

Universidad Anáhuac Mayab

Escuela de Diseño

I ¿Cuál es la posición teórica que el Programa posee sobre la disciplina? ¿De qué manera define el programa al diseño gráfico y cuáles son las líneas de pensamiento y autores que fundamenten dichas posiciones teóricas del programa?

Se presenta el desarrollo de la Fundamentación que aparece en la reestructuración curricular de la Red Anáhuac 2010 para las licenciaturas en Diseño:

Tradición y vanguardia en la disciplina del diseño

La cabalidad de este planteamiento debe partir de un reconocimiento histórico de la disciplina que permita comprender las tradiciones en donde encuentra su sustento así como la evolución que ha seguido y el estado del arte que ostenta esta disciplina en el mundo contemporáneo.

Con esta finalidad este documento se da a la tarea de abordar los siguientes puntos:

- Las propuestas a través de las cuales se han articulado una o varias concepciones del diseño en el ámbito académico y que se materializan en programas universitarios de diseño y su ejecución a través de prácticas concretas de enseñanza en nuestro país.
- La práctica contemporánea de la actividad del diseño en el ejercicio profesional de México.
- La práctica contemporánea de la actividad del diseño que se observa en los ejercicios de la vanguardia mundial del diseño.

- La necesidad de un plan de estudios derivado de una visión estratégica del diseño tanto en el ámbito docente como en el profesional.

Por lo que toca al primer punto –los modos en los que se ha conceptualizado el diseño en las propuestas académicas- es necesario reconocer la naturaleza del diseño como un dominio de la acción humana que se distingue de otros por su especificidad. Este es un tema que se ha debatido y manifestado de diferentes maneras en los planes de estudio de diversas instituciones académicas.

Las diversas formas de comprender y definir el diseño encuentran su origen en cuatro contextos diferenciados desde los que se han planteado, históricamente, los programas de enseñanza del diseño:

- La artesanía y su derivación tecnológica e industrial.
- La arquitectura.
- Las artes plásticas.
- Actualmente, los procesos de desarrollo e innovación.

Paradójicamente, esta complejidad conceptual se ha simplificado en una propuesta que divide al diseño en dos vertientes diferenciadas: el diseño gráfico y el diseño industrial.

A partir de esta división han sido estructurados:

- La mayoría de los programas universitarios de estudios de diseño en México.
- Los organismos rectores de la profesión de alcance internacional como el Consejo Internacional de Diseño Industrial (ICSID por sus siglas en inglés) y el Consejo Internacional de Diseño Gráfico (ICOGRADA por sus siglas en inglés)
- Los organismos nacionales de acreditación como ENCUADRE - Asociación de Escuelas de Diseño Gráfico.

Sin embargo, en la realidad de la práctica profesional, donde el diseño soluciona una serie de problemáticas sociales, culturales, industriales y de mercado, se revela una mayor complejidad y una demarcación menos nítida de la división gráfico/industrial. A manera de ejemplo presentamos el cuadro *Géneros de Diseño* en donde se presentan diversas prácticas de diseño clasificadas de acuerdo a cuatro criterios: los títulos con los que tradicionalmente se han nombrado prácticas del diseño; áreas de especialización que son transdisciplinarias para a una diversidad de especialidades; dominios profesionales en donde se ejerce el diseño y productos diferenciados de la práctica del diseño.

Los complejos antecedentes históricos antes indicados y los avances tecnológicos desdibujan cada vez más los linderos no solo entre lo gráfico e industrial, sino también los existentes con otras disciplinas profesionales como pueden ser la comunicación, la arquitectura y la ingeniería. Esto hace necesaria una revisión que permita trascender las limitantes que impone el seguir entendiendo al diseño en términos de gráfico e industrial, para hacer propuestas educativas con una concepción transdisciplinaria del diseño en lugar de la actual lógica de la separación.

A fin de abrir y a la vez acotar esta propuesta de este programa, resulta útil analizar algunas definiciones históricas de la acción del diseño reunidas por John A. Walker:

Stephen Bayley, 1930, define al diseño como “lo que ocurre cuando el arte se encuentra con la industria, cuando alguien toma decisiones sobre cómo tiene que aparecer un producto fabricado en serie”. En esta definición, diseño es sinónimo de arte industrial y no se define claramente quién hace esta acción. En aquel entonces no había "diseñadores" ni escuelas que los formaran, se estaba gestando el movimiento de la Bauhaus.

