

# Cuaderno 104

Año 23  
Número 104  
2020/2021  
ISSN 1668-0227

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

## Tradición e innovación: desafíos del cambio curricular

---

**Cecilia Mazzeo:** Prólogo | **Xavier Fernando Jiménez Álvaro, Anabel Soraya Quelal Moncayo y Guillermo Sánchez Borrero:** La nueva enseñanza del Diseño Gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador | **Guillermo Sánchez Borrero, Anabel Soraya Quelal Moncayo y Xavier Fernando Jiménez Álvaro:** Aplicación del rediseño curricular en el segundo nivel de Diseño Gráfico de la PUCE | **Cecilia Mazzeo:** Tradición e innovación: desafíos del cambio curricular de la Carrera de Diseño Gráfico FADU UBA | **Leandro Dalle:** Propuestas curriculares futuribles para la materia Diseño Gráfico de la carrera de Diseño Gráfico en FADU UBA | **Melba Cristina Marmolejo Cueva y Ladys Diana Vásquez Coisme:** Diseño curricular desde el nuevo enfoque de las funciones del diseñador gráfico | **Caridad González Maldonado:** Propuesta curricular como estrategia de innovación educativa: carrera de Diseño de Productos de la PUCE Ecuador | **Andrea Rivadeneira Cofre:** Importancia y proceso de la enseñanza del Diseño de Información en el ámbito del Diseño Gráfico | **Mariana Lozada:** La enseñanza del Diseño mediante la intervención de la interdisciplina | **Pablo Guzmán Paredes:** La relación de la enseñanza del diseño entre el producto impreso y la selección del sistema de impresión y acabados adecuados | **Amparo Álvarez Meythaler y Jaime Guzmán Martínez:** Reflexiones sobre métodos de enseñanza y aprendizaje participativo en la cátedra de taller de diseño estratégico



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador

---

Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.  
Facultad de Diseño y Comunicación.  
Universidad de Palermo. Buenos Aires.







## **Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación**

Universidad de Palermo.  
Facultad de Diseño y Comunicación.  
Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.  
Mario Bravo 1050. C1175ABT.  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.  
www.palermo.edu  
publicacionesdc@palermo.edu

### **Director**

Oscar Echevarría

### **Editora**

Fabiola Knop

### **Coordinación del Cuaderno n° 104**

**Cecilia Mazzeo** (FADU UBA. Argentina)  
**Guillermo Sánchez Borrero** (PUCE. Ecuador)

### **Comité Editorial**

**Lucia Acar.** Universidade Estácio de Sá. Brasil.  
**Gonzalo Javier Alarcón Vital.** Universidad Autónoma Metropolitana. México.  
**Mercedes Alfonsín.** Universidad de Buenos Aires. Argentina.  
**Fernando Alberto Alvarez Romero.** Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Colombia.  
**Gonzalo Aranda Toro.** Universidad Santo Tomás. Chile.  
**Christian Atance.** Universidad de Buenos Aires. Argentina.  
**Mónica Balabani.** Universidad de Palermo. Argentina.  
**Alberto Beckers Argomedo.** Universidad Santo Tomás. Chile.  
**Renato Antonio Bertao.** Universidade Positivo. Brasil.  
**Allan Castelnuovo.** Market Research Society. Reino Unido.  
**Jorge Manuel Castro Falero.** Universidad de la Empresa. Uruguay.  
**Raúl Castro Zuñeda.** Universidad de Palermo. Argentina.  
**Mario Rubén Dorochesi Fernandois.** Universidad Técnica Federico Santa María. Chile.  
**Adriana Inés Echeverría.** Universidad de la Cuenca del Plata. Argentina.  
**Jimena Mariana García Ascolani.** Universidad Iberoamericana. Paraguay.  
**Marcelo Ghio.** Instituto San Ignacio. Perú.  
**Clara Lucia Grisales Montoya.** Academia Superior de Artes. Colombia.  
**Haenz Gutiérrez Quintana.** Universidad Federal de Santa Catarina. Brasil.  
**José Korn Bruzzone.** Universidad Tecnológica de Chile. Chile.  
**Zulema Marzorati.** Universidad de Buenos Aires. Argentina.  
**Denisse Morales.** Universidad Iberoamericana Unibe. República Dominicana.

## **Universidad de Palermo**

### **Rector**

Ricardo Popovsky

### **Facultad de Diseño y Comunicación**

*Decano*  
Oscar Echevarría

### *Secretario Académico*

Jorge Gaitto

**Nora Angélica Morales Zaragosa.** Universidad Autónoma Metropolitana. México.  
**Candelaria Moreno de las Casas.** Instituto Toulouse Lautrec. Perú.  
**Patricia Núñez Alexandra Panta de Solórzano.** Tecnológico Espíritu Santo. Ecuador.  
**Guido Olivares Salinas.** Universidad de Playa Ancha. Chile.  
**Ana Beatriz Pereira de Andrade.** UNESP Universidade Estadual Paulista. Brasil.  
**Fernando Rolando.** Universidad de Palermo. Argentina.  
**Alexandre Santos de Oliveira.** Fundação Centro de Análise de Pesquisa e Inovação Tecnológica. Brasil.  
**Carlos Roberto Soto.** Corporación Universitaria UNITEC. Colombia.  
**Patricia Torres Sánchez.** Tecnológico de Monterrey. México.  
**Viviana Suárez.** Universidad de Palermo. Argentina.  
**Elisabet Taddei.** Universidad de Palermo. Argentina.

### **Comité de Arbitraje**

**Luis Ahumada Hinostrero.** Universidad Santo Tomás. Chile.  
**Débora Belmes.** Universidad de Palermo. Argentina.  
**Marcelo Bianchi Bustos.** Universidad de Palermo. Argentina.  
**Aarón José Caballero Quiroz.** Universidad Autónoma Metropolitana. México.  
**Sandra Milena Castaño Rico.** Universidad de Medellín. Colombia.  
**Roberto Céspedes.** Universidad de Palermo. Argentina.  
**Carlos Cosentino.** Universidad de Palermo. Argentina.  
**Ricardo Chelle Vargas.** Universidad ORT. Uruguay.  
**José María Doldán.** Universidad de Palermo. Argentina.  
**Susana Dueñas.** Universidad Champagnat. Argentina.  
**Pablo Fontana.** Instituto Superior de Diseño Aguas de La Cañada. Argentina.

**Sandra Virginia Gómez Mañón.** Universidad Iberoamericana Unibe. República Dominicana.

**Jorge Manuel Iturbe Bermejo.** Universidad La Salle. México.

**Denise Jorge Trindade.** Universidade Estácio de Sá. Brasil.

**Mauren Leni de Roque.** Universidade Católica De Santos. Brasil.

**María Patricia Lopera Calle.** Tecnológico Pascual Bravo. Colombia.

**Gloria Mercedes Múnera Álvarez.** Corporación Universitaria UNITEC. Colombia.

**Eduardo Naranjo Castillo.** Universidad Nacional de Colombia. Colombia.

**Miguel Alfonso Olivares Olivares.** Universidad de Valparaíso. Chile.

**Julio Enrique Putalláz.** Universidad Nacional del Nordeste. Argentina.

**Carlos Ramirez Righi.** Universidad Federal de Santa Catarina. Brasil.

**Oscar Rivadeneira Herrera.** Universidad Tecnológica de Chile. Chile.

**Julio Rojas Arriaza.** Universidad de Playa Ancha. Chile.

**Eduardo Russo.** Universidad Nacional de La Plata. Argentina.

**Virginia Suárez.** Universidad de Palermo. Argentina.

**Carlos Torres de la Torre.** Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Ecuador.

**Magali Turkenich.** Universidad de Palermo. Argentina.

**Ignacio Urbina Polo.** ProDiseño Escuela de Comunicación Visual y Diseño. Venezuela.

**Verónica Beatriz Viedma Paoli.** Universidad Politécnica y Artística del Paraguay. Paraguay.

**Ricardo José Viveros Báez.** Universidad Técnica Federico Santa María. Chile.

## Diseño

Fernanda Estrella - Francisca Simonetti - Constanza Togni

1º Edición.

**Cantidad de ejemplares:** 100

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.  
2020/2021

**Impresión:** Artes Gráficas Buschi S.A.

Ferré 250/52 (C1437FUR)

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ISSN 1668-0227

### Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] on line

Los contenidos de esta publicación están disponibles, gratuitos, on line ingresando en:

[www.palermo.edu/dyc](http://www.palermo.edu/dyc) > Publicaciones DC > Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.



El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la República Argentina, con la resolución N° 2385/05 incorporó al Núcleo Básico de Publicaciones Periódicas Científicas y Tecnológicas –en la categoría Ciencias Sociales y Humanidades– la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]. Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. En diciembre 2013 fue renovada la permanencia en el Núcleo Básico, que se evalúa de manera ininterrumpida desde el 2005. La publicación en sus versiones impresa y en línea han obtenido el Nivel 1 (36 puntos sobre 36).



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) está incluida en el Directorio y Catálogo de Latindex.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) pertenece a la colección de revistas científicas de SciELO.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) forma parte de la plataforma de recursos y servicios documentales Dialnet.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) se encuentra indexada por EBSCO.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Prohibida la reproducción total o parcial de imágenes y textos. El contenido de los artículos es de absoluta responsabilidad de los autores.



# Cuaderno 104

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Año 23  
Número 104  
2020/2021  
ISSN 1668-0227

## Tradición e innovación: desafíos del cambio curricular

---

**Cecilia Mazzeo:** Prólogo | **Xavier Fernando Jiménez Álvaro, Anabel Soraya Quelal Moncayo y Guillermo Sánchez Borrero:** La nueva enseñanza del Diseño Gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador | **Guillermo Sánchez Borrero, Anabel Soraya Quelal Moncayo y Xavier Fernando Jiménez Álvaro:** Aplicación del rediseño curricular en el segundo nivel de Diseño Gráfico de la PUCE | **Cecilia Mazzeo:** Tradición e innovación: desafíos del cambio curricular de la Carrera de Diseño Gráfico FADU UBA | **Leandro Dalle:** Propuestas curriculares futuribles para la materia Diseño Gráfico de la carrera de Diseño Gráfico en FADU UBA | **Melba Cristina Marmolejo Cueva y Ladys Diana Vásquez Coisme:** Diseño curricular desde el nuevo enfoque de las funciones del diseñador gráfico | **Caridad González Maldonado:** Propuesta curricular como estrategia de innovación educativa: carrera de Diseño de Productos de la PUCE Ecuador | **Andrea Rivadeneira Cofre:** Importancia y proceso de la enseñanza del Diseño de Información en el ámbito del Diseño Gráfico | **Mariana Lozada:** La enseñanza del Diseño mediante la intervención de la interdisciplina | **Pablo Guzmán Paredes:** La relación de la enseñanza del diseño entre el producto impreso y la selección del sistema de impresión y acabados adecuados | **Amparo Álvarez Meythaler y Jaime Guzmán Martínez:** Reflexiones sobre métodos de enseñanza y aprendizaje participativo en la cátedra de taller de diseño estratégico



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador

---

Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.  
Facultad de Diseño y Comunicación.  
Universidad de Palermo. Buenos Aires.



Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos], es una línea de publicación bimestral del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Los Cuadernos reúnen papers e informes de investigación sobre tendencias de la práctica profesional, problemáticas de los medios de comunicación, nuevas tecnologías y enfoques epistemológicos de los campos del Diseño y la Comunicación. Los ensayos son aprobados en el proceso de referato realizado por el Comité de Arbitraje de la publicación.

Los estudios publicados están centrados en líneas de investigación que orientan las acciones del Centro de Estudios: 1. Empresas y marcas. 2. Medios y estrategias de comunicación. 3. Nuevas tecnologías. 4. Nuevos profesionales. 5. Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes. 6. Pedagogía del diseño y las comunicaciones. 7. Historia y tendencias.

El Centro de Estudios en Diseño y Comunicación recepciona colaboraciones para ser publicadas en los Cuadernos del Centro de Estudios [Ensayos]. Las instrucciones para la presentación de los originales se encuentran disponibles en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php)

Las publicaciones académicas de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo actualizan sus contenidos en forma permanente, adecuándose a las modificaciones presentadas por las normas básicas de estilo de la American Psychological Association - APA.



