocopiar, coinformar, coformular, codesarrollar, comaterializar, coimplementar y coverificar; en definitiva: codiseñar.

La investigación debería atravesar fuertemente a todas las instancias, etapas o nodos. Sobre todo me interesa señalar la importancia y el rol clave de investigar y cómo el diseño de información puede contribuir a profundizar esta instancia. Considero centrales a todas las etapas del proyecto y considero también de extrema necesidad revisar cavamente estas a fines de explotarlas al máximo. Reflexiono también que pueden existir subetapas o subnodos, y cada proyecto se organizará de forma particular. Los trabajos desde el principio de la carrera tienen una complejidad incremental, haciendo especial eje en la investigación, la formulación y puesta en práctica sistemática de diferentes componentes de diseño. Es importante que las etapas no se vuelvan redundantes y poder tener la capacidad de reversibilidad, entre las mismas. Esto implica que no son lineales sino que están interconectadas, hibridadas e interrelacionadas de formas diversas.

Considero importante que las propuestas curriculares estén actualizadas o hagan un esfuerzo por estarlo, siempre desde una visión crítica y no consintiendo que la novedad es la panacea. Esto implica disponer de diferente material de trabajo (referencias, investigaciones, artículos, trabajos) de valor actual y también otros de valor paradigmático e histórico

para la elaboración de los trabajos prácticos y su instrumentación. Será necesario proveer a los equipos docentes y estudiantes con estos materiales en el devenir del proceso proyectual. Esto implica trabajar con referentes del campo, consagrados y no consagrados. También resultará clave, fundamental, el monitoreo de la implementación del trabajo, la posibilidad del dictado de clases teóricas o clases disruptivas de índole práctico, sobre cada trabajo práctico, y la evaluación y reformulación en tiempo real (conjuntamente con los equipos de trabajo de cátedra). Esto abrirá la posibilidad de introducir cuñas, y volverá a la planificación el marco, pero no un marco inflexible, sino que por el contrario un marco que permita introducir cambios. Cada ejercicio contará además con material didáctico<sup>3</sup> *ad hoc* elaborado correspondientemente.

Es clave pensar a los trabajos en el contexto de espacio de formación aún no profesional, en el que serán realizados. Este es el contexto en el que serán elaborados y evaluados, dando quizá un mayor grado de libertad y experimentación. Por último, considero importante en esta discusión instalar el debate sobre la decolonialidad y, particularmente, sobre herramientas epistemológicas no clásicas que busquen acercamientos no canónicos a la noción y el ejercicio del proyecto.

### **Sobre las evaluaciones múltiples.**

Cada estudiante lleva un proceso individual que es evaluado durante su cursada y tiene diferentes momentos clave como ser la evaluación parcial y finales. Considero importante que el equipo docente transmita al estudiante los parámetros y pautas de evaluación. Asimismo, es importante establecer formas de evaluación al equipo docente, a modo de mejorar la práctica pedagógica y los modelos y métodos de aprendizaje. Considero sustancial que los estudiantes puedan autoevaluarse<sup>4</sup>.

También considero clave que los estudiantes presencien la instancia de nivelación. Entiendo a la evaluación producto de un seguimiento, como una instancia más de aprendizaje, por ende, considero que es una instancia donde hay que dedicar tiempo para explicitar y explicar de forma didáctica y clara cuáles fueron las virtudes y los aspectos a reforzar y mejorar en cada proyecto. Asimismo concibo a cada proyecto como una instancia más de un proceso denominado investigación-acción. Desde esta óptica, cada proyecto despliega una serie de estrategias y activa una serie de investigaciones que generalmente (por más que uno explique cierta metodología particular) son únicas y propias de cada proyecto. Estimo importante poder sistematizar estos procesos y condensar las discusiones y debates en ciertas partes de la cursada, a los fines de trabajar la dimensión abierta, crítica y plural con la que deben abordarse las metodologías de diseño.