F. Mercer, 1947, define al diseñador como “un técnico especialista en la apariencia, que es contratado por el empresario con un sólo objetivo: aumentar el atractivo del producto. Es pagado por el empresario de acuerdo al éxito del objetivo. El diseñador es prioritariamente

¹ Walker, John A. (1989) *Design History and the History of Design*, London: Pluto Press.

un técnico y no un educador del gusto público.” En esta definición se aprecia el concepto del diseño de la posguerra: el diseñador al servicio del capitalismo. Como empleado, su razón de ser es el beneficio privado de la empresa. Faltan en esta definición algunos aspectos que surgieron en los años sesenta: la función del diseño, los objetivos sociales y el rol activo del usuario.

Victor Papanek, 1972, dice: “Todos los hombres son diseñadores. Todo lo que hacemos, todo el tiempo es diseño porque éste es básico a toda actividad humana. Diseño es el esfuerzo consciente de imponer un orden significativo... El trabajo del diseñador es transformar el entorno humano, los objetos y al hombre mismo.” Esta definición enfatiza los efectos del diseño sobre el hombre. El diseño no es un simple cambio del entorno sino un cambio en el hombre mismo. Para Papanek el diseño es una actividad que soluciona problemas y marca la diferencia entre las variables que lo integran: el uso, la necesidad, el método, la estética y la asociación.

Este breve recorrido histórico sobre las definiciones del diseño hace patente una de las conclusiones de John Walker: “Si el diseño ha cambiado su significado históricamente, es posible que individuos o grupos propongan nuevas definiciones y nuevos objetos de estudio sobre los que se enfoque y actúe el diseño”.²

Pero si esto es cierto, también es necesario subrayar esta otra gran conclusión a la que llega el mismo autor: “A partir de la revolución industrial, todo diseño contemporáneo, es en sí mismo industrial, porque siempre se trata de la producción masiva, ya sea de un producto, de una información, de un conocimiento o de un servicio”.³ De acuerdo a la crítica que hace Walker, se necesita revisar constantemente la coherencia entre los conceptos y su relación con la realidad y las necesidades sociales. Si respondemos a esta invitación podemos cambiar la pregunta “¿qué es diseño?” por esta otra más pragmática: “**¿diseño, para qué?**”.

² Ibid. p. 32.

³ Ibid. p. 27.

Géneros del diseño

Líneas tradicionales del diseño e interdisciplina	Áreas de especialización	Dominios profesionales	Productos
<p>Gráfico</p> <p>Multimedia</p> <p>Gráfico/Industrial/ Arquitectónico</p> <p>Textil</p> <p>Industrial</p> <p>Industrial/Ingeniería</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de representación • Técnicas de impresión • Tipografía • Caligrafía • D. de marca • D. de la información • Modulación • Ambientes • Interiorismo • Museografía • Escenografía • Iluminación • D. de paisaje • D. urbano • D. de producto • Tejido • Estampado • Joyería • Mobiliario • D. de objetos • D. de transporte • Robótica • Equipo especializado 	<ul style="list-style-type: none"> • Publicidad • Corporativo • Mercadotecnia • Editorial • Educación • Arte y Cultura • Moda • Tendencias • Sociedad • Sustentabilidad • Urbanismo • Ecología • Ciencia y tecnología 	<ul style="list-style-type: none"> • Campañas • Impresos • Etiquetas • Estampados • Imagen corporativa • Libros/Revistas • Material didáctico • Ilustraciones • Cortinillas TV • Créditos cinematográficos • Sitios web • Publicaciones electrónicas • Envases • Embalajes • Puntos de venta • Exhibidores • Exposiciones • Escenografías • D. de interiores • Vestuario • Accesorios • Calzado • Muebles • Enseres domésticos • Ambulancias • Robots excavadores • Equipo médico-odontológico • Equipo de laboratorio • ...

La respuesta a esta pregunta depende del enfoque desde el que se aborde:

- Si respondemos desde la visión del diseño gráfico: para comunicar.⁴
- Si la respuesta se da desde la perspectiva del diseño industrial: para usar.
- Si se responde desde un diseño sin calificativos: para facilitar la acción entre objeto y usuario.

