



# Anáhuac

## M A Y A B

## IDEARIO DE LAS LICENCIATURAS DE DISEÑO

**Red de Universidades Anáhuac**

Escuela de Diseño

Julio 21 de 2014

### Propuesta elaborada por:

**Mtra. Lissette Marín Moguel**

Profesora Universitaria Diseño Gráfico  
Universidad Anáhuac Mayab

**Mtra. Lissett Beatriz Pedrero Aguilar**

Profesora Universitaria Diseño Multimedia  
Universidad Anáhuac Mayab

**Mtra. Carolina Lobo-Guerrero Arenas**

Profesora Universitaria Diseño industrial  
Universidad Anáhuac Mayab

**Mtra. Yheizzy Abbygail Méndez Gamboa**

Profesora Universitaria Diseño y Producción de Moda  
Universidad Anáhuac Mayab

## **1. RED DE UNIVERSIDADES ANÁHUAC (RUA)**

- 1.1. Misión y Visión de la RUA
- 1.2. Valores RUA (Sello Anáhuac - RUA)

## **2. MODELO EDUCATIVO ANÁHUAC**

- 2.1. Enfoque pedagógico
- 2.2. Definición de competencias comunes (profesionales, genéricas y Anáhuac)

## **3. FUNDAMENTACIÓN DEL DISEÑO PARA LA RED ANÁHUAC**

### *3.1. Antecedentes del diseño como profesión*

El diseño ha logrado ser un instrumento de cambio social gracias a la ambición intelectual y estética de diseñadores y arquitectos progresistas como William Morris, Walter Gropius, Otl Aicher y Max Bill, todos ellos fundadores del movimiento Arts & Crafts, y más adelante integrantes de las escuelas Bauhaus y HfG de Ulm, las cuales sentaron las bases formativas de lo que hoy conocemos como diseño industrial y diseño gráfico específicamente.

La escuela de la Bauhaus dejó instaurado en los planes de estudio del diseño un curso básico que instruye a los diseñadores en los principios de composición, estructura, percepción y color del diseño, todos estos tan elementales que perduran hasta nuestros días. La Bauhaus trascendió como una escuela enfocada en la estética, en la búsqueda de lo bello.

Por su parte la escuela HfG de Ulm en particular fue pionera en la integración entre ciencia y diseño, enfocándose en la búsqueda de la funcionalidad, la reflexión sobre los problemas, los métodos de análisis y de síntesis, la elección y fundamentación de alternativas proyectuales, el acento en las disciplinas científicas y técnicas, así como una estrecha relación con la industria.

Durante muchos años, el diseño funcionó trabajándose a puerta cerrada, es decir, con diseñadores que decidían qué estaba bien y qué no, y ponían sus productos a disposición del público esperando tener una respuesta positiva. Sin embargo, más adelante con el paso del tiempo y el avance de la sociedad, el acceso a la información y al conocimiento, la figura del usuario del diseño cobró más relevancia y hoy por hoy a llevado al diseñador a considerar a las personas para quienes diseña, parte integral de su proceso de trabajo y no sólo el receptáculo de sus ideas.

El diseño como actividad profesional ha evolucionado. El legado que han dejado las escuelas fundadoras de buscar una relación equilibrada y armónica entre función, forma y utilidad, hoy en día se ve dramáticamente impactada por la necesidad de responder y atender problemas y demandas de la sociedad en la que vivimos, para crear productos que además de ser estéticos y funcionales, constituyan un factor de innovación y desarrollo siendo relevantes para el público a quien se dirigen.

### 3.2. *¿Qué es diseño? Definición de diseño para toda la Red que abarque la perspectiva antropológica, epistemológica, ética, estética y teológica de la disciplina*

El diseño es una disciplina proyectual enfocada a la resolución práctica de problemas de la vida cotidiana, en la que se busca conocer, comprender e interpretar la realidad de las personas y sus contextos, con el fin de detectar oportunidades de diseño, es decir, necesidades aún no cubiertas o no identificadas, y a partir de allí, desarrollar productos, servicios, estrategias o procesos que apunten a mejorar la calidad de vida de la gente.