Considero necesario que cada proyecto puede tener una evaluación ulterior entre pares y colegas de la disciplina, y entre pares ajenos; y que cada proyecto pueda ejecutarse y llevarse a cabo, no quedando simplemente en el plano enunciativo. En este sentido, sostengo y expongo la necesidad de construcción de modelos y herramientas propias al campo de la investigación en diseño (Frascara, 2019), en las fases de investigación, proyectación e implementación. Se observa como una oportunidad el apelar al subcampo del diseño de información y la visualización de datos (Tufte, 1990, 1997, 2001; Costa 1998; Wurman, 2001, Frascara, 2011) para construir estos modelo. También la noción de interfase (en

este caso la escribo con la letra “s” respetando el término acuñado por Bonsiepe) nos puede servir para proyectarlos. Este concepto es problematizado, entre otros autores, por Bonsiepe (1999) y Manovich (2006). Ambos exploran la exploran como metáfora, y este último autor la limita al terreno de lo digital.

A modo de cierre, respecto a las evaluaciones de estudiantes, docentes y proyectos, la evaluación final debería recorrer el curso completo y tendría lugar una vez finalizada la cursada. Esta instancia oficiaría como el cierre y la síntesis del año cursado, y permitiría hacer nuevas propuestas para el año entrante.

### **Sobre los/las estudiantes y la generación de autonomía y contextos fértiles.**

Cada estudiante trae y tiene recorridos y perfiles diferentes. Hay estudiantes ya desempeñando actividades vinculadas con la práctica profesional, hay solamente abocados a su formación profesional, hay desempeñando actividades laborales alejadas de la práctica profesional. Esta diversidad de perfiles hará necesaria una instancia inicial de conocimiento de las características del grupo con el objetivo de elaborar las estrategias más adecuadas para propiciar el mejor desarrollo.

Es clave trabajar la diversidad de perfiles de cada estudiante. Esto hará necesaria la conformación de prácticos iniciales por nivel que pongan en juego los contenidos mínimos del ciclo anterior con la finalidad de re-conocimiento de las características del grupo. Luego sería conveniente delinear y ejecutar trabajos que pongan en juego los contenidos del ciclo en cuestión. En todos los niveles (I, II, III y IV) de la materia Diseño Gráfico sería necesario buscar la consolidación de la autonomía proyectual de los futuros profesionales. Sería deseable la producción de discursos visuales-textuales con fuerte impronta personal desde la etapa inicial de los proyectos. Se podría incorporar modalidades de trabajo en equipo para algunas instancias con el objetivo de alentar este tipo de prácticas en los/las futuros/futuras profesionales ya que estas aportan al enriquecimiento y fortalecimiento de los conocimientos al propiciar la natural y enriquecedora confrontación entre pares.

Los trabajos deberán permitir elaborar, en extensión y profundidad, proyectos con diferentes grados de determinación externa en cuanto a objetivos. Esto implica desde la inserción en proyectos ya existentes a la coproducción de propuestas de proyectos de diseño. Se tendría que tender a que los/las estudiantes logren fortalecer posturas propias frente al campo de conocimiento disciplinar y de desarrollo profesional. La autonomía se vuelve un valor central desde un enfoque crítico del conocimiento.

### **Epílogo. Entre la generalidad y la especificidad.**

A modo de cierre quisiera tomar que el siguiente trabajo se estructura en dos partes fundamentales. Una implica posicionamientos sobre el diseño gráfico en la actualidad y otra, subsiguiente, implica reposicionamientos y acciones respecto a esos postulados y núcleos iniciales que considero problemáticos y, necesariamente, sujetos a reproblematicar. Es en esta instancia de reposicionamiento donde emergen posibles propuestas curriculares para la práctica del diseño gráfico en la materia troncal de la carrera en la FADU UBA. Estas propuestas implicarían dinámicas particulares y, probablemente, un mayor grado de profundización, pero considero que es necesario introducirlas en el fragor de un

cambio curricular que está aconteciendo. Invito a una atenta y reflexiva lectura de las mismas y, por consiguiente, espero hacer un aporte a aquellos que practican la profesión en sus múltiples formas y, específicamente, a aquellos involucrados en pensar al diseño y en ejercer los planes que implican la transferencia de contenidos. Si bien el trabajo contiene ciertas instancias analíticas y de diagnóstico, pretendo que se lea en clave propositiva. En este sentido procuro que sirva tanto a los miembros de la comunidad FADU UBA como a miembros de otros espacios de formación y reflexión.