Más allá del calificativo utilizado, la creación de un producto de diseño siempre depende de la adquisición y la integración de una serie de competencias (habilidades, actitudes, conocimientos) que provienen o son comunes a diferentes disciplinas. Una revisión a la práctica profesional del diseño de vanguardia a nivel mundial revela la naturaleza transdisciplinaria del diseño.

El diseñador alemán Gui Bonsieppe propone en su obra, *Las Siete Columnas del Diseño*, las siguientes definiciones que acotan el dominio del diseño sin adjetivos:

- El diseño es un dominio que se puede manifestar en cualquier área del conocimiento humano o de la acción humana.
- El diseño está orientado hacia el futuro.
- El diseño se relaciona con la innovación. El acto de diseño introduce algo nuevo en el mundo.
- El diseño está conectado con el cuerpo y el espacio, sobre todo con el espacio de la retina.
- El diseño está orientado a la acción eficiente.
- El diseño está lingüísticamente arraigado en el campo de los juicios.
- El diseño enfoca la interacción entre usuario y artefacto. El dominio del diseño es el dominio de la interfaz.

Esta compleja conceptualización del diseño debe articularse en función de las características, las problemáticas y las necesidades del mundo contemporáneo, así como

⁴ Bonsieppe, Gui (1993) *Las siete columnas del diseño*, México: UAM Azcapotzalco.

su proyección al futuro. La enseñanza y práctica del diseño en un mundo competitivo y cambiante deben considerar los siguientes rasgos:

- Cambios rápidos en la práctica y en la maestría básica. La práctica del diseño está evolucionando constantemente. Las fronteras entre especialidades tradicionales se están desdibujando continuamente.
- La competitividad local, nacional y global. El diseño ya no es una actividad localizada; cada diseñador individual y cada gabinete de diseño compiten y tienen acceso a todos los niveles de la práctica y de la maestría.
- La flexibilidad: intercambio de tareas y carreras. La práctica consiste en equipos que se unen para realizar una tarea determinada, se disuelven y se reagrupan según las capacidades. Los diseñadores necesitan flexibilidad y grandes aptitudes para establecer contactos profesionales.
- Trabajo en equipo. Ya son pocos los proyectos que una persona puede realizar a solas. Los diseñadores deben sentirse cómodos trabajando junto a otras personas, y ser capaces de desenvolverse bien dentro del grupo en el desempeño de su actividad.
- La importancia creciente del capital humano. En el mundo de las tecnologías democráticas de fabricación, viviremos de las ideas: diseñar es cada vez más una cuestión de capital intelectual, y menos una cuestión de manifestar una habilidad de oficio o de artesanía.
- La creatividad. Los diseñadores deben tener aptitudes para crear los entornos adecuados para promocionar la mentalidad creativa y la actividad de diseño que desarrolle el tan crucial capital intelectual.
- La abundancia de la información. La información es ahora ya relativamente “barata” y estamos bombardeados con ella continuamente. Una aptitud clave será la habilidad de pescar con red en este mar de información, para construir conexiones y así crear conocimientos.

⁵ Ghyll Royd, “La formación en diseño en Europa” en *Temas de la Europa de Hoy*, editado por Stuart MacDonald, BEDA, 2004, p. 38 y 39.

Dada esta realidad y los principales problemas que aquejan al orbe humano, es necesario que las tendencias contemporáneas y futuras de la práctica del diseño establezcan una serie de compromisos éticos:

- una ética global que considere la sustentabilidad del planeta y la protección del medio ambiente;
- una ética social que considere las relaciones entre usuarios finales, productores y protagonistas del mercado;
- una ética cultural que considere la integración racional de la dimensión global y la dimensión regional; y
- una responsabilidad ética hacia la totalidad de vida del ciclo de un producto.

Por lo que toca a los ámbitos del conocimiento, la enseñanza y práctica del diseño deben observar las siguientes cualidades:

- mantener un carácter innovador;
- transdisciplinario;
- tener conocimiento y sensibilidad hacia las interrelaciones que se establecen entre la dimensión local, regional e internacional en el que discurren las vidas de los individuos, las comunidades, las sociedades y las naciones;
- promover la relación entre diseño y desarrollo comunitario; y
- desarrollar modelos que se adapten a una realidad compleja y cambiante.