Facultad de Diseño y Comunicación.  
Universidad de Palermo. Buenos Aires.  
2020/2021

## **Tradición e innovación: desafíos del cambio curricular.**

---

### **Prólogo**

Cecilia Mazzeo.....pp. 11-14

### **La nueva enseñanza del Diseño Gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador**

Xavier Fernando Jiménez Álvaro, Anabel Soraya Quelal Moncayo y  
Guillermo Sánchez Borrero .....pp. 15-60

### **Aplicación del rediseño curricular en el segundo nivel de Diseño Gráfico de la PUCE**

Guillermo Sánchez Borrero, Anabel Soraya Quelal Moncayo y  
Xavier Fernando Jiménez Álvaro .....pp. 61-93

### **Tradición e innovación: desafíos del cambio curricular de la Carrera de Diseño Gráfico FADU UBA.**

Cecilia Mazzeo.....pp. 95-105

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

Leandro Dalle .....pp. 107-122

### **Diseño curricular desde el nuevo enfoque de las funciones del diseñador gráfico**

Melba Cristina Marmolejo Cueva y Ladys Diana Vásquez Coisme .....pp. 123-142

### **Propuesta curricular como estrategia de innovación educativa: carrera de Diseño de Productos de la PUCE Ecuador**

Caridad González Maldonado .....pp. 143-163

**Importancia y proceso de la enseñanza del Diseño de Información  
en el ámbito del Diseño Gráfico**

Andrea Rivadeneira Cofre.....pp. 165-191

**La enseñanza del Diseño mediante la intervención de la interdisciplina**

Mariana Lozada.....pp. 193-214

**La relación de la enseñanza del diseño entre el producto impreso  
y la selección del sistema de impresión y acabados adecuados**

Pablo Guzmán Paredes .....pp. 215-232

**Reflexiones sobre métodos de enseñanza y aprendizaje participativo  
en la cátedra de taller de diseño estratégico**

Amparo Álvarez Meythaler y Jaime Guzmán Martínez .....pp. 233-260

**Publicaciones del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación .....pp. 261-299**

**Síntesis de las instrucciones para autores.....p. 301**

---

**Resumen:** Los cambios curriculares involucran a las instituciones académicas y sus cuerpos docentes en diferentes niveles. Según el rol que estos desempeñen en dichas instituciones, los cambios impactarán de forma diversa en las prácticas docentes obligando a reflexionar no sólo sobre el saber a enseñar sino también sobre los modos en los que llevamos adelante las propuestas de enseñanza. A lo largo de este Cuaderno, realizado en forma conjunta con docentes de la Pontificia Universidad Católica de Ecuador, nos proponemos revisar las múltiples dimensiones de este complejo proceso en una mirada que avanza desde los niveles más macro del problema hasta el impacto de estos cambios en temáticas puntuales objeto de trabajo en las carreras de diseño de diferentes contextos institucionales

**Palabras clave:** Enseñanza - innovación - desafío - cambio curricular - disciplinas proyectuales.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 12-13]

---

<sup>(1)</sup> Diseñadora Gráfica Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo Universidad de Buenos Aires. Docente autorizado Universidad de Buenos Aires. Doctora en Diseño Universidad de Buenos Aires. Docente e investigadora Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo y Universidad de Palermo. Autora y co-autora de diversas publicaciones.

Los cambios curriculares involucran a las instituciones académicas y sus cuerpos docentes en diferentes niveles. Según el rol que estos desempeñen en dichas instituciones, los cambios impactarán de forma diversa en las prácticas docentes obligando a reflexionar no sólo sobre el saber a enseñar sino también sobre los modos en los que llevamos adelante las propuestas de enseñanza.

Cambiar un plan de estudios implica reconocer el complejo entramado de relaciones que vincula a los diferentes actores involucrados: autoridades, profesores, docentes y estudiantes. Cada uno de estos actores se enfrenta al proceso con sus particulares expectativas las cuales necesariamente influyen de forma explícita o implícita en dicho proceso.

Las autoridades encaran el proceso impulsadas por diferentes demandas cada una de las cuales requiere por modificaciones de distinta naturaleza. Así las nuevas normativas, la competencia académica, la necesaria actualización como respuesta a las necesidades del mercado académico, los cambios presupuestarios, etc. condicionan las decisiones que las instituciones deben considerar al momento de cambiar un plan de estudios.

Los profesores y docentes se debaten entre las posibilidad de actualizar contenidos y estrategias, y los naturales temores sobre los que dichos cambios implicarán par sus propias prácticas. Para estos la mayor dificultad radica en poner en discusión aquello que hacen cotidianamente y permitirse ponerlo en discusión con el objetivo de diferenciar lo que debe mantenerse de lo que debe cambiarse. Finalmente los estudiantes cuya mirada se ubica en lo inmediato esperan que el nuevo plan les ofrezca la formación que necesitan para poder desarrollarse como profesionales, mirada que muchas veces los hace priorizar las formación pragmática por sobre la teórica.

A lo largo de este Cuaderno, realizado en forma conjunta con docentes de la Pontificia Universidad Católica de Ecuador, nos proponemos revisar las múltiples dimensiones de este complejo proceso en una mirada que avanza desde los niveles más macro del problema hasta el impacto de estos cambios en temáticas puntuales objeto de trabajo en las carreras de diseño de diferentes contextos institucionales.

Los distintos artículos que lo componen dan cuenta de diferentes miradas sobre este proceso dando cuenta del posicionamiento de los diferentes actores en un recorrido de por sí complejo.

Con el objetivo de enriquecer la mirada hemos incluido en esta publicación reflexiones producidas en diferentes ámbitos académicos y sobre diferentes temáticas las cuales se han organizado con el objetivo de ir avanzando desde los niveles más amplios de complejidad hasta casos puntuales los que, a través de relatos de experiencias didácticas, permiten comprender los distintos alcances del proceso de renovación curricular. Los diferentes temas abordados por los autores presentan temas de internes para todos los ámbitos educativos a la vez que expresan inquietudes por todos compartidas como los nuevos perfiles profesionales, las complejas relaciones con el mundo del trabajo, los nuevos campos de acción de los diseñadores y los cambios que siguen produciéndose en la disciplina como consecuencia de la innovación tecnológica.

Esta presentación coral pone en escena las voces de distintos actores cuya participación en este desafío sirve para representar la multiplicidad de miradas que participan en los contextos académicos, así como sus particulares intereses, todos los cuales participan en la conformación de un entramado cuya riqueza impacta necesaria y positivamente en la formación de futuros profesionales.

---

**Abstract:** Curricular changes involve academic institutions and their teaching bodies at different levels. Depending on their role in these institutions, the changes will impact teaching practices in a diverse way, forcing them to reflect not only on the knowledge to

teach but also on the ways in which we carry out teaching proposals. Throughout this publication, carried out jointly with teachers from the Pontifical Catholic University of Ecuador, we propose to review the multiple dimensions of this complex process in a perspective that advances from the most macro levels of the problem to the impact of these changes on specific themes object of work in design careers from different institutional contexts.

**Keywords:** Teaching, innovation, challenge, curricular change, project disciplines.

**Resumo:** As mudanças curriculares envolvem instituições acadêmicas e seus corpos de ensino em diferentes níveis. Dependendo de seu papel nessas instituições, as mudanças impactarão as práticas de ensino de maneira diversa, forçando-as a refletir não apenas no conhecimento a ensinar, mas também nas maneiras pelas quais realizamos propostas de ensino. Em todo esse texto, realizado em conjunto com professores da Pontifícia Universidade Católica do Equador, propomos revisar as múltiplas dimensões desse complexo processo em uma perspectiva que avança dos níveis mais macro do problema para o impacto dessas mudanças no temas específicos objeto de trabalho em carreiras de design de diferentes contextos institucionais.

**Palavras chave:** Ensino, inovação, desafio, mudança curricular, disciplinas de projeto.

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

---



# La nueva enseñanza del Diseño Gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Xavier Fernando Jiménez Álvaro <sup>(1)</sup>, Anabel Soraya Quelal Moncayo <sup>(2)</sup>, y Guillermo Sánchez Borrero <sup>(3)</sup>

---

**Resumen:** Con la aprobación en el Ecuador de la nueva Ley Orgánica de Educación Superior (LOES) en el año 2010 y sus respectivos Reglamento de Régimen Académico (RRA) 2012 y Reglamento de Presentación y Aprobación de Carreras y Programas de las Instituciones de Educación Superior (RPACP) en 2014 y emitido por el Consejo de Educación Superior CES se dio inicio al rediseño de programas de estudio de grado y postgrado en el país. En este contexto se presenta la nueva propuesta de la carrera de Diseño Gráfico, considerando la pertinencia del currículo en el cual se integran los aprendizajes de los conocimientos teóricos de la disciplina del Diseño Gráfico, con las destrezas profesionales para que los estudiantes sean capaces de aportar soluciones de diseño desde una visión estratégica y alto valor simbólico, orientadas a las demandas del sector público, de la pequeña y mediana empresa, de las organizaciones sociales y comunidades. Una propuesta de educación integral basada en el desarrollo de su proyecto de vida personal y profesional a partir del fortalecimiento de la vocación, la meta cognición, la autorregulación y la responsabilidad personal, social y ambiental, en un marco de observancia de los valores éticos, humanos y cristianos característicos de la pedagogía Ignaciana<sup>1</sup> y el buen vivir. Esta propuesta enmarcada en la misión y visión Institucional de la PUCE se concreta en el currículo y su plan de estudio que refleja el fortalecimiento de la enseñanza del diseño basado en la resolución de problemas concretos, con requerimientos y usuarios reales. Toma como eje el proyecto de Diseño y en sus tres etapas correspondientes al método proyectual. Relaciona además las asignaturas de forma horizontal y vertical de manera unificada confluyendo, de esta manera, en el desarrollo de proyectos cortos y largos que evidencien las competencias que deben tener los diseñadores a su egreso.

**Palabras clave:** Diseño gráfico - enseñanza - currículo - diseño curricular.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 59-60]

---

<sup>(1)</sup> Adscrito a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Diseñador por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), Certificación en Emprendimiento y Liderazgo por la Universidad de las Américas Ecuador (UDLA) y la Cámara de Comercio de Quito, Máster en Diseño por la Universidad de Palermo (UP) (Argentina). Candidato a Doctor en Diseño por la Universidad de Palermo (UP) (Argentina). Docente a tiempo completo de la Ca-

rera de Diseño Gráfico de la PUCE y responsable del Rediseño e implementación Curricular. Investigación en diseño de identidad gráfica, metodología y enseñanza del Diseño.

<sup>(2)</sup> Adscrita a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Diseñadora gráfica por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), Máster en Dirección de Comunicación Corporativa (DirCom) por la Universidad de las Américas (UDLA). Candidata a Doctora en Diseño por la Universidad de Palermo (UP) (Argentina). Docente a tiempo completo de la Carrera de Diseño Gráfico de la PUCE. Investigación en la enseñanza del diseño gráfico.

<sup>(3)</sup> Adscrito a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Diseñador por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), Diplomado en Comunicación Corporativa por la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) y Máster en Dirección de Comunicación Corporativa (DirCom) por la Universidad de las Américas (UDLA). Candidato a Doctor en Diseño por la Universidad de Palermo (UP) (Argentina). Docente a tiempo completo de la Carrera de Diseño de la PUCE y encargado de la Unidad de Titulación. Investigación en diseño para educación, el diseño gráfico en la pedagogía y la enseñanza del diseño gráfico.

## 1) Antecedentes:

Desde que asume la presidencia del Ecuador el Economista Rafael Correa Delgado en enero del año 2007 promueve como uno de los ejes de trabajo la transformación del Sistema de Educación Superior del país con la finalidad de “recuperar el rol director, regulador y supervisor del Estado sobre las instituciones de educación superior, claramente venido a menos durante décadas de gobiernos que, crecientemente, lo abandonaron delegándolo a las “fuerzas del mercado”.(CONEA, 2009, p. 1)

Para esto, el 22 de julio del 2008 la Asamblea Nacional Constituyente emite el Mandato Constituyente No. 14. Este establece la obligación del Consejo Nacional de Evaluación y Acreditación (CONEA) de elaborar un informe técnico sobre el nivel de desempeño institucional de los establecimientos de educación superior, a fin de garantizar su calidad, propiciando su depuración y mejoramiento.

A partir de este proceso se propone y aprueba en el 2010 la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES) como instrumento matriz y organizador del sistema de educación superior del país. De esta ley se desprenden el Reglamento de Régimen académico, reglamento de nomenclatura y armonización de títulos, reglamento de carrera y escalafón de profesor e investigador del sistema de educación superior, reglamento de presentación y aprobación de carreras y programas de las instituciones de Educación Superior, entre otros. Con los reglamentos dispuestos y aprobados se inicia el proceso de rediseño de la oferta de las carreras del Sistema de Educación Superior del País.



En este contexto La Pontificia Universidad Católica del Ecuador, su Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes y específicamente la Carrera de Diseño Gráfico en su sede matriz ubicada en la capital Quito y sus sedes en las ciudades de Esmeraldas, Ibarra y Santo Domingo presentan el año 2017 un currículo de 7200 horas, 9 periodos académicos de duración, cuya formación responde al tercer nivel de educación superior y que oferta el título de Licenciatura en Diseño Gráfico. (tabla 1) Este currículo inicia su implementación en el primer semestre del año 2018, siendo uno de los pioneros en el país al ser aprobado en primera instancia por el Sistema estatal.