## Notas:

1. En principio tomamos la caracterización del proceso proyectual en etapas propuesta por Mazzeo y Romano (Mazzeo y Romano, 2007). Para las autoras el proceso se divide en Etapa de información; Etapa de formulación; Etapa de desarrollo; Etapa de materialización; Etapa de verificación. Las mismas permiten cierto ordenamiento explícito, proponen direcciones operativas y son atravesadas transversalmente por la comunicación del proyecto (Mazzeo, 2019 - 2020). En el artículo luego ahondaremos críticamente sobre algunos aspectos de esta etapabilidad.
2. Considero central explorar el dispositivo de clases virtuales a modo de generar nuevas experiencias de aprendizaje. En este sentido en Diseño Gráfico III de la cátedra Mazzeo donde me desempeño como profesor, venimos realizando una experiencia, desde mi forma de ver satisfactoria, sobre la que he escrito un trabajo de investigación (Dalle, 2019 - 2020).
3. En la cátedra Mazzeo donde dicto clases las fichas de cada trabajo práctico están divididas en los siguientes contenidos: Objetivos de la ejercitación, Contenidos, Etapabilidad, Cronograma, Pautas de entrega. Asimismo, las fichas contienen un apartado de Instrumentos, que implica guías para el Relevamiento de información, Relevamiento de expectativas de usuarios a través de entrevistas, entre otros.
4. En este sentido destaco el trabajo en torno a la cátedra Rondina (Vila Diez, Brizuela, Falke, Berre, Aime, 2015) sobre los procesos de Autoevaluación por parte de los estudiantes.

## Bibliografía

- Bajtín, M. ([1979] 2008). El problema de los géneros discursivos. En Bajtín M. *Estética de la creación verbal*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Baudrillard, J. (1969). *El sistema de los objetos*. México: Editorial Siglo XXI.
- Baudrillard, J. (1974). *Crítica de la economía política del signo*. México: Editorial Siglo XXI.
- Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Bourdieu, P. ([1966] 2002). *Campo de poder, campo intelectual. Itinerario de un concepto*. Buenos Aires: Montessor, Jungla Simbólica.
- Buchanan, R (1985). *Declaration by Design: Rhetoric, Argument, and Demonstration in Design Practice*. Design Issues, Vol. 2, No. 1, pp. 4-22. Published by: The MIT Press