Competencias del profesionalista en diseño en el mundo contemporáneo

En función de esta realidad, las competencias profesionales generales que exige el competitivo mundo profesional contemporáneo son: la capacidad de analizar, estructurar y procesar la información; la posibilidad de adquirir visiones y competencias

⁶ ICSID http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm?query_page=1, agosto, 2008.

⁷ ICSID http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm?query_page=1, agosto, 2008.

transdisciplinarios; la investigación como función estratégica; la capacidad de mediar entre diferentes cualidades y disciplinas y el manejo y la adaptabilidad a problemas complejos.

Por lo tanto, la enseñanza contemporánea del diseño debe asegurarse de generar las siguientes condiciones en el ambiente académico:

- diversidad de conocimientos, autoconfianza,
- responsabilidad hacia el propio proceso de desarrollo,
- aprendizaje centrado en proyectos,
- una enseñanza personalista que promueva la interacción entre pares a través del manejo de grupos pequeños y medianos,
- un ambiente promotor del liderazgo que promueva el desarrollo de la imaginación, la sensibilidad y la empatía, y
- un conocimiento profundo de los contextos históricos que explican la realidad local, regional, nacional e internacional.

A la luz de estos indicadores y competencias generales del diseño, es necesario identificar el diseño industrial como uno de los dominios del diseño que comparte los fundamentos de la disciplina pero que profundiza y se especializa a fin de dar servicio a esferas específicas de la vida humana. Enseguida presentamos la definición que el ICSID brinda de diseño industrial y que es paradigmática porque retoma en buena medida las competencias que responden a los indicadores establecidos arriba:

El diseño industrial es una actividad creativa que busca establecer las cualidades multifacéticas de los objetos, los procesos, los servicios y sus sistemas a lo largo de la totalidad de su ciclo de vida. Por lo tanto, el diseño es un factor central de la humanización innovativa de las tecnologías y un factor crucial de intercambio cultural y económico.

El diseño concierne a productos, servicios y sistemas concebidos como herramientas, organizaciones y la lógica introducida por la industrialización –no sólo

⁸ Paola Bertola, "El diseño como instrumento de investigación. Nuevas oportunidades para las competencias del diseño" en *Temas de la Europa de Hoy*, editado por Stuart MacDonald, BEDA, 2004, p. 36.

⁹ *Ibid.*, p. 39 y 40.

cuando es producida por procesos seriales. El adjetivo 'industrial' con el que se califica el término /diseño/ debe relacionarse con el término /industria/ ya sea en su sentido de sector productivo o en su antiguo sentido de 'actividad industrial'. Por lo tanto, el diseño es una actividad que implica un amplio espectro de profesiones en donde los productos, los servicios, los gráficos, los interiores y la arquitectura toman parte. Juntas, estas actividades deberían fortalecer –de una manera coral con otras profesiones relacionadas- el valor de la vida.

Por lo tanto, el término /diseñador/ se refiere a un individuo que practica una profesión intelectual y no simplemente un oficio o servicio para empresas.”

Como puede observarse, la definición del ICSID obedece más bien a una definición de diseño acorde con la postura expuesta en el “Planteamiento conceptual de la disciplina del diseño” que aparece en ese documento, en donde se enfatiza el carácter interdisciplinario del diseño. Por lo tanto, consideramos que esta definición abraza cualquiera de las especificidades del diseño, sea el propiamente llamado diseño industrial como el gráfico. Si compartimos con el ICSID esta definición como punto de partida, será necesario brindar definiciones que acoten el sentido de nuestros tres programas –diseño industrial, diseño gráfico y diseño multimedia- a fin de que se esclarezca lo que comparten y lo que los distingue. Estas definiciones deben corresponder con el perfil de ingreso y egreso para cada uno de los tres programas.

¹⁰ICSID http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm?query_page=1, agosto, 2008.

Competencias del diseñador

En seguida se presenta una tabla en donde se clasifican las competencias del diseñador propuestas por ICSID, BEDA y ANECA¹¹ en función de los tres bloques —fundamental, profesional y electivo— del Modelo Anáhuac que corresponden con una visión general que se tiene a nivel internacional de la formación profesional de un diseñador y se relacionan con algunos de los indicadores propuestos en el plan estratégico que el Ontario College of Art And Design (OCAD)¹² hizo para la elaboración de su plan de estudios.