En el año 2019 se expide un nuevo reglamento de régimen académico en el Ecuador lo que permite a las Universidades acogerse a un plan de ajuste de rediseño curricular y la transición a un plan de estudios reducido. La PUCE se acoge a esta disposición y propone el nuevo currículo (tabla 2), para lo cual declara el cumplimiento de lo establecido por el reglamento que consistió en:

- No modificar el objeto de estudio, objetivos de aprendizaje, perfil de egreso, modalidad de estudios, denominación de la carrera o programa o denominación de la titulación.

- El proceso de transición garantiza:

- a) Los derechos de los estudiantes a no extender la duración de sus estudios ni incurrir en costos adicionales;

- b) Abarcará todas las mallas curriculares anteriores de las carreras y programas rediseñados;

- c) Proceder de forma planificada, transparente y sistemática, cuidando el rigor académico y la preservación de la calidad.

- d) Posibilitar la transición del anterior al nuevo Reglamento de Régimen Académico para que la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en el marco de la autonomía responsable, aplique mecanismos o procedimientos transparentes y flexibles de convalidación y análisis de contenidos que reconozcan las horas y/o créditos cursados por los estudiantes en las mallas curriculares anteriores. (PUCE, 2019a, p. 32)

El currículo final propuesto que empieza con la transición e implementación en el segundo semestre del 2019 tiene 5760 horas y 8 periodos académicos de duración. Este currículo recoge el proceso de reflexión y propuesta realizado desde el año 2015 con todo el equipo de docentes de la Carrera en sus cuatro sedes, ha sido coordinado y elaborado por los docentes que escribimos este artículo y también ha sido aprobado por todas las instancias de facultad, universidad y dependencias estatales.

A continuación, se detalla la estructura del currículo propuesto.



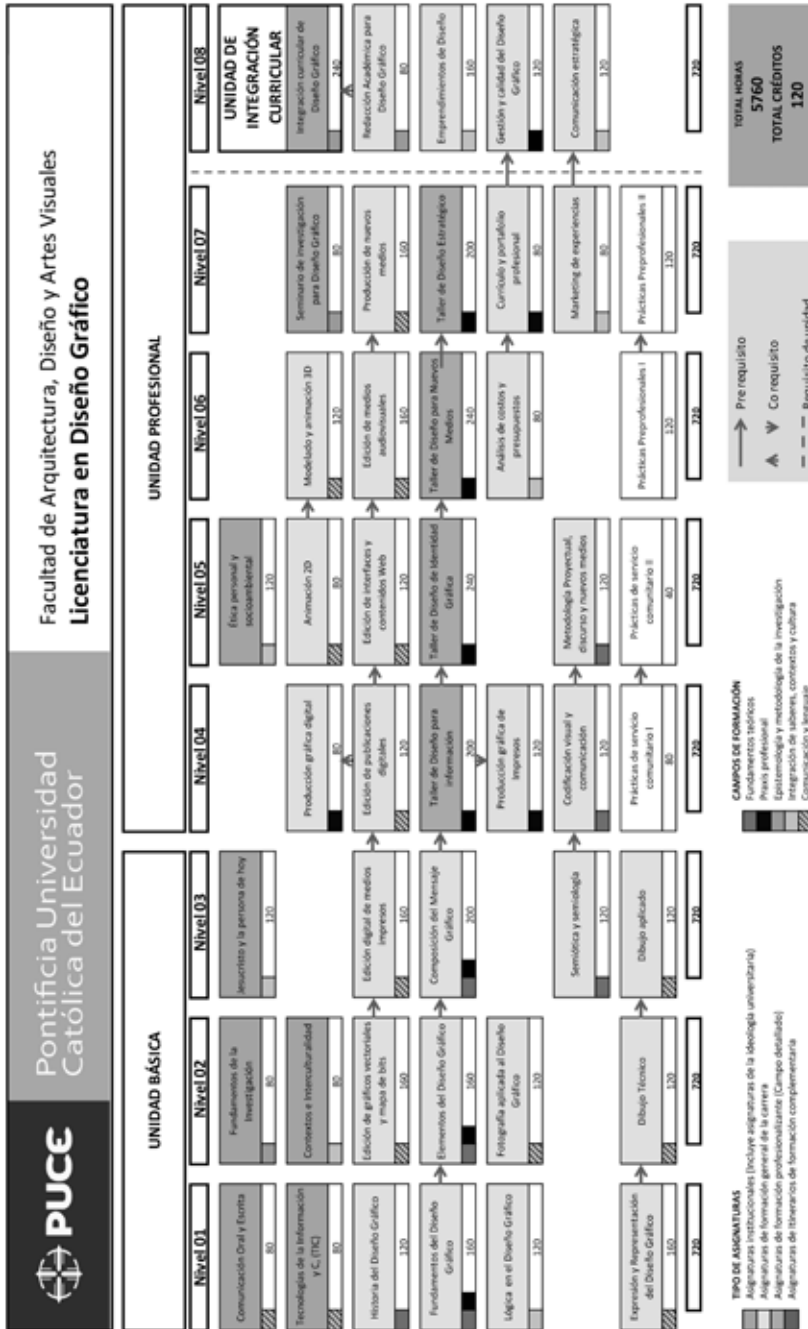


Tabla 2: Malla del Rediseño Curricular reducido

## 2) Datos generales del proyecto de rediseño curricular

Como se indicó, este rediseño curricular recoge la estructura y planteamiento del primer proyecto de rediseño presentado y aprobado en el año 2017 pero responde a la transición curricular propuesta por el estado para una oferta curricular reducida y posible solo para las universidades evaluadas y mejor categorizadas en el proceso de evaluación realizado por el estado. Esta propuesta propone un programa de estudios de 5760 horas y en 8 períodos académicos de 720 horas cada uno y un total de 45 asignaturas. Esta estructura macro responde a lo planteado en el Artículo 18 del Reglamento de Régimen Académico. (CES, 2019, p. 10)

Esta oferta no tiene períodos académicos extraordinarios, no propone itinerarios de formación y considera una demanda de ingreso de 25 estudiantes cuya proyección de matrícula al finalizar el octavo período sería de 119 como se indica en la tabla 3. En las ciudades de provincia Esmeraldas e Ibarra se considera que el número de estudiantes de ingreso sería de 20. Estos datos se obtuvieron en base al análisis histórico de los últimos 5 años de ingreso de estudiantes a la Carrera y a la proyección de crecimiento con la nueva oferta. En el rediseño del 2017 en la sede matriz se ofertó 2 paralelos de 25 alumnos, pero no se consiguió cumplir esta proyección en los 3 semestres de apertura primero y segundo 2018 y primero 2019. De esta manera se hizo este ajuste a 1 solo paralelo de 25.

Semestre	N° de estudiantes por semestre
1	25
2	46
3	64
4	79
5	92
6	102
7	111
8	119

**Tabla 3.** Proyección de matrícula. Fuente: (PUCE, 2019b, p. 6)

Las modalidades de titulación son: trabajo de integración curricular y examen de carácter complejo. La jornada de trabajo propuesta es diurna y la carrera se abrirá cada semestre. Con relación a las políticas de permanencia y promoción del cuerpo docente, la PUCE garantiza el incorporar docentes con el más alto nivel académico, en relación de dependencia y por medio de un concurso público de merecimientos y oposición dispuesto en su estatuto y de acuerdo con las disposiciones legales del estado.

El objetivo general de la carrera propone:

Formar profesionales en Diseño Gráfico que desde la visión Ignaciana de ser más para servir mejor integren la excelencia humana con las competencias profesionales para dar soluciones a problemas de comunicación visual presentes en la sociedad, a través de proyectos interdisciplinarios y sostenibles abordados desde enfoques teóricos, prácticos e investigativos que aporten a la cultura e identidad visual y al desarrollo social con conciencia ecológica. (PUCE, 2019b, p. 18)

Los objetivos específicos se proponen en cuatro áreas específicas:

**a) Al Conocimiento:**

Definir las características históricas y socioculturales que condicionan la construcción de los lenguajes visuales propios del Diseño Gráfico y su expresión en los entornos social, natural y tecnológico.

Identificar los elementos y las relaciones entre los distintos actores del proceso de comunicación y específicamente del Diseño gráfico mediante un abordaje teórico conceptual, metodológico y de investigación adecuado, que permita determinar las características y condiciones del proyecto de Diseño y el conocimiento y dominio de sus elementos de configuración práctica.

**b) A la Pertinencia:**

Ofrecer un currículo que aporte soluciones de Diseño, desde una visión estratégica y alto valor simbólico, orientadas a las demandas del sector público, de la pequeña y mediana empresa, de las organizaciones sociales y comunidades. Integrar los avances científicos tecnológicos, así como los saberes ancestrales de forma trans, multi e inter disciplinariamente en propuestas de Diseño efectivas que aporten al desarrollo social, económico y cultural del país.

**c) A los Aprendizajes:**

Integrar los conocimientos teóricos de la disciplina del Diseño Gráfico, con las competencias profesionales para el desarrollo de soluciones viables en los diferentes entornos sociales, económicos y laborales, que prioricen la reflexión teórica, metodológica y de investigación, pero logren implementar efectivamente las soluciones propuestas con un alto dominio de herramientas técnicas y conocimiento tecnológico actual.

Fomentar una educación integral basada en el desarrollo de proyecto de vida personal y profesional a partir del fortalecimiento de la vocación, la meta cognición, la autorregulación y la responsabilidad personal, social y ambiental, en un marco de observancia de los valores éticos, humanos y cristianos característicos de la pedagogía Ignaciana y el buen vivir.

**d) A la ciudadanía Integral:**

Participar en comunidades de aprendizaje y de práctica profesional del Diseño Gráfico que amplíen perspectivas, visiones y horizontes de futuro de los contextos y actores sociales, en el marco del ejercicio de deberes y derechos profesionales, del conocimiento como del bien público y social.

Estructurar una oferta académica de Diseño Gráfico que incorpore diversas perspectivas culturales de identidad, educación en valores, derechos y participación ciudadana, tendientes a fortalecer una visión inclusiva, sostenible, de género y de respeto a la diversidad con conciencia crítica y liderazgo. (PUCE, 2019b, pp. 19–20)

Para el ingreso a la carrera los estudiantes postulantes deben cumplir los requisitos formales establecidos por la Universidad y principalmente haber obtenido un título como graduados del bachillerato y cumplir con el perfil de salida del Bachillerato General Unificado del Ecuador en donde se hace énfasis en tres aspectos:

- Comunicarse efectivamente
- Razonar numéricamente
- Representar técnicamente elementos bidimensionales.

Este perfil si bien se evidencia en los documentos formales establecidos por el estado, en los cuatro semestres en que se ha implementado el currículo, es evidente la deficiencia en la formación con la que llegan los estudiantes desde el bachillerato. Esto ha exigido que los docentes pongan mayor atención en fortalecer las competencias básicas y la Universidad a propuesto un grupo de asignaturas comunes a todos los currículos para consolidar esta formación básica. Estos aspectos se detallarán más adelante.

### 3) Pertinencia

#### 3a) Problemas y objetivos de planificación

Para poder proponer este currículo se tuvo que justificar su pertinencia frente a las necesidades y desafíos del contexto local, regional y mundial. Para esto se determinó en primera instancia los problemas y necesidades de los contextos y los objetivos del Plan Nacional de Desarrollo del Ecuador que abordará la profesión. Los problemas identificados y que se proponen enfrentar son:

P1. Deficiencia en el diseño de piezas editoriales y material didáctico; señalización y familiarización con interfaces para medios digitales, impresos, tridimensionales o electrónicos.

P2. Deficiencia en la calidad de propuestas persuasivas visuales en el campo de la publicidad, propaganda, comunicaciones de interés social y revestimiento de envases, para la promoción y comercialización de productos y servicios.

P3. Reducida e insuficiente calidad de material educativo para apoyar el desarrollo e inclusión tanto de individuos como de comunidades que aporten a la valoración de la cultura propia.

P4. Bajo nivel de soluciones creativas, innovadoras de diseño de mensajes visuales que posibiliten el logro de eficiencia, seguridad, bajo nivel de desgaste físico y optimización de recursos.

P5. Subvaloración de la identidad e imagen organizacional como estrategia de reconocimiento, apropiación y competitividad.

P6. Escaso nivel de propuestas comunicacionales visuales que propicien y concienticen la conservación del patrimonio natural y cultural. (PUCE, 2019b, p. 21)

Si bien la disciplina del Diseño Gráfico es transversal y puede aportar a todas las áreas de desarrollo del país, se consideró atender prioritariamente a los siguientes objetivos propuestos en el Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 “Toda una vida” del gobierno del presidente Lenin Moreno (CNP, 2017) y en relación con los problemas definidos:

**Objetivo 1: Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas**

1.4 Garantizar el desarrollo infantil integral para estimular las capacidades de los niños y niñas, considerando los contextos territoriales, la interculturalidad, el género y las discapacidades.