En el mundo actual, el diseñador es un transformador de la realidad, un profesional que resuelve, mejora y aporta valor en cualquier escenario donde se desenvuelva. Por ello, debe cultivar y demostrar su compromiso con la ética, mediante el diseño social, cultural y ambientalmente responsable, en pro de un desarrollo sustentable y de la conservación del mundo en el que vivimos.

Desde esta perspectiva, el diseño puede considerarse hoy por hoy un vehículo para el desarrollo social y un motor de innovación.

### 3.3. *¿Cómo se diseña? Proceso de diseño Anáhuac (metodología centrada en las personas)*

Hablar de cómo se diseña no es solamente un requerimiento formal o metodológico, es hablar de lo que diferencia al diseño como profesión y como técnica. Es decir, se hace diseño a nivel profesional desde el momento en que se concibe una idea hasta que se transforma en una propuesta que se puede materializar, comunicar o vender.

“Diseñar” no es sólo hacer o dibujar. Es también definir, sintetizar, cuestionar, conceptualizar, inspirar, evolucionar, criticar y mejorar. Al ser una actividad proyectual, el diseño integra múltiples habilidades y conocimientos, requiere una gran capacidad de investigación, análisis e interpretación, pensamiento estratégico, gestión de recursos, trabajo colaborativo, comunicación efectiva de ideas y una importante dosis de creatividad e intuición.

Por ello es importante tener claro cuál es el proceso con el que se enseña “a diseñar” en la Universidad Anáhuac<sup>1</sup>.

Nuestro proceso tiene como punto de partida y eje de acción al ser humano y el contexto en el que habita. Es decir, hablamos de un **diseño centrado en las personas**. Con esto en mente, se plantean una serie de momentos que permiten transitar por las diferentes etapas a considerar dentro de la elaboración de un producto. Estas son: el descubrimiento y análisis de necesidades, la configuración de oportunidades, la conceptualización de ideas, el desarrollo o ejecución de propuestas, la comunicación efectiva de los proyectos y la producción y gestión de los mismos.

---

<sup>1</sup> Para el desarrollo de esta propuesta se toman como referencia los siguientes modelos: el “Doble Diamante” del Design Council (2007), “Pensamiento de diseño” del Instituto de Diseño Hasso Plattner de la Universidad de Stanford (2011); “Diseño Centrado en el Humano” de la compañía IDEO (2011); “Diseño para el crecimiento” de los autores Jeanne Liedtka y Tim Ogilve (2011); “y “Repensando la Educación en Diseño” del autor Paul Beckett (2011).

Se trata de un proceso iterativo, es decir no lineal. Dentro de cada etapa se articula pensamiento tanto divergente, para profundizar y generar múltiples opciones, como convergente, para tomar decisiones y avanzar.

Para facilitar su comprensión y entendimiento, nuestro proceso se puede resumir en cuatro grandes momentos:

1. **COMPRENDER:** Es el punto de partida del proceso. Tiene que ver con entender la realidad de las personas a profundidad y con tener la capacidad de analizar e interpretar información de diversas fuentes para detectar una oportunidad de intervención para el diseño.

En esta etapa se involucran técnicas de investigación que acercan al diseñador con las personas y sus entornos socioculturales, se buscan referencias, inspiración, se crean imaginarios. También se implementan técnicas de análisis de información que permiten al diseñador cuestionar, confrontar, ir más allá de lo obvio, ganar sensibilidad, empatía y experiencias.

2. **CONFIGURAR:** Con una oportunidad clara, este es el momento del proceso en el que se generan ideas y se plantean soluciones. Para ello, el diseñador sintetiza, selecciona y prioriza información, con el fin de conceptualizar propuestas que respondan de manera satisfactoria a las necesidades detectadas.

En esta etapa son esenciales la creatividad e imaginación, así como las habilidades técnicas para aterrizar las ideas, bocetándolas en papel, en computador o materializándolas a través de modelos. También es de vital importancia tener en cuenta factores humanos, estéticos, económicos, políticos, entre otros, todos estos elementos que impactan directamente en la deseabilidad, factibilidad y viabilidad del diseño.

3. **DESARROLLAR:** Es la etapa de la realización de propuestas propiamente dicha, donde se llevan a cabo y se ponen a prueba las soluciones planteadas.