Competencias del Diseño

Fundamental		Profesional		Electivo	
Competencias	Indicadores	Competencias	Indicadores	Competencias	Indicadores
Capacidad de expresión a través de diversos lenguajes.	Imaginación Sensibilidad Empatía Destreza Orden	Capacidad de desarrollarse en un modelo de enseñanza multidisciplinario	Conocimientos prácticos y teóricos. Diversidad de disciplinas.	Capacidad de independencia y autogestión Capacidad para especializarse en algún ámbito del diseño industrial.	Conexiones locales, regionales, nacionales, globales. Sustentabilidad
Capacidad de conceptualización y de abstracción.		Manejo de los códigos (verbales y no verbales) de disciplinas específicas.	Ejecución de calidad en la presentación de todos los proyectos.	Capacidad de liderazgo a nivel nacional e internacional	Amplia cultura general
Capacidad de reconocimiento de valores estéticos		Manejo de conocimientos técnicos y	Conocimiento y comprensión de un marco		Liderazgo

¹¹ Información tomada de: ANECA. Proyecto para la planificación de una titulación de grado en España. Libro Blanco de una titulación de grado en España según el modelo derivado del Protocolo de Bolonia para la creación del Espacio Europeo de Educación Superior. Primavera 2004.: Cuestionario sobre Competencias Genéricas y específicas del perfil profesional del diseñador. http://www.disseny-upc.net/gimmaster/ftp_gsd/informacion/ze/doc_Apuntes/documentos_03/aneca/ANECA-Cuestionario%20dise%F1o%20-%20acad%E9micos.doc.

¹² Ontario College of Art & Design, *Leading in the Age of Imagination: A Strategic Plan for the Ontario College of Art & Design (OCAD) 2006 – 2012*, Approved by the Board of Governors, 4 de diciembre, 2006. http://www.ocad.ca/about_ocad.htm , agosto, 2008-

		tecnológicos de la profesión.	complejo de interrelaciones culturales, económicas, sociales y políticas.		
Habilidades		Habilidades		Habilidades	
-Capacidad de análisis y síntesis. -Capacidad de organización y planificación. -Comunicación oral y escrita. -Capacidad para visualizar y comunicar visualmente la información. -Familiaridad con programas informáticos de relación general.		-Conocimiento de una lengua extranjera. -Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio. -Capacidad de gestión de la información. -Resolución de problemas. -Toma de decisiones. -Trabajo en equipo. -Conocimiento de otras culturas y costumbres.		-Trabajo en equipo de carácter multidisciplinar. -Trabajo en un contexto internacional. -Habilidad para interpretar factores conducentes a cambios socioeconómicos. -Habilidad para orientar los proyectos de diseño hacia una realidad sustentable.	
Actitudes		Actitudes		Actitudes	
-Razonamiento crítico. -Compromiso ético. -Sensibilidad estética. -Aprendizaje autónomo. -Creatividad. -Iniciativa y espíritu emprendedor -Motivación por la calidad		-Adaptación a nuevas situaciones -Liderazgo		-Reconocimiento a la diversidad y la multiculturalidad. -Sensibilidad hacia temas medioambientales . -Sensibilidad hacia el patrimonio cultural.	

II ¿Cómo relaciona el Programa su modelo educativo con su propia posición o posiciones conceptuales sobre la disciplina? Es decir, ¿de qué forma las líneas de pensamiento que fundamentan el Programa influyen en los propósitos de aprendizaje, en los métodos didácticos, en el diseño del mapa curricular, en la construcción de perfiles de ingreso y egreso?

En el siguiente texto se ejemplifica cómo la postura que se toma frente al diseño que se desarrolla en el apartado “Fundamentación”, es articulada a través del modelo por competencias del cual se deriva una definición del diseño y la especificidad del ejercicio del diseño gráfico a través de la puntualización del perfil del egresado de la carrera:

Competencias del diseño

1. Los grandes verbos que definen la profesión del diseño

Configurar imágenes, objetos y espacios a partir de la experiencia obtenida mediante la aplicación de las operaciones fundamentales del pensamiento (observar, comparar, discernir, seleccionar) y la sensibilidad estética, desde la perspectiva de la psicología constructivista, la gestalt, la comprensión del color como fenómeno físico, perceptivo y psicológico y la semiótica a fin de: reconocer valores estéticos y funcionales;; visualizar, sintetizar y conceptualizar nuevas propuestas; expresarlas a través de códigos verbales y no verbales; y llevar a cabo un proceso de traducción entre dimensiones espaciales a través del uso de materiales, herramientas y técnicas a lo largo de la etapa inicial de búsqueda/exploración.