1.15 Promover el uso y el disfrute de un hábitat seguro, que permita el acceso equitativo a los espacios públicos con enfoque inclusivo.

**Objetivo 2: Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas**

2.3 Promover el rescate, reconocimiento y protección del patrimonio cultural tangible e intangible, saberes ancestrales, cosmovisiones y dinámicas culturales.

2.5 Garantizar la preservación de las lenguas tradicionales, el multilingüismo y el sostenimiento de sistemas de educación intercultural y conocimiento de las diversidades.

2.7 Promover la valoración e inclusión de los conocimientos ancestrales en relación con la gestión del sistema educativo, servicios de salud, manejo del entorno ambiental, la gestión del hábitat y los sistemas de producción y consumo.

**Objetivo 3: Garantizar los derechos de la naturaleza para las actuales y futuras generaciones**

3.4 Promover buenas prácticas que aporten a la reducción de la contaminación, la conservación, la mitigación y la adaptación a los efectos del cambio climático, e impulsar las mismas en el ámbito global.

**Objetivo 5: Impulsar la productividad y competitividad para el crecimiento económico sostenible de manera redistributiva y solidaria**

5.2 Promover la productividad, competitividad y calidad de los productos nacionales, como también la disponibilidad de servicios conexos y otros insumos, para generar valor agregado y procesos de industrialización en los sectores productivos con enfoque a satisfacer la demanda nacional y de exportación.

5.6 Promover la investigación, la formación, la capacitación, el desarrollo y la transferencia tecnológica, la innovación y el emprendimiento, la protección de la propiedad intelectual, para impulsar el cambio de la matriz productiva mediante la vinculación entre el sector público, productivo y las universidades.

**Objetivo 9: Garantizar la soberanía y la paz, y posicionar estratégicamente al país en la región y el mundo**

9.4 Posicionar y potenciar a Ecuador como un país megadiverso, intercultural y multiétnico, desarrollando y fortaleciendo la oferta turística nacional y las industrias culturales; fomentando el turismo receptivo como fuente generadora de divisas y empleo, en un marco de protección del patrimonio natural y cultural.

**3b) Horizontes epistemológicos**

El segundo aspecto que permitió reflexionar y estructurar el currículo fue el análisis de los horizontes epistemológicos presentes en la profesión. Se evidenció dos horizontes propios de la disciplina y tres paradigmas pedagógicos para la construcción curricular.

A nivel disciplinar se consideró al Diseño Gráfico desde su función estratégica como horizonte de formación y también el Diseño Gráfico como Diseño de Comunicación orientado a construir experiencias visuales significativas. A nivel estratégico se propone el superar dialécticamente las concepciones de Oficio, Arte, Técnica; Disciplina para abordar una concepción en donde el Diseño Gráfico puede ocupar un rol de transformación y generación de innovación organizacional y social. En esta concepción y tomando en cuenta la escalera de Diseño propuesta por el Centro Danes del Diseño en 2001 (DDC, 2016) se propone orientar la formación de los estudiantes para vincular el diseño en las áreas gerenciales y de toma de decisión de las organizaciones. Comúnmente el Diseño se vincula en la etapa final o en las etapas tempranas del proceso de desarrollo de los productos y servicios y los profesionales del Diseño no están preparados para integrarse en las altas direcciones y para incidir en el concepto u orientación del negocio que generar mayores ganancias y rentabilidad.



Los efectos económicos son más pronunciados en las empresas donde el diseño está firmemente arraigado en inversiones de diseño tanto internas como externas. Con respecto a la posición de las empresas en Design Ladder, una colocación más alta en Design Ladder se asocia con un efecto positivo en las ganancias brutas y un claro efecto positivo en las exportaciones. (DDC, 2016)

Desde la visión del Diseño Gráfico como estrategia se propone que la formación del Diseñador vaya desde la planeación global de acciones tácticas como respuestas directas a necesidades de comunicación gráfica hasta la formulación de procesos proyectuales orientados a generar valor diferencial a nivel estratégico en las organizaciones para mejorar su competitividad.

El segundo horizonte epistemológico propuesto es el Diseño Gráfico como Diseño de Comunicación. Este paradigma del Diseño plantea el pasar de una visión disciplinar a una multi, inter y transdisciplinar. Integrar al Diseño Gráfico otras disciplinas para construir experiencias visuales significativas como último fin del mensaje gráfico y los contenidos relevantes dirigidos por medio de narrativas gráficas. De esta manera esta concepción se preocupa por generar entornos más significativos para que los públicos se involucren, fidelicen, colaboren o consuman los productos o servicios ofertados por las instituciones, empresas u organizaciones satisfaciendo sus más altas exigencias.

El diseño de comunicación es una actividad intelectual, creativa, estratégica, técnica y de dirección. Esta actividad involucra esencialmente la producción de soluciones visuales para problemas de comunicación. El diseño de comunicación se ha convertido en una profesión que incorpora cada vez más las expresiones y los enfoques de otras disciplinas en un resultado visual híbrido y pluridimensional. Hoy, los límites entre las disciplinas de Diseño son más permeables, gracias al uso compartido de herramientas digitales y conocimientos avanzados. A medida que el proceso de trabajo en equipo adquiere una complejidad mayor, los diseñadores de comunicación necesitan redefinir su papel y sus propósitos hacia un contexto de medios de comunicación más amplio, dominado por un modo de intercambio “de muchos hacia muchos”(ICOGRADEA, n.d., p. 42)

En este enfoque se integran los conocimientos y áreas de práctica del Diseño Gráfico, por ejemplo: Identidad de marca, señalización, empaque, impresos, productos editoriales, animación multimedia, diseño web, diseño audiovisual, etc. para fomentar experiencias de uso significativas que creen y posicionen marcas de impacto en el imaginario de los públicos. Los públicos al tener gran acceso a la información pueden comparar con mayor rigurosidad y demandan cada vez productos de alta calidad y sobretodo experiencia simbólica y que estén integrados a los distintos medios y canales por los cuales se relacionan: libros, juegos, juguetes, productos, películas, web, aplicaciones, video juegos, entornos, espacios, etc.

Otro aspecto importante en los nuevos entornos de comunicación e información digital y en donde la tecnología ha democratizado su acceso de forma masiva es que esta visión plantea el fortalecer las relaciones comunicativas que no se podían lograr en décadas pasadas de los

mas medias donde el público mantenía un rol pasivo de comunicación y el Diseño Gráfico cumplía estrictamente una función publicitaria. De esta manera el Diseño de Comunicación pone en el centro la experiencia focalizando la conversación, participación, navegación e interacción, el activismo por buenas causas y la postura crítica del lector.

En los mercados actuales, el valor percibido proporciona una medida mucho más exacta del precio que los valores derivados de evidencias tangibles como el trabajo, la ingeniería o la materia prima. En pocas palabras, la manera en que las personas perciben el producto o servicio es lo que realmente influye en el precio que están dispuestas a pagar por ellos....Los diseñadores son capaces de cimentar la comunicación de una marca con experiencias del consumidor que demuestran sus valores de manera tangible. Crean contenidos atractivos y cuentan historias visuales que dan vida a las marcas. Su capacidad de orquestar experiencias que promueven una implicación consensuada les ha valido un lugar en las cúpulas directivas de las empresas en las que trabajan (Yates & Price, 2016, pp. 6-7)

A nivel curricular se consideró como horizontes epistemológicos a la complejidad sistémica, el constructivismo y al paradigma pedagógico Ignaciano propio de nuestra Universidad en diálogo con las cualidades propias del campo del conocimiento y práctica del Diseño Gráfico. Este, involucra distintos saberes transversales y áreas del conocimiento, lo que permite comprenderse como un quehacer interdisciplinario en su modo de operar y existir.

El núcleo básico metodológico del aprendizaje en Diseño Gráfico es el Taller. Los talleres de Diseño son las unidades espaciotemporales en las que se resuelven los problemas que articulan los núcleos básicos de la disciplina. En los talleres se produce el aprendizaje colaborativo, significativo y contextualizado desde la acción de diseñar, a través de la solución de problemas que se encuentran en la realidad inmediata. El estudiante protagoniza su propio proceso de aprendizaje; el docente solo actúa como facilitador que conduce al estudiante desde criterios teóricos y metodológicos adecuados para el desarrollo de proyectos de comunicación gráfica. Orienta desde una visión humanista, de dignidad humana y social, respeto al medio ambiente y uso de tecnologías apropiadas.

El Diseño Gráfico, como disciplina aplicada, se caracteriza por enfrentarse a problemas de contexto, y por tanto de naturaleza compleja. La realidad es su punto de partida: el diseñador debe atender a un sistema de variables muy diversas, muchas veces contradictorias entre sí, y enfrentarse a la dificultad de buscar una posible solución, que no está determinada de antemano.

Según Larrea de Granados (2015), el horizonte de la complejidad de Edgar Morín aporta a la educación una nueva manera de concebir e interactuar con el mundo. Nos vuelve co-constructores de la historia y de nuevas realidades, demandando a los procesos de aprendizaje, convertirse en una experiencia social que reconoce los elementos biológicos, antropológicos, sociales y culturales, en la cognición de jóvenes y adultos.

En este paradigma complejo sistémico se propone superar las concepciones lineales, estrictamente disciplinares y descontextualizadas.

La ruptura epistemológica plantea el cambio de una formación exclusivamente disciplinar a otras formas de organización del conocimiento de forma abierta e integrada. Los modelos disciplinares conciben el estudio de la realidad desde una serie de fragmentaciones, cuyas perspectivas del saber son lineales, ordenadoras y predictivas, basándose en el control y la eficiencia tecnocrática que deviene del aparente “dominio” sobre las fuerzas sociales y de la naturaleza... Los nuevos abordajes del conocimiento de carácter multi, inter y transdisciplinarios rompen con estas formas de comprensión de la ciencia y la realidad, planteando la complejidad en los estilos de pensamiento, las integraciones del conocimiento y los saberes, la multi dimensionalidad en los abordajes interpretativos, la poli causalidad y los efectos recursivos de las tensiones, problemas y oportunidades de las realidades sociales y naturales. (Larrea de Granados, 2015, p. 19)

En la visión de la complejidad se inserta la Teoría de Sistemas, que entiende a la realidad como un todo que va más allá de la suma de sus partes; el quehacer del Diseño Gráfico que exige la investigación y diagnóstico, planificación, conceptualización diseño, prototipado, producción, evaluación, implementación, se concibe como una actividad sistémica. El pensamiento sistémico no lineal potencia las condiciones de complejidad e incertidumbre, las articula y genera interpretaciones, diseños, y escenarios de aplicabilidad y ensayo. A su vez, estos escenarios son abiertos, lo que permite la adaptación constante de estrategias y el reconocimiento de la infinidad de soluciones posibles en contextos geográficos diversos. Al integrar al paradigma constructivista en el diseño curricular, se lo concibe como un enfoque epistemológico cuya premisa central es la interrelación existente entre el objeto de conocimiento y el sujeto que aprende. La corriente constructivista del aprendizaje sostiene, que el individuo, sus aspectos cognitivos, sociales, afectivos y su comportamiento frente al ambiente son el resultado de una construcción propia del conocimiento, gracias a la actuación mediadora del docente.

Las principales premisas del paradigma constructivista que se integran en la elaboración, y sobre todo en la implementación del currículo son:

- El conocimiento no es una representación exacta de la realidad.
- La realidad cambia permanentemente, esto es, los conocimientos solo son abordajes lógicos y ordenados realizados por individuos que interaccionan con el entorno, pero nunca verdaderos, ni unívocos (no hay un solo conocimiento, sino tantos, como abordajes existen de una misma realidad)
- Todo aprendizaje constructivo supone la adquisición de un conocimiento nuevo. Pero en este proceso no se reconoce como válido solo el nuevo conocimiento que se ha adquirido, sino, sobre todo la posibilidad de enlazarlo con aprendizajes previos y desarrollar una nueva competencia que le permitirá generalizar, es decir, aplicar lo ya conocido a una situación nueva.
- Son las aproximaciones a la realidad las que van generando procesos de desequilibrio y adaptación de los sujetos a la misma, produciendo a su vez estructuras (Piaget, 1990), interacciones culturales (Vigotsky; Leontiev; Luria, 2004)

y organización lógica del pensamiento (Ausubel, 2002), al mismo tiempo que “la producción de significaciones y atribuciones de sentido, que serán expresadas a través del lenguaje” (Ceberio, M; Watzlawick, P, 1998). En (Larrea de Granados, 2015, p. 22)

Finalmente, y como paradigma propio para la construcción curricular es el paradigma pedagógico Ignaciano. La Pedagogía Ignaciana constituye un enfoque sobre el qué y la finalidad del proceso educativo, los roles de los actores que en él intervienen y las orientaciones metodológicas para la ejecución de dicho proceso, atendiendo a los objetivos fundamentales que ha de perseguir la educación en el ámbito de la Compañía de Jesús.