Tiene que ver con la capacidad de ejecutar a través de la transformación de materiales, el uso de herramientas, software, técnicas, entre otras, que permiten hacer tangible lo que en un inicio fue una idea.

4. **GESTIONAR:** Es la etapa final del proceso que implica la comunicación efectiva del proyecto, su producción, comercialización e incluso el fin de su ciclo de vida.

Para esta etapa se ponen en práctica habilidades y conocimientos relacionados con la administración de proyectos, la gestión de negocios y el marco legal del diseño. También tiene que ver con la efectividad en la comunicación de las propuestas, para lo cual el diseñador hace uso de múltiples recursos retóricos, semióticos, psicológicos, mercadológicos, entre otros, y se vale de estrategias de presentación y representación diversas, tanto físicas como audiovisuales.

#### 4. PERFIL DE CADA DISCIPLINA DE DISEÑO

##### 4.1. Diseño Gráfico

###### 4.1.1. *Marco teórico de la disciplina en particular (definición del Diseño gráfico)*

El diseño gráfico es una disciplina proyectual que propone soluciones de comunicación visual a través de diversos soportes impresos, digitales y efímeros, los cuales responden a las necesidades de los usuarios considerando el contexto y transformando positivamente su realidad.

Se caracteriza por emplear el proceso creativo para la resolución de problemas, el cual permite traducir e interpretar necesidades de los usuarios y de su entorno, para plantear soluciones que comuniquen de forma efectiva los conceptos y se conformen proyectos cuya propuesta considere aspectos tecnológicos, legales, de gestión y de administración empresarial.

La solución de las problemáticas detectadas proviene de un enfoque humanístico de concientización sobre la persona y su entorno, por lo que

emplea sustratos y procesos sustentables procurando así la conservación y bienestar del mundo que lo rodea.

4.1.2. *Ejes rectores de la disciplina (principios diferenciadores)*

A partir del pensamiento creativo, la comprensión del usuario y su entorno, el diseñador gráfico genera estrategias y soluciones innovadoras para sistemas y servicios, productos viables, los cuales modifican el mercado y el medio en el que se emplean.

El diseñador gráfico es observador y analítico, tiene la capacidad de entender, analizar e investigar para aportar valor en lo cultural, social y ambiental en el contexto en el que se desenvuelve. Trabaja de manera colaborativa con equipos multidisciplinarios, para comunicar de forma efectiva los conceptos, desarrollando proyectos con propuestas que consideran aspectos legales, de gestión y administración empresarial.

4.1.3. *Ejercicio profesional ¿A qué se dedica un diseñador gráfico?*

El diseñador gráfico no trabaja únicamente con elementos tangibles, sino también con elementos virtuales que van encaminados a solucionar la experiencia visual de un servicio o producto.

El ejercicio profesional del diseñador gráfico no es aislado del trabajo de otras disciplinas, por el contrario tienen una estrecha relación laboral con las disciplinas de: mercadotecnia, comunicación, arquitectura, antropología, psicología por mencionar algunas

Existen diferentes esquemas de vinculación y áreas en las que se puede desempeñar un diseñador gráfico. La decisión depende del área en el que se quiera especializar: como profesional independiente (*freelance*), detectando necesidades u oportunidades de negocio; desarrollando sus habilidades conceptuales a través de la exploración, de la creatividad, del bocetaje plasmando conceptos y finalizando en realización de propuestas bi / tridimensional, mediante procesos tecnológicos; otra área a desempeñarse es

como empresario, escenario en el cual requiere la capacidad de motivar, comprender, entender a la gente para generar estrategias y de éstas crear negocios que se implementen en cualquier medio; al interior de una empresa, institución u organización, en la cual desarrolla proyectos que responden a necesidades específicas de los clientes internos.

Algunas de las áreas en las que el diseñador gráfico se desempeña son: diseño de publicaciones impresas y digitales, diseño y desarrollo de estrategias de marca; estrategias de posicionamiento para redes sociales, medios de difusión y promoción para servicios y productos, diseño de sitios web, diseño de uso de las interfaces; visualización de información, diseño en 3D para empaques, exhibidores y *displays*, entre otros.