Valorar el proceso de configuración y sus resultados mediante la determinación de los factores condicionantes del diseño (factores humanos, funcionales, estéticos y de producción) desde la perspectiva de los contextos histórico, cultural, social, económico, tecnológico, la estética, la antropología y la mercadotecnia a fin de definir la estrategia de

diseño a través del conocimiento multidisciplinario a lo largo de la etapa de definición de estrategias (organización y planificación).

Comunicar ideas, información, mensajes, experiencias mediante la determinación de los factores condicionantes de la comunicación (contexto cultural, medio/canal, códigos) desde la perspectiva de la retórica, la semiótica y la mercadotecnia a fin de articular una diversidad de interacciones comunicativas (vender, informar, educar, concientizar y humanizar) a través del uso de códigos analógicos y digitales de representación 2D y 3D (escritura, dibujo, artes plásticas, gráfica, modelismo/simulación) a lo largo de las etapas de configuración, gestión y difusión.

Gestionar la producción del diseño (gráfico e industrial) mediante la determinación de los factores condicionantes de la gestión (tiempo, materiales, procesos, mercado, costo, financiamiento) desde la perspectiva de la ingeniería, la tecnología, la mercadotecnia, la administración y la normatividad legal a fin de hacer viable la propuesta de diseño en el ámbito productivo y de mercado a través del uso de técnicas y medios de impresión/producción, de nociones del mercado, del conocimiento de normativas y de herramientas de control de proyectos (recursos humanos y materiales) a lo largo de la etapa de desarrollo del producto (prototipos).

Competencias mínimas del diseño

De lo anterior se desprende la siguiente tabla de competencias mínimas para el diseño. En Perfil de Actitudes se presentan las actitudes indispensables que deben permear la adquisición de competencias:

CONFIGURAR	VALORAR	COMUNICAR	GESTIONAR	Perfil de actitudes
<p>Expresarse a través de diversos lenguajes</p> <p>Conceptualizar y abstraer</p> <p>Visualizar y sintetizar la información</p>	<p>Reconocer valores estéticos</p> <p>Desarrollarse en un modelo de enseñanza multidisciplinario</p> <p>Organizar la acción del diseño</p> <p>Reconocer contextos disciplinarios y culturales diferenciados</p>	<p>Manejo de códigos (verbales y no verbales) de disciplinas específicas</p> <p>Comunicar visualmente la información</p> <p>Trabajo colaborativo en equipo</p>	<p>Manejo de conocimientos técnicos y tecnológicos de la profesión</p> <p>Capacidad de gestión de la información</p> <p>Capacidad para planificar y evaluar procesos y resultados de la acción de diseño</p>	<p>Tomar decisiones</p> <p>Trabajar en equipo</p> <p>Resolver problemas</p> <p>Capacidad de independencia y autogestión</p> <p>Capacidad para especializarse en algún ámbito de diseño</p> <p>Capacidad de liderazgo a nivel nacional e internacional</p>

Definición de la disciplina del diseño

El diseño es una disciplina de naturaleza innovadora que encuentra sus fundamentos en los procesos de configuración y valoración inherentes al proceso creador, es decir, a la generación de conceptos.

El diseño da forma a estos conceptos en función de factores humanos, funcionales, estéticos y de producción que hacen patente su naturaleza multidisciplinaria a fin de encontrar, en ese diálogo entre disciplinas, nuevas soluciones a las necesidades del mundo contemporáneo comprometidas con el bienestar humano.