- Costa, J. (1998) *La esquemática. Visualizar la información*. Barcelona, Editorial Paidós, Colección Paidós Estética 26
- Crispiani, A. (2011) *Objetos para transformar el mundo. Trayectorias del arte concreto-inventivo*, Argentina-Chile, 1940-1970. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes, Prometeo 30/10.
- Dalle, L. (2017). *Diseñar el desarrollo, desarrollar el Diseño. De las políticas públicas de diseño a los artefactos del diseño de información. (Argentina, 2003-2013)*. (tesis de maestría) Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Maestría en Diseño Comunicacional, Buenos Aires, Argentina.
- Dalle, L. (2019 - 2020). *Taller-mediate. Reflexiones críticas sobre una experiencia de ampliación del taller de diseño al medio virtual/digital*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N°84, pp.69-90. Recuperado de: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/772\\_libro.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/772_libro.pdf)
- Devalle, V. (2009) *La travesía de la forma. Emergencia y consolidación del Diseño Gráfico (1948-1984)*. Buenos Aires, Paidós.
- Frascara, J. (2011). *¿Qué es el diseño de información?* Buenos Aires, Argentina: Infinito.
- Frascara, J. (2019). *Enseñando diseño* Buenos Aires, Argentina: Infinito.
- Galán, B. (2011). *Diseño, Proyecto y Desarrollo: Miradas del período 2007-2010 en Argentina y latinoamerica*. Buenos Aires: Wolkowicz Editores.
- Giordano, D. (2018) *Cuestiones del diseño: equilibrios inestables sobre campos imprecisos*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Diseño.
- Groys, B. (2014) *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires, Argentina.
- Josevich, E (2005) *Diseño posindustrial: teoría y práctica de la innovación*. Buenos Aires, Ediciones Infinito.
- Julier, G (2008) *La cultura del diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Krippendorff, K (2006) *The Semantic Turn; A New Foundation for Design*, New York: Taylor & Francis CRC.
- Krippendorff, K (2009) *On Communicating; Otherness, Meaning, and Information*. F. Bermejo (Ed.). New York. Routledge.
- Ledesma, M. (2003). *El diseño gráfico, una voz pública*. Buenos Aires: Ediciones Argonauta.
- Ledesma, M. (2004). El diseñador como operador cultural. En Ledesma, M., López, M. y Bentivegna, D. (2004). *Comunicación para diseñadores*. Buenos Aires: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires.
- Leiro, R. (2006). *Diseño. Estrategia y Gestión*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Longinotti, E. (2007). Contra la servicialidad. Al rescate de la profesión invisible. *Revista Husmee* (04), pp. 7-8.
- Longinotti, E. (2012). *La Maestría desde adentro: introducción al Diseño Comunicacional. Entrevista con Enrique Longinotti*. Obtenido el 19 de febrero de 2016 de <http://maestriadi-com.org/articulos/la-maestria-desde-adentro-introduccion-al-diseno-comunicacional-entrevista-con-enrique-longinotti/>
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Buenos Aires: Editorial Paidós, Colección Paidós Comunicación 163.

- Manzini, E. (1992) *Artefactos: Hacia una nueva ecología del ambiente artificial*. España, Celeste Ediciones.
- Manzini, E. (1999). *Diseño estratégico, una introducción*. Documento síntesis. Master Diseño Estratégico. Politécnico de Milán.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan: una introducción al diseño para la innovación social*. Getafe, Madrid: Experimenta.
- Mazzeo, C. y Romano, A. M. (2007). *La enseñanza de las disciplinas proyectuales: hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza superior*. Buenos Aires: Nobuko.
- Mazzeo, C. (2017) *Diseño y sistema, bajo la punta del iceberg*. Buenos Aires, Argentina: Infinito.
- Mazzeo, C. (Noviembre 2019 - Abril 2020). *Convergencias epistemológicas en la enseñanza del Diseño*. Lectura en clave proyectual de G. Bachelard, H. Gadamer y A. M. Bach. AREA, 26(1), pp. 1-11. Recuperado de: [https://www.area.fadu.uba.ar/wp-content/uploads/AREA2601/2601\\_mazzeo.pdf](https://www.area.fadu.uba.ar/wp-content/uploads/AREA2601/2601_mazzeo.pdf)
- Morin, E (2016) *Introducción al pensamiento complejo* [http://grupal.reletran.org/wp-content/uploads/2013/09/MorinEdgar\\_Introduccion-al-pensamiento-complejo.pdf](http://grupal.reletran.org/wp-content/uploads/2013/09/MorinEdgar_Introduccion-al-pensamiento-complejo.pdf). Recuperado el 16/11/2019.
- Munari, B. (1981) *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. México, Ediciones Gustavo Gili.
- Norman, D. (1988). *La psicología de los objetos cotidianos*. Madrid: Editorial Nerea.
- Norman, D. (2005). *El diseño emocional: por qué nos gustan o no los objetos cotidianos*. Barcelona: Paidós.
- Sánchez, M (septiembre de 2016) En busca del paradigma perdido. *Revista iF*. (11), pp. 10-17. Recuperado de [https://issuu.com/imdi.cmd/docs/en\\_busca\\_del\\_paradigma\\_perdido\\_10-1](https://issuu.com/imdi.cmd/docs/en_busca_del_paradigma_perdido_10-1)
- Scolari, C (2016). *Entrevista*. <https://ined21.com/entrevista-carlos-alberto-scolari/> Recuperado el 10/10/2018
- Senar, P. (2011). Una década de consolidación del diseño inclusivo en Argentina. Expresión local de la acción proyectual global. En Gallardo, V. C. y Scaglia, J. P. (Ed.), *Diseñar la Inclusión, incluir al Diseño* (pp. 11-42). Martínez: Ediciones Azzurras.
- Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de plataformas*. Ciudad autónoma de Buenos Aires: Caja Negra.
- Thackara J (2005) *In the Bubble: Designing in a Complex World*. Cambridge, Mass: MIT Press
- Thomas, H. y Buch, A. (2013). *Actos, actores y artefactos. Sociología de la tecnología*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes Editorial.
- Torroja, P (2019). *El trabajo en red. Sitio de internet. M7Red*. <http://www.m7red.info/author/pio/> . Recuperado el 15/11/19
- Tufte, E. (1990) *Envisioning information*. Graphics Pr
- Tufte, E. (1997) *Visual explanations*. Graphics Pr
- Tufte, E. (2001) *The visual display of Quantitative Information*. Graphics Pr
- Universidad de Buenos Aires (2020). *Carrera de Diseño Gráfico*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires. Recuperado de <http://www.uba.ar/download/academicos/carreras/dis-grafico.pdf>