Según Duplá, la Pedagogía Ignaciana no es tanto un método cuanto un espíritu, un enfoque sobre la realidad, que proporciona una visión sobre: el sentido de la vida del hombre, la relación con Dios y con los demás, el uso y sentido de los bienes materiales, el manejo de la libertad (Duplá, 2000, p. 1)

En tanto que, a la luz de los Ejercicios Espirituales de San Ignacio, el Paradigma Pedagógico Ignaciano (PPI, en adelante) es fundamentalmente un planteamiento práctico que proporciona, sobre todo, un método específico para la realización del proceso educativo. Este paradigma contempla cinco aspectos: Contexto, Experiencia, Reflexión, Acción y Evaluación, que no constituyen una receta didáctica aplicable a cada acto de la enseñanza, sino que ayudan a organizar toda la acción educativa. El centro o núcleo del paradigma pedagógico lo constituyen la experiencia, la reflexión y la acción, que se realizan en un contexto y que necesitan una evaluación (Duplá, 2000, p. 2)

El Paradigma Pedagógico Ignaciano es un proceso, consciente y dinámico, que se realiza en cinco etapas, sucesivas y simultáneas, donde cada una de ellas se integra con las demás, de tal manera, que se afectan e interactúan durante todo su desarrollo. La aplicación de este proceso pedagógico no se refiere exclusivamente al proceso educativo a nivel del aula y de la relación educador - educando; es necesario aplicarlo también a todo el entorno institucional que lo soporta ya que de lo contrario podría darse el peligro de contradecir institucionalmente lo que se pretende lograr. Toda la institución educa, el paradigma está al servicio de la gestión total y no solo la del conocimiento (Larrea de Granados, 2015, p. 2)

El Paradigma Pedagógico Ignaciano propone una metodología específica para orientar el proceso educativo, mediante la realización de cinco etapas, las cuales se mencionan a continuación:

- a) Contextualizar la realidad.
- b) Experimentar vivencialmente.
- c) Reflexionar sobre esa experiencia.
- d) Actuar consecuentemente.
- e) Evaluar la acción y el proceso seguido.

Retomando los planteamientos de Granados, en seguida se describen las etapas del mencionado Paradigma:

**Contextualizar.** Es poner el tema, el hecho y sus protagonistas en su realidad, en sus circunstancias. La contextualización consiste en situar en su circunstancia al sujeto y a aquel aspecto de la realidad que se quiere experimentar, conocer, apropiarse y transformar. Precisamente, el punto de arranque para San Ignacio es situarse en la realidad "ver la historia", es decir, enfrentar la realidad como ella realmente aparece. Esto supone ver los condicionamientos sociales, económicos, políticos y culturales, que pueden distorsionar la percepción y comprensión de la realidad, el dinamismo de la fe y la situación personal del individuo (Larrea de Granados, 2015, p. 3)

**Experimentar.** La experiencia es la apertura radical del sujeto como individuo y comunidad a toda la realidad. Es toda forma de percepción tanto interna como externa. La experiencia es la noticia informe y previa, carente aún de cualquier significado que pueda emerger. Deja de ser experiencia en el momento en que es entendida, cuando la persona se responde a la pregunta que le impulsa a sentir, a imaginar, a inquirir, a buscar. En este nivel del Paradigma, el sujeto está presente a sí mismo en cuanto mero receptor de datos, de sus propias operaciones sensibles y afectuosas. Por lo tanto, la tarea educativa fundamental en este nivel de conciencia consiste en desarrollar, en la persona, la capacidad de atender, de estar atento a percibir la realidad y los fenómenos que están ocurriendo (Larrea de Granados, 2015, p. 5)

**Reflexionar.** Este tercer elemento del Paradigma es el que más propiamente recoge la actividad intelectual. Es el lugar en que se da la apropiación y por ende su humanización [...] este paso se designa como "Reflexionar"<sup>2</sup>. Con este ejercicio o paso se impulsa el preguntarse qué es lo que se ha vivido en la experiencia, cuál es su significado, qué relación tiene con cada una de las dimensiones de nuestra vida y de la propia situación.

[...] Entre los procesos de reflexión, distinguimos dos operaciones fundamentales:

- a) entender y,
- b) juzgar (Larrea de Granados, 2015, p. 6)

**Actuar.** El aporte decisivo de la Pedagogía Ignaciana consiste en desafiar a la persona a dar un paso más: asumir una postura personal frente a la realidad y a actuar en coherencia con ella.

La acción es entendida como la manifestación operativa de una decisión libremente asumida para la transformación de la persona y de la realidad institucional y social en que vive. Dentro del Paradigma, esta definición de la acción, como su cuarta etapa, se operacionaliza en dos momentos:

- a) decisión y
- b) operacionalización (Larrea de Granados, 2015, p. 7)

**Evaluar.** La evaluación se entiende como una revisión de la totalidad del proceso pedagógico seguido a lo largo de cada uno de los pasos del paradigma, para verificar y ponderar

en qué medida se han realizado fiel y eficientemente y, por otra parte, en qué grado se han obtenido los objetivos perseguidos, en términos de cambio y transformación personal, institucional y social.

La evaluación, por lo tanto, tiene en consideración necesariamente dos aspectos

- a) Revisión de procesos y
- b) Ponderación y pertinencia de resultados (Larrea de Granados, 2015, p. 8)

### **3c) Núcleos básicos de integración curricular**

Los núcleos básicos son los conocimientos cardinales de las disciplinas que permiten la integración de los métodos, lenguajes, procesos y procedimientos que las estructuran, su producción y aplicación está orientada a la resolución de los problemas de la ciencia y de la realidad relacionados con la profesión. Por tanto, los componentes del núcleo de una disciplina siempre deberán responder a redes semánticas y sintácticas (Larrea de Granados, 2015, p. 35)

Para la carrera de Diseño Gráfico los núcleos básicos de las disciplinas son los definidos por el profesor Jaime Franky en el libro *el Acto de Diseñar* (Franky Rodriguez, 2015, pp. 66–67) en donde se definen como sistema de referentes y constituyen redes de relaciones en donde el núcleo central que es la pre configuración teje estas redes en la práctica de la construcción de mensajes gráficos para los públicos definidos y de acuerdo a los problemas del contexto con los otros núcleos que se encuentran alrededor oscilando. Los núcleos propuestos son:

- Núcleo: Preconfiguración (Proyecto de Diseño Gráfico)
- Núcleo: Sostenibilidad Ambiental – Cultural
- Núcleo: Innovación
- Núcleo: Ser humano (razón de ser del diseño)
- Núcleo: Recursos organizacionales y productivos
- Núcleo: Estética

### **3d) Vinculación del currículo con las tecnologías**

A lo largo del programa de estudios de Diseño Gráfico se afianzan los conocimientos en herramientas tecnológicas para generar resultados más efectivos y eficientes. Los estudiantes exploran procesos digitales y análogos de impresión, así como, paquetes computacionales de vanguardia para la configuración y reproducción de proyectos gráficos. Las tecnologías impartidas ayudan a representar y materializar las soluciones proyectuales y mensajes gráficos con el fin de consolidar las áreas de práctica profesional de Diseño para la información, persuasión, educación, administración, de identidad gráfica, entre otras. Mediante estas se dará respuesta a los problemas y necesidades descritas en los lineamientos, políticas y objetivos del Plan Toda una Vida 2019, necesidades de los sectores estratégicos y de interés público.

Las herramientas que se integran en la formación profesional y que permiten al estudiante aprender en un entorno actualizado, con tecnologías de punta para medios virtuales e impresos, son:

#### **Para retoque y edición fotográfica**

Se utilizan programas que funcionan a partir de imágenes rasterizadas. A cada píxel se le asigna un color, y entre todos componen una obra visual. La imagen rasterizada permite una gran precisión de matices, que pueden ser manipuladas a través de las herramientas. Se utiliza, por ejemplo, Adobe Photoshop.

#### **Para ilustración y dibujo figurativo**

Las aplicaciones de dibujo vectorial descomponen una ilustración en sus mínimas partes geométricas, se emplea, por ejemplo, Adobe Illustrator.

#### **Para maquetación y composición**

Al maquetar es necesario distribuir en un lienzo todos los elementos que la conforman (i.e. texto, ilustraciones, imágenes, animaciones, botones, entre otras). Las publicaciones pueden ser elaboradas para impresos como libros o para documentos digitales como aplicaciones móviles, por ejemplo, Adobe InDesign y Adobe XD.

#### **Para diseño web**

Para controlar los aspectos gráficos de la creación de un sitio web, se aprenden lenguajes HTML y CSS en herramientas de desarrollo como Adobe Dreamweaver. Adicionalmente, se incorporan tecnologías de software libre para administrar contenidos como por ejemplo Joomla o Wordpress, y lenguajes para el uso de bases de datos como PHP y SQL.

#### **Para la edición de medios audiovisuales**

Se emplean tecnologías para la edición de video en donde se integran escenas animadas, efectos especiales, música, diálogos o efectos de sonido. Se emplean programas como por ejemplo Adobe Animate, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, y Adobe Audition.

#### **Para producción de nuevos medios**

Se exploran lenguajes de programación para la producción de gráficos generativos en base a algoritmos matemáticos, y sistemas visuales interactivos que respondan a diferentes eventos. Se emplean programas de software libre como Processing, P5js y herramientas de hardware libre como por ejemplo Arduino.

#### **Para impresión**

El tránsito de la imagen en computadora a la imagen impresa se realiza mediante dos procesos técnicos:

- El Tramado de la imagen, o su conversión en un conjunto de puntos.
- La Separación de los colores, o conversión de cualquier matiz de la imagen en los componentes básicos de color usados en la imprenta: cian, magenta, amarillo y negro.

Desprendiéndose de esto, el estudiante recorre por una serie de métodos actuales de impresión, que le permiten tener los conocimientos pertinentes para finalizar adecuadamente un proyecto de Diseño Gráfico. Se incorporan a la formación del Diseñador Gráfico conocimientos sobre tecnologías offset, láser, inkjet e índigo.

De igual manera y tomando en cuenta los cambios que inciden en la digitalización de la información y en donde las tecnologías de impresión también avanzan, las tecnologías tradicionales vuelven a tener gran valor ya que poseen gran valor expresivo y simbólico. De esta manera se emplean y hace énfasis en recuperar tecnologías tradicionales como:

- Tipos móviles (impresión mecánica)
- Serigrafía, flexografía, huecograbado y rotograbado
- Grabado y estampado
- Intaglios, sellos y marcas
- Dibujo e ilustración
- Encuadernación
- Acabados manuales y especiales
- Ingeniería del papel y pop art., etc.

Estas tecnologías tradicionales actualmente se fusionan con tecnologías digitales para lograr productos con alto valor simbólico y funcional que promueven como ya se ha dicho nuevas experiencias de lectura y comunicación.

### **3e) Actores y sectores a los que se dirige la propuesta curricular**

Las áreas de práctica profesional del Diseño Gráfico (Frascara, 2012, pp. 121–152) que son: información, persuasión, educación, administración e identidad, aportan con un sinnúmero de canales de la comunicación visual y que, a través de mensajes gráficos y la producción seriada de piezas de comunicación, buscan contribuir con la mejora en la calidad de vida de los actores involucrados en el proceso mediante la atención a las necesidades y problemáticas comunicativas.

Las acciones de comunicación gráfica se dirigen principalmente a la población económicamente activa (empleados públicos y privados), quienes son la audiencia que asisten a eventos, cursos, capacitaciones (culturales, deportivos, académicos, políticos, económicos, entre otros). Otra parte de los actores y beneficiarios del proceso de comunicación son poblaciones vulnerables de diversos sectores sociales (niños, adolescentes, adultos mayores, personas con discapacidad).

En cuanto a los sectores que atiende el Diseño Gráfico son los generadores de transformación social y se los reconoce dentro de un contexto social delimitado, en este contexto se identifican básicamente a) el sector privado que se compone de las empresas y las organizaciones cuya propiedad no es estatal; b) sector social como responsable de conceptualizar, preparar y apoyar la ejecución y supervisión de operaciones relacionadas a temas de



género, diversidad, educación, salud, ciencia y tecnología, y; c) sector público compuesto por corporaciones, instituciones y oficinas del Estado, propiedad de todos los habitantes. Este contexto social se inscribe en el concepto de Aldea Global que es influida por las consecuencias de la información inmediata de todo tipo de acontecimientos.

Los profesionales formados en la PUCE a nivel nacional atienden principalmente a los gobiernos provinciales y municipales a los que se pertenecen (zona 9 - Distrito Metropolitano de Quito, zona 4 - Santo Domingo de los Tsáchilas y Manabí; y zona 1 - Esmeraldas, Imbabura y Carchi). Las necesidades de comunicación y producción gráfica en el ámbito comercial, industrial y emprendimientos son los sectores directamente beneficiados con la formación de profesionales en Diseño Gráfico.