El diseñador es un experto en el manejo de códigos de expresión y valores estéticos que centra su esfuerzo en el aspecto humano de sus creaciones y que, al tomar en cuenta los factores condicionantes del diseño (materiales, procesos, mercado, etcétera), le permite configurar datos y convertirlos en sistemas complejos de información que van desde el diseño de utensilios domésticos y equipos especializados, hasta el diseño de procesos de producción industrial, el diseño de complejos sistema de señalética y de infografía, entre un gran número de productos y servicios característicos de las sociedades modernas. El diseño es una actividad estratégica para el desarrollo económico, social y cultural de la humanidad y en tanto a tal, el diseñador es un estratega que coordina y gestiona proyectos complejos al servicio del bienestar humano. El diseño es la interfase que conecta la

dimensión humana con la técnica y la tecnología presente en la diversidad de manifestaciones culturales de nuestra contemporaneidad. El diseño es una profesión que debe obedecer a los problemas y necesidades apremiantes que se manifiestan en el contexto local, regional y global de la actualidad contemporánea.

Especificidades del diseño gráfico y del diseño industrial*

A partir de esta definición genérica de la disciplina del diseño, se hace necesario discernir la especificidad del diseño gráfico y del diseño industrial. A partir de la matriz realizada para determinar las Competencias del diseño (Ver esquema en anexo 2) se puede apreciar que esta distinción se manifiesta al momento de determinar el objeto sobre el que versa la gestión del diseño, a saber, la serie de “géneros de diseño” que se definen en función del tipo de productos que se obtienen como resultado del proceso de diseño. Al hacer un estudio de dichos géneros¹⁸ se pueden inferir las competencias específicas de cada una de estas carreras en función del perfil del egresado que deseamos preparar como Universidad. Con base en dicho análisis, en seguida se presenta la definición del egresado Anáhuac para cada una de estas licenciaturas.

* Este punto debe ser contemplado también por la licenciatura en Multimedia.

¹⁸ Para tener una idea de esta clase de tipologías, las bases de los principales concursos de diseño nacionales e internacionales brindan ejemplos representativos de práctica profesional vigente. Por lo tanto los concursos en sí mismos ofrecen indicadores que permiten inferir el tipo de diseñador que está pidiendo el mercado (ver Anexo 3) y la sociedad.

Definición del egresado Anáhuac en diseño gráfico

El egresado de diseño gráfico de la Universidad Anáhuac será capaz de configurar, valorar, comunicar y gestionar:

- los elementos constitutivos de un sistema de imágenes (tipografía, fotografía, ilustración) que deberá plasmarse en una diversidad de productos (campañas de comunicación, diseño de producto, diseño editorial, multimedia, etcétera);
- los elementos constitutivos de un sistema de identidad que deberá plasmarse en una diversidad de productos (imagen corporativa, señalética, campañas de comunicación, diseño editorial, diseño de producto, diseño de espacios ambientales, etcétera);
- los elementos constitutivos de un sistema de jerarquización de la información que deberá plasmarse en una diversidad de productos (imagen corporativa, señalética, campañas de comunicación, diseño editorial, diseño de producto, diseño de espacios ambientales, etcétera);
- el diseño en función de los factores implicados en la producción (factor tecnológico), difusión (factor social) e interacción (factor humano) de impresos, por un lado, y de productos digitales, por el otro; de modo que se ofrezcan soluciones que son integrales porque en ellas confluye el respeto a la persona del usuario, a la sociedad y al medio ambiente; y
- será capaz de desarrollar una sensibilidad y juicio crítico que permita trascender las tendencias del mercado a fin de generar propuestas que resultan innovadoras porque están comprometidas con la riqueza cultural de la región y de la nación a fin de a enriquecer la dimensión

7. Conclusiones del estudio comparativo

La principal fortaleza de nuestro actual programa de estudios radica en la estructura de los tres bloques: fundamental, profesional y electivo. Esta estructura acota los tres momentos fundamentales de la formación universitaria en los términos de las asignaturas que son esenciales a la disciplina, aquellas que son profesionalizantes y, finalmente, las electivas que brindan la oportunidad de ofrecer especializaciones de salida y experiencias interdisciplinarias. Actualmente, nuestros programas de diseño industrial y diseño gráfico tienen casi el 50% de materias en común. Esto coincide con la perspectiva descrita en el punto *Planteamiento conceptual de la disciplina del diseño* en donde se reconoce la naturaleza interdisciplinaria del diseño y brindan un potencial de flexibilidad y versatilidad que permite adaptar los contenidos hacia las situaciones cambiantes que exige el mercado y la sociedad. Tomando en consideración que en la Escuela de Diseño de la Universidad Anáhuac Norte se ofrecerán también las carreras de Diseño Gráfico y Diseño de Multimedia, este enfoque interdisciplinario y el gran bloque de materias comunes es una ventaja. Por otra parte, la flexibilidad implícita en las materias electivas ofrece un potencial para promover programas multidisciplinarios con otras Facultades y Escuelas de la Universidad.