- Vila Diez, M. E.; Brizuela, L.; Falke, G; Berre, S.; Aime, N. (2015). *Metodología de evaluación y visualización de los procesos de aprendizaje*. Aplicación en el taller de Diseño Industrial 3 de la cátedra Rondina en Rodríguez, G. L. Si+Red. La construcción colectiva: redes, vínculos y articulaciones en investigación. XVIII Jornadas de Investigación FADU UBA. X Encuentro Regional.
- Wurman, R. (2001) *Angustia Informativa*. Buenos Aires. Pearson Education.
- Zimmermann, Y. (2002). *Diseño y Estrategia*. Publicado en Del Diseño. Barcelona: Gustavo Gili (GG).

---

**Abstract:** The work reflects on the subject Graphic Design of the Graphic Design career at the FADU UBA. This subject is part of a process of curricular change that is going through the career. In the work I approach two dimensions. On the one hand a series of reflections on the current state of graphic design, and on the other a series of *futuribles* curricular proposals. The term *futurible* implies an event that will occur in the future only if certain conditions exist. The possibility of occurrence takes place under certain circumstances. Considering that these certain conditions may occur, the objective of this work is to leave installed and problematize some characterizations of the discipline and propose curricular dynamics that I understand can contribute to the future of the career, particularly the assembly of the subject Graphic Design.

**Keywords:** Graphic Design - Faculty of Architecture - Design and Urbanism - University of Buenos Aires - positions - actions - futuribles curricular proposals.

**Resumo:** O trabalho reflete sobre o tema Design Gráfico da carreira de Design Gráfico na FADU UBA. Esse assunto faz parte de um processo de mudança curricular que está passando pela carreira. No trabalho, abordo duas dimensões. Por um lado, uma série de reflexões sobre o design gráfico atual e, por outro, uma série de propostas curriculares futuras. O termo futurista implica um evento que ocorrerá no futuro somente se existirem determinadas condições. A possibilidade de ocorrência ocorre sob certas circunstâncias. Considerando que essas condições específicas podem ocorrer, o objetivo deste trabalho é deixar instaladas e problematizar algumas caracterizações da disciplina e propor dinâmicas curriculares que eu entenda que podem contribuir para o futuro da carreira, principalmente para a criação da disciplina de Design Gráfico.

**Palavras chave:** Design Gráfico - Faculdade de Arquitetura - Design e Urbanismo - Universidade de Buenos Aires - cargos - ações - propostas curriculares futuras.

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

---