#### 4.1.4. *Perfil de ingreso a la carrera*

Una errada concepción sobre lo que es el diseño gráfico, es que es una profesión en la que sólo se dibuja o ilustra, en la que se generan cosas visualmente “bonitas” sin importar su uso y que además es “fácil” porque no requiere de tanta teoría o matemáticas. Todas estas son ideas bastante cerradas y estereotipadas de lo que en realidad es la carrera.

Si bien hablamos de una profesión en la que el alumno no requiere aplicar complejas fórmulas o memorizar tratados, lo que implica estudiar Diseño Gráfico tiene que ver con sus habilidades, destrezas, conocimientos y en gran parte también con su personalidad, actitud y disposición.

Estudiar diseño requiere de entrega, responsabilidad, cuidado, perseverancia, atención a los detalles, apreciación de la estética, prácticas interminables, tolerancia a la crítica, al fracaso y a la frustración, requiere saber controlar la presión y el stress, capacidad de delegar, habilidad de comunicar, habilidad de interpretar e interactuar, deseo de influenciar en su entorno y de trabajar en equipo.

En conclusión el diseñador gráfico es observador y analítico, tiene la capacidad de entender, analizar, investigar y abstraer; se caracteriza por trabajar de manera colaborativa con equipos multidisciplinarios y crear procesos estratégicos para comunicar de forma efectiva los conceptos, desarrolla proyectos con propuestas que consideran los aspectos legales, de gestión y administración empresarial.

#### 4.1.5. *Perfil de egreso: Sello Anáhuac del Licenciado en Diseño Gráfico*

El diseñador gráfico de la Universidad Anáhuac es un profesional con alta especialización y principalmente es un creativo que resuelve problemas con una perspectiva global (social, cultural, económica, política, ética) considerando los aspectos estéticos para que sus propuestas sean innovadoras y con un valor agregado claro en su contexto.

## **4.2. Diseño Industrial**

#### 4.2.1. *Marco teórico de la disciplina en particular (definición del Diseño Industrial)*

El diseño industrial es una disciplina proyectual enfocada en el desarrollo de productos, servicios y estrategias que responden a necesidades de los seres vivos y apuntan a mejorar la calidad de vida de la gente.

Utiliza el proceso de resolución creativa de problemas para entender necesidades reales de la sociedad, y a partir de allí, plantea soluciones tangibles que se puedan materializar a través de una representación o visualización digital, o haciendo uso de procesos de transformación de materiales, tanto tradicionales como contemporáneos. Éstos últimos involucran el uso de nuevas tecnologías.

Las soluciones obtenidas son el producto de un enfoque humanístico, con conciencia en la selección de recursos naturales y sistemas de manufactura responsable, alineados con una clara perspectiva de negocios y considerando el bienestar de la sociedad para quien se trabaja.

#### 4.2.2. *Ejes rectores de la disciplina (principios diferenciadores)*

El diseño industrial reúne en los productos, estrategias y servicios, valores y cualidades perceptibles a través de la interacción, experiencia, comunicación y comercialización con el fin de generar un impacto positivo en la sociedad.

El diseñador industrial contemporáneo reconoce la importancia del trabajo colaborativo y transdisciplinario como ejes para el desarrollo de productos innovadores capaces de transformar paradigmas de su rol como profesional.

Esta misma convocatoria permite contagiar a otras disciplinas a utilizar estrategias y formas de pensamiento divergentes para generar nuevos sistemas de comercio.

También resulta fundamental para el ejercicio del diseñador industrial considerar elementos como: la visualización tridimensional de las formas y volúmenes, la exploración de alternativas a través de bocetos y modelos, la experimentación con procesos productivos y materiales, la planificación, gestión y administración de recursos para el desarrollo de proyectos y la toma de decisiones basadas en un conocimiento profundo de los potenciales usuarios de un producto o servicio.

#### 4.2.3. *Ejercicio profesional ¿A qué se dedica un diseñador industrial?*

Si pensamos que el diseño industrial hace más fácil y más cómoda la vida de la gente, que provee tanto de utilidad como de belleza a los objetos y entornos, que vivimos rodeados de diseño, por ende podemos afirmar que cualquier espacio laboral que ofrecer experiencias relevantes a sus clientes, podría requerir en un momento dado de los servicios de un diseñador.