Otro aspecto importante, como lo destaca la UNESCO en su informe sobre la Economía Creativa (2013), las industrias culturales y creativas a más del valor económico, son reconocidas por el papel que desempeñan en la producción de nuevas tecnologías o ideas creativas y sus beneficios sociales. En distintos aspectos, se destaca al Diseño (en sus distintas clasificaciones), las artes creativas, la industria editorial, la publicidad, las artes gráficas, la industria papelera, el software y equipos de edición e impresión como fuentes de intervención para los trabajadores creativos quienes a menudo son parte de una organización más amplia y cuyo proceso es iniciado por gerentes, emprendedores, productores o intermediarios que en su mayoría serán los formados en esta carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico.

Finalmente es importante destacar el compromiso que el Diseño Gráfico tiene con el sector social en donde muchas necesidades prioritarias que se delinear en el Plan Nacional de Desarrollo 2017 - 2021 - Toda una vida mediante sus objetivos y en los sectores estratégicos. Desde esta perspectiva la profesión del Diseño Gráfico debe estar comprometida con su tiempo y contexto, así, muchos problemas pueden ser resueltos con un apropiado enfoque de comunicación y diseño sensible socialmente. Por ejemplo, se puede lograr una correcta señalización en espacios públicos y para el transporte público, así como de comportamiento en áreas de vulnerabilidad como la salud preventiva, la violencia de género, intrafamiliar, la participación ciudadana, los derechos pluriculturales por mencionar algunos. Se puede también promover la lectura para mejorar los índices de la calidad de educación nacional, en este ámbito los diseñadores gráficos pueden participar en la creación de libros que mejoren la experiencia simbólica y de aprendizaje de los niños considerando el contexto nacional. Además, el Diseño Gráfico puede contribuir a dar forma al escenario visual de la cultura nacional y expresar identidad en productos, servicios, lugares, etc. En nuestro país hay una amplia gama de expresiones culturales que configuran el imaginario visual y deben ser valoradas, recuperadas y promocionadas. El desarrollo turístico es considerado también un sector estratégico y en este ámbito la contribución profesional se puede realizar en gran forma para mejorar las experiencias de los turistas y la fidelización con la marca país. Es imprescindible reconocer la importancia del Diseño Gráfico para la sociedad y su aporte para una mejor calidad de vida de las personas, creando incluso un sentido del deber y preocupación por mejorar nuestra realidad.

### **3f) Tendencias de desarrollo incluidas en los campos de estudio y de actuación de la profesión**

Las tendencias de desarrollo local que están incluidas en los campos de estudio y actuación de la carrera de Diseño Gráfico responden principalmente a los ejes que propone la transformación productiva desde el Plan Nacional de Desarrollo 2017 - 2021 que se centra en los siguientes aspectos:

- Contar con nuevos esquemas de generación y redistribución de la riqueza.
- Reducir la vulnerabilidad de la economía ecuatoriana
- Eliminar las inequidades territoriales
- Incorporar a los actores que históricamente han sido excluidos del esquema de desarrollo de mercado.

De igual forma los aspectos fundamentales del Plan Nacional de Desarrollo que promueve:

- Construcción de ciudadanía
- Descentralización
- Equidad e inclusión
- Calidad de vida
- Fomento de capacidades
- Espacios de encuentro
- Fortalecimiento de la identidad
- Justicia y seguridad integral
- Cuidado de la naturaleza
- Sostenibilidad
- Economía solidaria
- Trabajo digno
- Soberanía
- Integración regional y mundial

Las tendencias de desarrollo regional y global que se plantean como campos de estudio y actuación de la profesión parten de la propuesta de (Rodríguez Morales, 2004, pp. 49-52) en donde estas tendencias tienen las siguientes directrices:

- la globalización
- las nuevas tecnologías
- la nueva economía
- la ecología
- la nueva cultura
- la brecha social existente en nuestra región

**La globalización** plantea sobre todo problemas de índole ético y de concepción de identidad. La conservación y respeto de tradiciones de ciertos grupos sociales que posiblemente pueden estar en contra de la tendencia globalizadora exige reflexiones constantes. A nivel de identidad se plantea la dicotomía entre diseñar para grupos con identidad cultural específica vs proyectar para un mundo global abstracto y marcado por tendencias de consumo. Esta postura rebasa los aspectos estilísticos y se puede enmarcar también desde una visión estratégica.

**Las nuevas tecnologías** modifican nuestro estilo de vida constantemente y la manera en que nos relacionamos socialmente y con el medio ambiente. A nivel profesional proponen permanentemente cambios en la producción con posibilidades impensadas. El acceso a la información ya no es una barrera, pero sí su discriminación, análisis y relevancia. Permanentemente las tecnologías cuestionan también la importancia de seguir aprendiendo y empleando técnicas antiguas frente a los desarrollos novedosos que proponen.

**La nueva economía** que crece constantemente a través de los negocios en línea llamados e-business y e-commerce plantean nuevos retos en la comunicación visual y en la disposición de productos y servicios. La velocidad de acceso, codificación visual y facilidad de lectura son cada vez más desarrolladas para promover una mayor ventaja competitiva y lograr consumidores fidelizados y satisfechos.

La ecología ha evidenciado la crisis medioambiental que sufre nuestro planeta y nos responsabiliza como diseñadores a pensar como mitigar los estilos de vida orientados al consumismo y empleo ineficaz de los recursos. El Diseño al ser un actor fundamental en moldear la cultura debe promover responsablemente nuevos hábitos y valores humanos que equilibren con mayor brevedad la brecha ecológica.

**La nueva cultura** que emerge en la virtualidad mediante las tecnologías demanda al diseño la posibilidad de construir nuevos lenguajes visuales, entender nuevas formas de comportamiento que tienen demandas emergentes y en continuo cambio. La digitalidad atraviesa todas las actividades humanas con mayor velocidad y promueve nuevos roles en las personas y sus comportamientos que desde el Diseño Gráfico deben ser comprendidos para facilitar y proveer mejores formas de acceso a los que se encuentran menos conectados. La nueva cultura se forma actualmente desde la alfabetización digital.

Finalmente, **la brecha social** que existe en nuestra región pone un indicador de desarrollo a donde el diseño debe contribuir decididamente. La cobertura de necesidades básicas de educación, salud, vivienda y alimentación son emergentes y el Diseño Gráfico puede aportar decididamente en estas áreas.

### **3g) Aspectos de la demanda ocupacional que se toman en cuenta para el diseño curricular.**

De acuerdo con la demanda ocupacional para la Carrera de Diseño Gráfico, la disciplina responderá de forma general a las expectativas y necesidades vinculadas con las áreas de práctica profesional en el diseño para la información, persuasión, educación, administración e identidad gráfica desde una perspectiva de Diseño Estratégico y Diseño de Comunicación.

El análisis de la demanda ocupacional de la profesión está basado en el estudio a graduados y empleadores realizado por la Carrera en 2015, en el seguimiento a graduados por parte de la Unidad de Titulación (períodos académicos 2016\_2, 2017\_01, 2018\_S1, 2018\_S2 y mitad del 2019\_S1. En total: 57 graduados). y la encuesta levantada en el encuentro de graduados de Diseño y Diseño Gráfico (19 asistentes) El estudio permite determinar el escenario donde se desenvuelven los profesionales de la Carrera de Diseño Gráfico.

Los graduados de la Carrera de Diseño Gráfico de la sede matriz se desempeñan laboralmente en: Relación de dependencia 49%, Freelance 24%, Emprendimiento 9% y no trabajan 18%. Con un rango salarial: 385 – 500 dólares, 37%; 501 – 1000 dólares, 59% y 1001 – 1500, 4%. En cuanto al nivel que ocupa en los puestos de trabajo es: Operativo 9%, Mando medio 18%, Directivo 0% y Propietario 73%. Lo que demuestra la importancia del profesional especialmente en el sector productivo de la sociedad.

Las áreas en las que se desempeñan los profesionales concuerdan con los campos de formación de la carrera ya que el 77% se desempeñan en diseño gráfico, persuasión, información y educación, por ejemplo, realizando trabajos de imagen corporativa, editorial, multimedia y gestión de proyectos de diseño; el 14% vinculada al área de comunicación, marketing y publicidad; el 4% a la docencia de diseño y el 5% restante realiza actividades ajenas a la formación profesional.

### **3h) Funciones y roles que desempeñarán los futuros profesionales**

De acuerdo con el estudio de pertinencia elaborado en donde se integran los resultados del seguimiento a graduados, los roles que desempeñan los Diseñadores Gráficos en los escenarios laborales son:

- Arte finalista y control de procesos de producción gráfica
- Ilustración y fotografía
- Dirección y ejecución de proyectos
- Dirección creativa
- Gestión de Diseño
- Investigador en comunicación gráfica
- Asesoría en proyectos de comunicación gráfica
- Emprendedor en las áreas de negocios creativos

En relación con lo antes mencionado, los profesionales de la Carrera de Diseño Gráfico de la PUCE, en concordancia con su perfil de egreso, estarán en la capacidad de desempeñarse en las siguientes funciones:

- Diseñador para proyectos de información
- Diseñador para proyectos de persuasión
- Diseñador para proyectos de educación
- Diseñador para proyectos de administración de información
- Diseñador para proyectos de identidad gráfica
- Diseñador para proyectos de Diseño Estratégico.
- Diseñador para proyectos de Diseño de comunicación

Las competencias del Diseñador Gráfico de la PUCE que evidencia su perfil de egreso y por medio de las cuales podrá cumplir sus funciones y roles en los escenarios laborales son:

- a. Comprensión holística, estratégica<sup>3</sup> e histórico crítico del contexto y la profesión que le permita situar las problemáticas o necesidades y dar respuestas efectivas desde una visión teórica y conceptual adecuada.
- b. Efectividad en el planteamiento de soluciones de Diseño de comunicación que se orienten a la experiencia de los usuarios como al desarrollo de ventajas competitivas para organizaciones y entornos productivos desde el pensamiento de Diseño.
- c. Capacidad intuitiva y creativa para la ideación, representación y producción de propuestas conceptuales innovadoras, así como capacidad lógica de análisis y síntesis de la información para orientar las soluciones de forma efectiva.
- d. Dominio de tecnologías digitales y tradicionales para la ideación, representación y producción eficiente tomando en cuenta la calidad de los proyectos en el uso de materiales, procesos y costos con criterios de impacto ecológico.
- e. Destrezas de investigación para el desarrollo de soluciones y como base para el aprendizaje continuo, los nuevos planteamientos, el desarrollo de nuevas tecnologías o aplicaciones innovadoras de tecnologías existentes y nuevas iniciativas.
- f. Capacidad de gestión, emprendimiento e innovación apuntando a la excelencia y por medio de una actitud responsable, ética, honesta y con integridad.
- g. Actitud de escucha, apertura y diálogo para la construcción de relaciones cordiales, respetuosas e interculturales, en procura del desarrollo personal y colectivo.

Los resultados y logros de aprendizaje que permite la construcción de cada una de estas competencias se describen en el apartado perfil de egreso.

## 4) Planificación Curricular

### 4a) Objeto de estudio

La Carrera de Diseño Gráfico estudia, la configuración de mensajes gráficos y las relaciones, interacciones, condiciones y problemas que resultan entre el design (mensaje gráfico), sus autores, codificadores y públicos destinatarios definidos en un contexto y momento de enunciación específico. (Muñoz, 2009, pp. 9–13) Este estudio exige la comprensión de los elementos morfológicos y del lenguaje visual, las concepciones teóricas, conceptuales y metodológicas, el uso apropiado de tecnologías y el impacto que generan estos en el entorno social, cultural, económico, tecnológico, etc.

### 4b) Lo que se propone transformar con la propuesta curricular

Con la formación profesional de Diseñadores Gráficos de la PUCE se quiere en primera instancia enfrentar los seis problemas del contexto definidos y mencionados en el apartado 3a.

El enfrentar estos problemas exige también transformar en algún grado las concepciones y relaciones sociales existentes sobre la profesión. Dentro de este aspecto se identifican los siguientes problemas:

- Escasa atención de los Diseñadores a problemas de comunicación gráfica de los sectores sociales y productivos definidos en los planes nacional y locales de desarrollo.
- Insuficiente especialización profesional en el Diseño Gráfico que les permita a los graduados diferenciarse frente a la demanda y oferta laboral.
- Sobrevaloración del Diseño Gráfico como herramienta publicitaria, técnica y creativa y escasa comprensión de su capacidad estratégica para mejorar la competitividad organizacional.