De acuerdo a la evaluación que se tuvo como resultado del proceso de certificación del Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño (COMAPROD) de nuestros dos planes de estudios –gráfico e industrial-, se detectó que no especifican el perfil de ingreso y de egreso en función de una realidad concreta que haga del programa una oferta competitiva y acorde con el mercado educativo y con las principales demandas y problemáticas sociales. Esto se refleja en la incoherencia de las áreas de conocimiento propuestas, así como en la ausencia de un proyecto pedagógico que guíe el proceso de enseñanza y aprendizaje vinculado a un perfil de egreso concreto y competitivo. Dentro de las recomendaciones de COMAPROD se sugiere: elaborar un examen de ingreso específico para diseño, diseñar un curso propedéutico, integrar las actividades de

complementación académica al plan de estudios, vincular las actividades académicas a proyectos de investigación del Centro de Investigación en Diseño y desarrollar una metodología de evaluación del plan de estudios en función de una definición clara de diseño gráfico e industrial y de un perfil de ingreso y de egreso.

De las fortalezas detectadas en el estudio comparativo realizado entre universidades de la región y universidades internacionales se señalan los siguientes puntos que el nuevo plan y programa de estudios deberán tomar en consideración:

- la naturaleza teórico-práctica del diseño;
- la naturaleza multidisciplinaria del diseño;
- el diseño como actividad estratégica para el desarrollo económico, social y cultural de la humanidad; y
- la disciplina del diseño como modelo de investigación acción.

Lo anterior apunta hacia la necesidad de articular un modelo educativo que tenga las siguientes características:

1. Un modelo educativo en donde los talleres de diseño constituyan el espacio académico en donde se lleva a cabo la síntesis de la adquisición de competencias y conocimientos generados en otras áreas.
2. Un modelo educativo que enfatice la realidad teórico-práctica en todas las materias del plan de estudios específicos de la carrera.
3. Un modelo educativo que enfatice la realidad multidisciplinaria del diseño sustentada en el diálogo e interacción de las diversas competencias involucradas.
4. Un modelo educativo que integre las habilidades de expresión escrita, lectura crítica e investigación en todas las materias.
5. Lo anterior debe reflejarse en una estructura académica que permita discernir y reconocer las diversas competencias en áreas específicas.

6. De acuerdo al perfil de ingreso y de egreso, deberán establecerse las competencias profesionalizantes del diseño industrial que se concretarán en el diseño de una serie de cursos específicos y en la identificación de especializaciones de salida.
7. Ampliar el porcentaje de materias fundamentales y considerar las necesidades de seriación de contenidos.
8. Deberán especificarse posibilidades de especialización de salida en algún dominio del diseño industrial que correspondan con el perfil del egreso.
9. Las especializaciones de salida deberán generar proyectos de investigación que se vinculen al Centro de Investigación y Diseño y promuevan la apertura de programas de posgrado.
10. Deberán diseñarse estrategias que permitan articular en el plan de estudios el contacto, el conocimiento y la sensibilidad hacia la realidad local-global que se enfatiza en la visión contemporánea del diseño y los problemas éticos comprometidos con el bienestar del individuo, la sociedad, el género humano y el cuidado y la conservación del medio ambiente.
11. Deberá contemplarse un proyecto de vinculación profesional.
12. Deberá contemplarse el intercambio académico con otras universidades a nivel regional, nacional e internacional.
13. Deberá contemplarse un programa de complementación académica que asegure la constante actualización del estado del arte de la profesión.
14. Deberán contemplarse estructuras flexibles que permitan integrar a las actividades académicas proyectos especiales con profesionistas invitados de renombre nacional e internacionalmente y con otras instituciones educativas y empresariales a fin de promover vínculos y experiencias a nivel local, regional, nacional e internacional.