En un hospital, en una escuela, en una empresa de consumo masivo, en una fábrica, en cualquier entorno tanto público como privado, el diseño es necesario.

El diseñador industrial se puede desempeñar bajo diferentes esquemas, dependiendo del área del proceso que quiera explotar más: como **investigador**, enfocándose a la detección de necesidades de la sociedad y relevando *insights* que más adelante se conviertan en fuente de inspiración de nuevos productos; como **conceptualista**, explotando su creatividad, imaginación y sus habilidades para representar, bocetar y plasmar conceptos; como **hacedor**, dedicándose a la producción de productos a pequeña o gran escala, a través de procesos artesanales, industriales o asistidos por la tecnología; o como **empresario**, gestionando el diseño, generando ideas que se conviertan en negocios. En cualquiera de los casos puede trabajar en un esquema independiente (*freelance*), trabajar para una compañía (emplearse) o decidir emprender generando así fuentes de empleo para sí mismo y para otros.

Algunos temas en los que la participación del diseño industrial es relevante son: educación, pobreza, alimentación, medio ambiente, turismo, almacenaje y distribución, transporte y movilidad, recreación, salud, bienestar, hogar, sustentabilidad, desarrollo social, espacios interiores, espacios urbanos, procesos artesanales, entre otros.

Ejemplos de diseño industrial son: mobiliario, empaques, electrodomésticos, utensilios, indumentaria, equipo médico, equipo de seguridad, equipo deportivo, joyería y accesorios, juguetes, iluminación, entre otros.

#### 4.2.4. *Perfil de ingreso a la carrera*

A diferencia de lo que muchos pueden pensar, estudiar diseño no es tarea fácil. Si bien la profesión no implica que el alumno se aprenda de memoria complejas fórmulas o densas teorías, lo que el diseño demanda puede ser más retador aún y depende no sólo de la capacidad que tenga el aspirante para aprender y trabajar, sino también de su personalidad, actitud, destrezas y habilidades.

Estudiar diseño requiere compromiso, entrega, responsabilidad, cuidado y atención a los detalles, práctica, tolerancia a la frustración, al fracaso, trabajo bajo presión, capacidad de diálogo, habilidades para interactuar con otros y hacer equipo, flexibilidad mental, sentido común, apreciación de la estética y el buen gusto, deseo de trascender, de cambiar, de dejar huella.

En resumen, las cualidades que mejor describirían a un aspirante a diseñador industrial son: curiosidad, dedicación, pasión y empatía con los demás.

#### 4.2.5. *Perfil de egreso: Sello Anáhuac del Licenciado en Diseño Industrial*

El diseñador industrial Anáhuac además de desarrollar productos y servicios estéticos y funcionales, también piensa en qué es lo que verdaderamente sirve a la sociedad en la que se desenvuelve a través de un diseño con propósito, generando conceptos que sean útiles y que estén planteados desde un análisis detallado de factores sociales, culturales, económicos, políticos, éticos y ambientales de la sociedad para la que diseña.

El diseñador industrial Anáhuac podrá demostrar en cualquier ámbito donde se desenvuelva, tanto sus habilidades y destrezas para responder a cuestiones técnicas del desarrollo y conceptualización de productos y servicios, como su capacidad estratégica y de gestión de propuestas para emprender y llevar a la vida sus ideas, liderando proyectos y equipos de trabajo interdisciplinarios.

### **4.3. Diseño Multimedia**

#### 4.3.1. *Marco teórico de la disciplina en particular (Definición de Diseño Multimedia)*

El Diseño Multimedia es una disciplina que se especializa en el desarrollo de soluciones digitales de comunicación gráfica aplicadas a medios audiovisuales, dirigidos a la publicidad, el arte, la televisión, el entretenimiento, las plataformas móviles y la web entre otros.

Fomenta el desarrollo de conceptos creativos originales, con el objetivo de generar nuevas experiencias audiovisuales e interactivas, trabajando en equipos multidisciplinarios.

Utiliza un método donde se realiza investigación, análisis de la información, detección de oportunidades y donde se proponen diferentes soluciones, siempre teniendo como objetivo principal mejorar la calidad de vida de las personas para que puedan tener una mejor experiencia en el uso de los proyectos audiovisuales que se realicen.