A nivel de la formación del Diseñador Gráfico se requiere transformar las concepciones y dificultades observadas en la enseñanza de la profesión que desde una perspectiva dialéctica permitan proponer una formación acorde a los tiempos. Estas concepciones y dificultades son las siguientes:

- Deficientes competencias teóricas y metodológicas en el desarrollo de proyectos de Diseño Gráfico versus la sobrevaloración del aprendizaje de software de edición.
- Reducida comprensión del Diseño Gráfico como instrumento para agregar valor simbólico diferencial que mejoren los entornos sociales, culturales y productivos.
- Escasa conexión de los contenidos de las asignaturas que permitan comprensiones significativas para la fundamentación y aplicación efectiva de los conocimientos del Diseño Gráfico.
- Bajo nivel en la comprensión del contexto, la necesidad del comitente y expectativa del público destinatario al configurar los mensajes gráficos.

- Poca efectividad en la conceptualización e ideación creativa de los proyectos gráficos por desconocimiento y aplicación de técnicas creativas y herramientas teóricas.
- Baja comprensión del mensaje gráfico y sus funciones comunicativas (informativa, didáctica y persuasiva)
- Sobrevaloración de la dimensión estética y de apariencia en la configuración de los productos gráficos.
- Poca preocupación e interés sobre los aspectos: contractuales, técnico- productivo, de propiedad intelectual, costos, venta y comercialización de los productos de Diseño Gráfico.
- Escasa integración de los proyectos y prácticas de aprendizaje a resolver problemas concretos de los sectores productivos y culturales como Pymes y organizaciones sociales y culturales.
- Poca responsabilidad y análisis sobre el uso de los recursos y tecnologías de impresión, producción gráfica y audiovisual.
- Reducido interés por la investigación formativa orientada a la producción de conocimiento, reflexión crítica y enseñanza del Diseño.

En función del diagnóstico sobre las debilidades de las Carreras de Educación Superior realizado por el CES, la Carrera intervendrá en la transformación de otros aspectos, tales como:

- Dificultades en el proceso de graduación. Estudiantes que egresan y no obtienen su título.
- Itinerarios diversos que no han permitido el libre tránsito de los estudiantes entre las universidades.
- Limitada actividad investigativa, lo que ha repercutido en que el país sea un simple reproductor de conocimiento.
- Excesiva oferta de pregrado y casi ninguna para posgrado.
- Programas desvinculados de los requerimientos del sector educativo y de la sociedad.
- Deficiente formación de docentes con enfoques de género, de derechos individuales, colectivos y de la naturaleza, intergeneracional, intercultural, étnico e inclusión social.

#### **4c) Orientaciones metodológicas generales para la transformación de los problemas de la profesión.**

A fin de lograr la transformación de los problemas referidos a la profesión y enunciados anteriormente, se aplicarán las siguientes orientaciones metodológicas y aplicaciones:

**Análisis de casos.** En esta orientación metodológica se plantean situaciones prácticas y concretas de la vida profesional, a través de casos de estudio, en los que el estudiante entrenará su capacidad de análisis y síntesis, así como también el planteamiento de respuestas y soluciones a los problemas planteados.

**E-learning:** Los procesos de aprendizaje y enseñanza a través del internet mediante el uso de las tecnologías de información y comunicación (internet, bases de datos, libros virtuales, aulas virtuales, tecnología multimedia, etc.) revolucionan constantemente las concepciones en la enseñanza del Diseño. Esta orientación promueve que desaparezcan las barreras espaciotemporales, la formación es más flexible, el alumno es el centro, el profesor es un facilitador del proceso, los contenidos exigen y permiten ser actualizados permanentemente y la comunicación entre actores es constante. Esta orientación promueve aprendizajes cada vez más significativos.

**Aprendizaje basado en problemas.** (ABP) En esta orientación metodológica, se plantea un trabajo en equipo para el planteamiento, análisis, discusión y obtención de soluciones viables, que apunten a la resolución de problemas reales planteados en escenarios de aprendizaje. Los problemas permiten formar competencias efectivas en los estudiantes y en donde el aprendizaje es auto dirigido y promueve la investigación y desarrollo de capacidades autónomas de los estudiantes.

**Aprendizaje experiencial:** En esta metodología se considera al aprendizaje como un proceso mediante el cual el conocimiento se crea en base a la transformación de una experiencia. Esto exige que los estudiantes estén implicados en una situación experiencial en donde construyan y reorganicen el conocimiento por medio de sus niveles de representación, acorde a sus realidades, experiencias anteriores, valores, normas y reglas. Esto sucede siempre y cuando estén alertas, reflexivos y conceptualicen la realidad para convertirla en información significativa.

Este modelo de aprendizaje integra a las giras de observación y visitas de campo, las prácticas y actividades de vinculación con la comunidad para la observación in situ de los problemas que deben abordarse, y cotejarlos con la realidad espacial existente y la aplicación adecuada de los aprendizajes teórico-prácticos.

**Proyectos:** Este método es el más empleado en Diseño, estructura las competencias profesionales y emplea el método proyectual como guía mediante sus etapas de investigación, desarrollo y validación. El proceso dentro del aula en donde se aplica el método de proyectos es guiado y acompañado en clase por el docente en base a una problemática o necesidad concreta en los ámbitos de diseño de información (editorial), identidad de marca y señalización, diseño de nuevos medios (multimedia) y diseño estratégico empleando medios impresos y digitales. Los estudiantes en este proceso son los actores centrales y la evaluación les exige fundamentalmente confrontar las soluciones propuestas con las demandas definidas en la etapa de investigación.

**Proyectos interdisciplinarios en equipo:** Este método es una variante del anterior, pero a aplicarse con la intervención multi, inter, y transdisciplinaria (Diseño Gráfico, Diseño de Producto, Diseño Textil e indumentaria, Diseño interior, Arquitectura, Artes Visuales, Educación, Salud, Marketing, Negocios y Administración, Biología, etc.) Esta visión es de trascendental importancia ya que se busca lograr proyectos cuyas soluciones posean mayor viabilidad de aplicación ya que las consideraciones son más complejas, dinámicas y



con abordajes integrados pensando siempre en el contexto y los de sus beneficiarios como el eje de integración y no los conocimientos disciplinares.

En el caso de la carrera de Diseño Gráfico en la sede matriz se promueve la integración con Diseño de Productos en el Taller de Diseño Estratégico y se ha continuado con la integración en proyectos de desarrollo de emprendimientos entre Diseño Gráfico y Administración de empresas.

Otros métodos como el aprender sirviendo (*service learnig*), aprendizaje cooperativo y recíproco, evaluación auténtica, participación tutelada en investigación, formación práctica in situ se consideran dentro del aprendizaje del Diseño Gráfico, pero en momentos específicos por lo cual no se desarrollan con amplitud.

#### **4d) Orientaciones del conocimiento para la construcción del objeto de estudio.**

Las orientaciones y saberes que toma en cuenta la construcción del objeto de estudio del Diseño Gráfico se fundamentan en la investigación transdisciplinar (Sexe, 2001, pp. 65–66) y proponen una concepción de estudio de relaciones interdependientes, dinámicas y en permanente cambio en donde el conocimiento es un proceso de construcción social e individual de sentido. El estudio de las relaciones que se producen entre los emisores, codificadores y destinatarios del mensaje gráfico en un contexto definido permite comprender la multiplicidad de variables complejas que emergen en cada una de ellas y conformar un cuerpo teórico y metodológico adecuado para su comprensión y aplicación dentro de la formación del Diseñador Gráfico.

La comunicación, antes que una teoría inacabada o una ciencia especial, se sitúa en un campo donde confluyen ciencias humanas, sociales, de la subjetividad, que dan cuenta de las distintas producciones de sentido. El diseño también permite ser pensado como un campo, como un lugar de articulación y condensación de subjetividades... Se trata, de pensar en términos de construcción social. Entre emisores y receptores, entre signos, entre significantes, entre significados, hay una especie de espesura “blanda”, un fuelle, que autores como Deleuze han denominado entre. Ese entre está cargado de dispositivos de subjetividad y la comunicación o el diseño resultan construidos. Son un constructo. (Sexe, 2001, pp. 66–67)

Esta orientación de acuerdo con Jorge Luis Muñoz (2009) no tiene un afán de intelectualización o de sistematización ya que el Diseño en sí mismo tiene una gran carga artística y poética que va más allá del código del mensaje utilizado ya que transmite un valor simbólico y construye imaginarios afectivos y experienciales. El objeto de estudio planteado permite incorporar al análisis las representaciones, premoniciones e intuiciones que son funciones cerebrales propias del pensamiento de Diseño, de igual forma aborda la comunicación gráfica desde la efectividad del mensaje y construcción de experiencias simbólicas acordes a las necesidades de los destinatarios definidos donde la creatividad tiene una dirección y objetivo.

El Diseñador no solo crea mensajes gráficos que impacten los sentidos, sino que busca construir sentido y significado por lo cual dentro de los saberes que debe incorporar para cumplir su quehacer se encuentran:

- Manejo de técnicas de representación, ilustración y dibujo, así como materiales para la producción.
- Posesión de sentido estético en el uso de la forma y espacio, color, imagen, tipografía y composición.
- Manejo de software e instrumentos de producción y representación de diseño
- Conocimientos de historia y sociedad, contexto tecnológico y cultura.
- Manejo de técnicas y estrategias de comunicación.
- Manejo de capacidades cerebrales y mentales lógicas e intuitivas.
- Comprensión de entornos competitivos y sociales.
- Empleo de metodologías de investigación centradas en las personas.
- Conocimiento de teorías de comunicación, semiología y retórica.
- Capacidad para presentar proyectos y realizar su negociación.

De todos los saberes que proveen la antropología, sociología, comunicación, computación, semiología, retórica, psicología, publicidad, marketing, administración, negocios, gestión, planificación estratégica, estudios culturales, pedagogía, didáctica, etc. solo emplea los que tengan relación directa con la finalidad del quehacer del Diseño Gráfico que es la configuración de mensajes gráficos para destinatarios definidos con alto valor simbólico, que promuevan experiencias significativas y contribuyan a enriquecer la cultura material y calidad de vida.

#### **4e) Competencias (habilidades, destrezas y actitudes)**

Las habilidades y destrezas teóricas, prácticas, metodológicas y actitudinales tendrán su trasfondo en los horizontes pedagógicos definidos, los cuales hacen posible la incorporación del diálogo de saberes ancestrales, cotidianos y tradicionales, de inclusión, diversidad y enfoque de género, por su visión integral de la realidad.

Habilidades y destrezas teóricas:

- Conocer y comprender las distintas manifestaciones culturales y sociales, reconociendo la naturaleza humana en sus distintas dimensiones, fundamentados en las bases teóricas que permitan la identificación de los diversos contextos socioculturales.
- Reconocer y comprender las corrientes teóricas para la inclusión social, complementado con el análisis crítico del enfoque de género como una construcción social, cultural, histórica y política.

#### Habilidades y destrezas metodológicas:

- Vincular y desarrollar procesos de comunicación gráfica que integren y potencien la visión intercultural para contribuir al desarrollo de las poblaciones y grupos más vulnerables y lograr la integración social y el buen vivir.
- Desarrollar adecuados procesos metodológicos que permitan identificar y valorar las distintas variables de los grupos sociales, reconociendo a la interculturalidad y el enfoque de género como una característica inherente a la realidad sociocultural del país.

#### Habilidades y destrezas actitudinales:

- Desempeñar los procesos académicos con responsabilidad social, promoviendo principios éticos a través del adecuado manejo de la información y la comunicación, amparados en el respeto, el derecho y la igualdad de género.
- Reflexionar y valorar la diversidad sociocultural, sus características y manifestaciones, y asumir una postura crítica frente a factores de exclusión social y condiciones de violencia que afectan el principio de interculturalidad y enfoque de género.

## 5) Campos de estudios

### 5a) Integraciones curriculares

La Carrera de Diseño trabajará las integraciones curriculares mediante la implementación de:

A. Proyectos de integración de saberes: ubicados a partir de la unidad de formación básica, y organizados en el área de praxis profesional, en los que se trabaja directamente con la visión de integración de saberes. Los proyectos de integración se plantean como nivel, en base a temáticas definidas y en donde permiten organizar el proceso metodológico de todas las asignaturas. Se proponen dos proyectos simultáneos y proyectos cortos sin cliente y largos con cliente de acuerdo con el grado de complejidad de acuerdo con Jorge Frascara. (2012)

B. Proyecto de investigación: corresponde al eje investigativo de la formación y empieza desde la unidad de formación básica, y permite la puesta en ejecución de las competencias relativas a la investigación alineada a la integración de los distintos saberes. En la Unidad de integración curricular se hará énfasis en la elaboración de proyectos vinculados a resolver las necesidades o problemáticas del contexto que se concretan en el proyecto de titulación.

C. Prácticas laborales: incluidas en la Unidad profesional a partir del sexto nivel, se trabajan independientemente, con un enfoque especial en que sean el espacio privilegiado que une la academia con el campo profesional.