#### 4.3.2. *Ejes rectores de la disciplina (principios diferenciadores)*

Un diseñador multimedia es una persona con un alto nivel de empatía, capaz de entender al usuario, detectar necesidades y proponer una solución a partir de una investigación profunda del proyecto a realizar. También debe tener una gran capacidad para trabajar en equipo ya que es un área que requiere de un esfuerzo conjunto para que los proyectos se lleven a cabo.

Para la realización de cualquier proyecto multimedia resulta fundamental tener en cuenta la diversidad de audiencias y contextos que pueden estar relacionados e interactuando en un momento dado con una interfaz.

Usan medios de comunicación de gran alcance, crean estrategias multimediáticas y hacen uso de la estética de tal forma que los proyectos que realicen sean llamativos y funcionales pero sobre todo que resuelvan una problemática.

Los resultados del trabajo de un diseñador multimedia permiten a las personas tener información al alcance, entender y navegar con facilidad en dispositivos e interfaces, estar entretenidos o ampliar el conocimiento sobre un tema, entre otras.

#### 4.3.3. *Ejercicio profesional ¿A qué se dedica un diseñador multimedia?*

El Diseñador Multimedia se especializa en dos grandes áreas: Por una lado, en el área **interactiva** donde aplica sus conocimientos para desarrollar nuevas soluciones en el campo de los medios digitales como web, apps, plataformas digitales, dispositivos móviles, con un particular interés en la experiencia del usuario, generando y descubriendo nuevas formas de entender el mundo material a través del mundo digital. Por otro lado, en el área de **animación y diseño en movimiento** donde aplica los principios y herramientas de diseño como base para generar soluciones y propuestas de comunicación en cine, televisión y plataformas digitales, utilizando la animación en sus diferentes formas como el medio principal.

#### 4.3.4. *Perfil de ingreso a la carrera*

A diferencia de lo que muchos pueden pensar, estudiar diseño no es tarea fácil. Si bien la profesión no implica que el alumno se aprenda de memoria complejas fórmulas o densas teorías y conceptos, lo que el diseño demanda es a veces más retador y depende no sólo de la capacidad del aspirante sino de su personalidad, actitud, destrezas y habilidades.

Estudiar diseño requiere compromiso, entrega, responsabilidad, cuidado y atención a los detalles, práctica y más práctica, tolerancia a la frustración, al fracaso, trabajo bajo presión, capacidad de diálogo, habilidades para interactuar con otros y hacer equipo, flexibilidad mental, sentido común, apreciación de la estética y el buen gusto, deseo de trascender, de cambiar, de dejar huella.

En resumen, las cualidades que mejor describirían a un aspirante a diseñador multimedia son: curiosidad, dedicación, pasión, preferencia o conocimiento de los medios digitales y empatía con los demás.

#### 4.3.5. *Perfil de egreso: Sello Anáhuac del Licenciado en Diseño Multimedia*

Nuestros egresados pueden crear sitios web, aplicaciones móviles, interfaces digitales, animaciones, gráficos en movimiento, sitios interactivos, publicidad en redes sociales, exposiciones interactivas, entre otros.

Sin importar el medio de salida del proyecto, los estudiantes aplican una metodología de diseño, entienden a su audiencia, proponen soluciones, realizan pruebas con usuarios para mejorar el proyecto y hacer entregas de calidad.

Los estudiantes de Diseño Multimedia aplican la tecnología de forma creativa y constantemente experimentan y muestran su creatividad al máximo explorando nuevos dispositivos, sin perder nunca de vista la metodología de trabajo, la estética, funcionalidad y experiencia del usuario.

#### **4.4. Diseño y Producción de Moda**

##### *4.4.1. Marco teórico de la disciplina en particular*

El diseño de moda es una forma de comunicación, tiene como objetivo desarrollar productos pensados con un fin específico. Detecta, investiga y soluciona problemas de oferta y demanda, de esta manera logra ofrecer al mercado productos de calidad y diseño que van de acuerdo a necesidades reales.

##### *4.4.2. Ejes rectores de la disciplina (principios diferenciadores)*

El diseñador de moda es por naturaleza creativo e innovador, su habilidad es convertir la inspiración en un producto tangible y de consumo que cumpla con las necesidades de un usuario o contexto social específico. Tiene una visión analítica, es capaz de observar los cambios que se dan en el mundo permitiéndole ser más asertivo y efectivo en el diseño. El diseñador de moda es un estratega y comunicador, se rige bajo la modalidad de intencionalidad. Esto se logra a través de procesos teóricos, técnicos y creativos, teniendo como cualidades la estética, la eficiencia, la ética y la innovación.

4.4.3. *Ejercicio profesional ¿A qué se dedica un diseñador de moda?*

El diseñador moda es un líder capaz de manejar negocios productivos y viables, desarrolla estrategias comerciales y crea tendencias propias, lo que permite posicionarse como un diseñador de moda analítico, emprendedor e innovador.

El campo de trabajo de un diseñador de moda es muy amplio, además de diseñar ropa y accesorios, puede dedicarse a diferentes áreas como ilustrador de moda, representante comercial de marcas de moda, *personal shopper*, asesor de imagen, *coolhunter*, analista de tendencias, diseñador de textiles, entre otros.

4.4.4. *Perfil de ingreso a la carrera.*

El diseñador de moda debe estar enfocado en la creación de ropa y accesorios, analizar tendencias, debe ser un gran observador, una persona analítica y crítica. Debe contar con una disposición natural para ser asertivo y efectivo en el diseño, así como para crear y mejorar su entorno desde el punto de vista estético y funcional.

4.4.5. *Perfil de egreso: Sello Anáhuac del Licenciado en Diseño y Producción de Moda.*

Los egresados podrán aportar valor con su experiencia profesional, tanto en empresas y estudios de diseño, en equipos multidisciplinarios, o como diseñadores independientes emprendiendo sus propios proyectos en el ámbito de la moda. Esta salida profesional, ofrece los fundamentos sólidos suficientes para abordar profesionalmente el mundo de la moda desde sus múltiples aspectos.

## 5. INVITACIÓN A ESTUDIAR DISEÑO EN LA RED DE UNIVERSIDADES ANÁHUAC

### 5.1. Compromiso del diseñador Anáhuac

#### 5.1.1. *Perfil del profesionista egresado de la Red de Universidades Anáhuac*

Nuestro mayor interés en la Universidad Anáhuac es **formar diseñadores que puedan transformar, de manera positiva, la realidad que vivimos para hacerla cada vez mejor.**

Es decir, el **Diseñador Anáhuac** además de desarrollar productos y servicios estéticos y funcionales, también piensa en qué es lo que verdaderamente sirve a la sociedad en la que se desenvuelve a través de un diseño con propósito, generando conceptos que sean útiles y que estén planteados desde un análisis detallado de factores sociales, culturales, económicos, políticos, éticos y ambientales de la sociedad para la que diseña.

La formación del **Diseñador Anáhuac** permitirá en última instancia que el alumno desarrolle, no sólo habilidades para responder a cuestiones técnicas y ser empleado en el mundo del diseño, sino capacidades estratégicas y de gestión de propuestas para que pueda insertarse como emprendedor del diseño en la sociedad.

## FUENTES CONSULTADAS

- AIGA (2013). Defining the designer. Disponible: <http://www.aiga.org/designer-of-2015/>
- Backett, P. (2011). Rethinking design Education. Ziba Perspective. Disponible en:  
<http://www.ziba.com/perspectives/article/rethinking-design-education/#/perspectives/article/rethinking-design-education/>
- Buchanan, R. (2001). Design research and the new learning. Design Issues 17(4): 3-23.
- Brown T. (2009). Designer think big! [Episodio de TedGlobal] Disponible en:  
[http://www.ted.com/talks/tim\\_brown\\_urges\\_designers\\_to\\_think\\_big](http://www.ted.com/talks/tim_brown_urges_designers_to_think_big)
- Bürdek, B. (1994). Diseño: Historia, teoría y práctica del diseño industrial. México: Ed. G. Gili.
- Conley Chris (2013 ) The core competencies of Design: The Basis of a Broadly applicable discipline. IDSA. Disponible: <http://www.idsa.org/core-competencies-design>
- Danish Enterprise & Construction Authority (2011). The Vision of the Danish Design 2020 committee. Denmark, Copenhagen. ). Disponible en:  
<http://danishbusinessauthority.dk/file/301679/vision-danish-design-2020.pdf>
- Design 2020: An investigation into the threats and opportunities for the UK design industry over the next 10 to 15 year..[documento online] Recuperado en julio de 2014 de:  
[http://usir.salford.ac.uk/12618/1/Design2020\\_final.pdf](http://usir.salford.ac.uk/12618/1/Design2020_final.pdf)
- Design Council (2007). Eleven lessons: managing design in eleven global companies. Desk research report. Disponible en:  
[http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons\\_DeskResearchReport.pdf](http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_DeskResearchReport.pdf)
- Faerm Steven (2012). Towards a future redagogy:The evolution of fashion design education. Disponible :[http://www.ijhssnet.com/journals/Vol\\_2\\_No\\_23\\_December\\_2012/24.pdf](http://www.ijhssnet.com/journals/Vol_2_No_23_December_2012/24.pdf)

Foray, D. & Lundvall, B. (1996). *The knowledge-based economy: From the economics of knowledge to the learning economy*, en OCDE, *Employment and growth in the knowledge-based economy*. París: OECD: 11-34.

Forum for the future (2014). Fashion future 2025. Disponible:  
<http://www.forumforthefuture.org/project/fashion-futures-2025/overview>

Grafe Richard (2009). What is AIGA thinking about the future of design?. . Disponible:  
<http://www.aiga.org/what-is-aiga-thinking-about-the-future-of-design/>

Heller Cheryl (2013, Enero) Where Design is going, and How to be there. [artículo en línea] recuperado en junio de 2014, disponible en: <http://www.aiga.org/where-design-is-going-and-how-to-be-there/>

Hiscott Rebecca (2014). The future of fashion in code, not couture, says designer. Masahable. Disponible: <http://mashable.com/2014/04/04/francis-bitonti-3d-printing/>

Johnson Joshua (2011). Ten plus type of graphic design jobs to consider. Disponible:  
<http://thesiteslinger.com/blog/career-options-10-types-of-graphic-design-jobs-to-consider/>

Obregón Carolina (2013). The future I now: designing a sustainable fashion program for an age of Austerity. Disponible:  
[http://www.utadeo.edu.co/files/collections/documents/field\\_attached\\_file/cumulus-the\\_future\\_is\\_now-carolina\\_obregon\\_o.pdf?width=740&height=780&inline=true](http://www.utadeo.edu.co/files/collections/documents/field_attached_file/cumulus-the_future_is_now-carolina_obregon_o.pdf?width=740&height=780&inline=true)

Queensland Design Strategy 2020. [reporte en línea] recuperado Julio de 2014 de:  
[www.icsid.org/smallbox4/file.php?sb4a8ado78bd76d](http://www.icsid.org/smallbox4/file.php?sb4a8ado78bd76d)

Richardson James (November, 2013). How graphic design is likely to change in the future. [Artículo online de Fine Arts[360] recuperado en Julio de 2014 de:  
<http://www.finearts360.com/index.php/how-graphic-design-is-likely-to-change-in-the-future-7273/>

Samata Angel (2013) Sustainable fashion needs to be design-led. The Guardian Disponible:  
<http://www.theguardian.com/sustainable-business/blog/fashion-style-sustainability-ethical>

Schumacher Georgia (2012). A look at the future of Graphic design. Disponible:

<http://www.aionline.edu/blog/post/A-Look-at-the-Future-of-Graphic-Design.aspx>

Tillman Harold & Philip Sir (2012) Future of fashion: strategic consideration for growth . British fashion council. Disponible:

<http://www.britishfashioncouncil.co.uk/uploads/media/62/26140.pdf>

The Design Commission (2011). Restarting Britain: Design education and growth. Disponible:

[http://www.policyconnect.org.uk/apdig/sites/site\\_apdig/files/report/284/fieldreportdownload/design-commission-restarting-britain-design-education-and-growth.pdf](http://www.policyconnect.org.uk/apdig/sites/site_apdig/files/report/284/fieldreportdownload/design-commission-restarting-britain-design-education-and-growth.pdf)

Triggs Teal (2011)The future of design education-graphic design and critical practices: Informing curricula. Icograda Education. Disponible:

<http://www.icograda.org/education/education/articles2371.htm>