A continuación, se describirán las redes de aprendizaje por cada uno de los niveles:

### **NIVEL 1- Red de Aprendizaje 1: Contextos y fundamentos del Diseño**

Al final de esta red el estudiante estará en capacidad de: Entender el contexto histórico donde surge y se desarrolla el Diseño, y abordar los fundamentos del Diseño para construir mensajes de comunicación gráfica desde una perspectiva metodológica intuitiva.

### **NIVEL 2- Red de Aprendizaje 2: Mensaje Gráfico**

Al final de esta red el estudiante estará en capacidad de: Construir mensajes de comunicación gráfica comprendiendo su codificación por medio de la aplicación de los elementos básicos del Diseño Gráfico, sirviéndose además de distintos lenguajes como la representación gráfica y la fotografía, y el apoyo de herramientas digitales.

### **NIVEL 3 - Red de Aprendizaje 3: Unidad de Sentido**

Al final de esta red el estudiante estará en capacidad de: Construir unidades de sentido simbólicas mediante mensajes gráficos con características principalmente persuasivas y para públicos objetivos definidos. La construcción simbólica se realizará mediante la apropiación de la estructura del signo y del mensaje, utilizando la iteración narrativa y la estructuración de Conceptos de Diseño que permitan lograr comunicación efectiva. Además, el apoyo de lenguajes y herramientas digitales permitirá la composición del mensaje y edición digital de artes para impresión.

### **NIVEL 4 - Red de Aprendizaje 4: Diseño de Información**

Al final de esta red el estudiante estará en capacidad de: Comprender los elementos de estructuración, planeación, maquetación y disposición para que el estudiante pueda componer distintos proyectos en el ámbito informativo especializado y ligados a un concepto transversal expresado en cada aspecto de un proyecto gráfico que toma en cuenta las condiciones del medio y el público al que se dirige.

### **NIVEL 5 - Red de Aprendizaje 5: Diseño de Identidad Gráfica**

Al final de esta red el estudiante estará en capacidad de: Construir propuestas conceptuales y estratégicas de Diseño de identidad de marca mediante el uso de herramientas creativas y de diagnóstico, propuestas enfocadas en el área del Diseño de persuasión y de información con un alto valor comunicativo y simbólico. Además, se complementa con el análisis de la relevancia de la metodología proyectual en la generación de los discursos sociales, y el amplio campo de desarrollo del Diseño de nuevos medios en donde se plantean nuevas reflexiones teóricas a nivel comunicacional.

### **NIVEL 6 - Red de Aprendizaje 6: Diseño para nuevos medios**

Al final de esta red el estudiante estará en capacidad de: Proponer soluciones de comunicación visual orientadas a informar, formar, entretener o administrar con énfasis en la usabilidad e interacción en los nuevos medios, para generar mayor eficiencia comunicativa en la relación de los usuarios con las TICs, que le permiten al Diseño Gráfico nuevos

ámbitos de aplicación en donde puede proponer experiencias emocionales de comunicación basadas en la interacción y usabilidad.

#### **NIVEL 7 - Red de Aprendizaje 7: Diseño Estratégico**

Al final de esta red el estudiante estará en capacidad de: Plantear soluciones creativas, enfocadas desde la gestión del Diseño como estrategia y desde el trabajo interdisciplinario con diseñadores de productos, para la resolución de problemas identificados de la urbe y de las PYMES, tomando en cuenta criterios de calidad, eficiencia y competitividad.

#### **NIVEL 8 - Red de Aprendizaje 8: Investigación y gestión de Proyectos de Diseño**

Al final de esta red el estudiante estará en capacidad de: Estructurar el conocimiento adquirido y aplicarlo en el Trabajo de Integración Curricular, para configurar propuestas viables y novedosas de comunicación visual que puedan evidenciar las competencias profesionales adquiridas en la Carrera. Además, integra a su formación los conocimientos sobre emprender en Diseño, la gestión y evaluación que le permite construir competencias del perfil profesional útiles para la vida laboral.

### **5b) Problemas que actuarán como ejes de organización de los contenidos.**

En la carrera de Diseño Gráfico se han identificado los siguientes problemas, procesos y situaciones que serán los ejes organizadores de cada unidad.

#### **Unidad Básica:** Período Académico I, II y III

En estos períodos académicos se abordarán los problemas del contexto:

P2. Deficiencia en la calidad de propuestas persuasivas visuales en el campo de la publicidad, propaganda, comunicaciones de interés social y revestimiento de envases, para la promoción y comercialización de productos y servicios.

P4. Bajo nivel de soluciones creativas, innovadoras de diseño de mensajes visuales que posibiliten el logro de eficiencia, seguridad, bajo nivel de desgaste físico y optimización de recursos.

Los problemas de comunicación que exigen al Diseño configurar mensajes para informar, persuadir, educar, administrar o identificar se abordan en primera instancia desde los fundamentos. El estudio del signo, el mensaje, la unidad de sentido hasta llegar al discurso permiten comprender la estructura del lenguaje gráfico que junto con el estudio de los elementos del Diseño (forma y espacio, color, tipografía, imagen y composición) acompañan a la comprensión para la estructuración de mensajes gráficos efectivos. Estos elementos permiten definir la organización curricular de la Unidad Básica de primero, segundo y tercer nivel y plantean el eje de integración mediante ejercicios y micro proyectos basados en análisis de casos, experiencias, oportunidades o problemas.

Los problemas de la formación del Diseño que abordará la Unidad de organización básica tienen que ver con la adquisición de las bases teóricas y metodológicas que sustentan y posibilitan la construcción de mensajes gráficos dentro de las distintas áreas de práctica profesional, dichas bases se abordan durante el primero, segundo y tercer nivel mediante:

- El conocimiento y reflexión sobre la historia del diseño.
- El saber y la aplicación de los fundamentos básicos del Diseño Gráfico en cuanto a los conceptos de forma, espacio, tipografía y color.
- La profundización en la estructuración de mensajes visuales partiendo desde el signo, luego el mensaje hasta la unidad de sentido.
- Desarrollo del pensamiento lógico matemático aplicado directamente al Diseño Gráfico.
- Comprensión de los principios de escritura académica y expresión oral.
- El conocimiento de las TICs y tecnologías aplicadas al Diseño Gráfico, y las herramientas y habilidades de representación gráfica y composición fotográfica de los proyectos de Diseño.
- El acercamiento a la realidad intercultural de nuestro país.

La pregunta que guía esta unidad es: ¿Cuáles son los elementos que fundamentan y posibilitan la construcción de mensajes gráficos?

**Unidad Profesional:** Período Académico IV, V, VI, VII y VIII

En estos períodos académicos se abordarán los problemas del contexto:

P1. Deficiencia en el diseño de piezas editoriales y material didáctico; señalización y familiarización con interfaces para medios digitales, impresos, tridimensionales o electrónicos.

P3. Reducida e insuficiente calidad de material educativo para apoyar el desarrollo e inclusión tanto de individuos como de comunidades que aporten a la valoración de la cultura propia.

P5. Subvaloración de la identidad e imagen organizacional como estrategia de reconocimiento, apropiación y competitividad.

P6. Escaso nivel de propuestas comunicacionales visuales que propicien y concienticen la conservación del patrimonio natural y cultural.

En la unidad profesional se profundiza en las asignaturas y proyectos integradores en cuarto nivel en el diseño de información que enfrenta la mayoría de los problemas del contexto en los aspectos de información especializada, luego el Diseño de identidad gráfica en quinto y el Diseño para nuevos medios en sexto nivel. Estas áreas integran a las demandas específicas de los problemas y también a las necesidades de formación que exigen los contextos laborales en que actúan los graduados. En séptimo nivel se incorpora la visión estratégica para profundizar en el meta proyecto y preparar al estudiante a enfrentar problemas de mayor complejidad e integrar metodologías de investigación y análisis interdisciplinarios para generar conceptos que permitan promover ventajas diferenciales y valor simbólico de marca. El trabajo en equipo es fundamental también en esta etapa y la integración multi, inter y transdisciplinar.

Los problemas, procesos o situaciones de la profesión que se abordan en cuarto y quinto semestre son:

- Comprensión de los conceptos teóricos para configurar mensajes gráficos que tomen en cuenta los medios impresos y digitales para su difusión y la adecuada codificación visual.
- Los conceptos de las teorías de la comunicación y el Diseño Gráfico como discurso social y cultural.

- Los procesos de aprendizaje centrados en los proyectos de integración de Diseño de Información y Diseño de Identidad de marca permiten configurar soluciones gráficas que consideren los aspectos tecnológicos de la producción gráfica y su representación hasta los contextos sociales y de mercado en donde intervienen.
- Se abordan también problemáticas que permiten reflexionar sobre la ética profesional del Diseño y las reflexiones críticas sobre su quehacer.

La pregunta que guía a estos niveles de la unidad es: ¿Cuáles son los aspectos teóricos, metodológicos, tecnológicos, del contexto social y éticos que definen la construcción de mensajes gráficos?

En el núcleo problemático de sexto y séptimo semestre y que se encuentra dentro de la unidad de organización profesional se aborda:

- Las situaciones de la profesión que permite comprender al Diseño Gráfico desde una visión en la construcción de experiencias integradas, nuevos medios de comunicación y con visión estratégica para entornos competitivos.
- El quehacer proyectual desde los proyectos integradores permite abordar los proyectos de Diseño desde las demandas comunicativas de conversación, participación, interacción, activismo responsable y crítica.
- Estos aspectos se integran desde una visión de Diseño de Comunicación propuesta en el horizonte epistemológico.
- Se profundiza también dentro de los proyectos integradores sobre el diseño con función estratégica en donde el design thinking o pensamiento de Diseño propone la construcción de estrategias competitivas orientadas desde una visión del meta proyecto (contexto) para luego configurar los elementos de Diseño impresos y digitales que materialicen de forma coherente la estrategia de la organización.
- Se profundiza en la visión de marketing para cimentar la transición del agregar valor al producto y servicio a la construcción de marcas que convoquen experiencias significativas.
- Desde este planteamiento se propone el fortalecer la ventaja competitiva y el cumplimiento exitoso de los objetivos organizacionales.
- Al integrarse en esta etapa las prácticas laborales es necesario completar el estudio sobre la viabilidad económica y técnico productiva necesaria para la configuración de los mensajes gráficos con alta calidad y que orienten mejor el futuro laboral.

La pregunta que guía a estos niveles de la unidad es: ¿Cuáles son los aspectos competitivos, comunicacionales, estratégicos, económicos y del mercado que posibilitan la viabilidad de los mensajes gráficos en las interrelaciones del Diseño y los nuevos contextos?

#### **Unidad de Integración Curricular:** Período Académico VIII

En esto período académico se abordarán todos los problemas del contexto y de acuerdo con el área de selección que realice el o la estudiante en su trabajo de Integración Curricular.

En esta unidad se integran también y en muchos casos se abordan los problemas del contexto orientados al Diseño para educación y administración que exigen al estudiante

incorporar conocimientos interdisciplinarios específicos de las áreas de psicología, pedagogía, didáctica, administración, gestión y comunicación organizacional, comunicación interna, comunicación estratégica, etc. que enriquecen los proyectos, sus competencias y definen su perfil de formación con mayor especificidad. En los proyectos de titulación se abordan también las áreas de Identidad de marca, Diseño de persuasión y el Diseño de información junto con el Diseño de nuevos medios que están presentes permanentemente. Los problemas, procesos o situaciones de la disciplina que se abordan en esta etapa tienen como cometido:

- Consolidar las competencias adquiridas a lo largo de la carrera y que posibiliten enfrentar problemas de comunicación gráfica desde una óptica adecuada y de práctica profesional bien definida.
- Se reflexiona sobre los aspectos de la metodología de la investigación en Diseño para la definición adecuada de los problemas u oportunidades detectadas o las necesidades planteadas por comitentes definidos.
- Se revisa y fortalece el proceso proyectual y el desarrollo pertinente del proceso de ideación y conceptualización.
- Se profundiza en la construcción de marcos teóricos pertinentes que permitan fundamentar los proyectos desde las distintas necesidades de informar, persuadir, educar, administrar o identificar. Las teorías que permiten construir la base de los proyectos generalmente son transdisciplinarias por la naturaleza del Diseño.
- Se revisa los aspectos técnicos de la configuración de mensajes y su producción gráfica. Todo el proceso se realiza integrando la validación teórica, metodológica del Diseño y las demandas del comitente y públicos destinatarios.
- Para la presentación del trabajo se aborda los aspectos esenciales del trabajo académico como la redacción y el uso de normas.
- Se integra a esta etapa reflexiones y prácticas sobre la gestión, planteamiento y diseño de proyectos y emprendimientos creativos.

La pregunta que guía esta unidad es: ¿Cuál es la estructura académica del proyecto de Diseño de grado y su viabilidad, así como las exigencias de la práctica profesional?

### **5c) Perfil de egreso (resultados de aprendizaje)**

Los resultados de aprendizaje propuestos dentro del modelo de competencias se orientan en cuatro áreas saber hacer, saber saber, saber ser y saberes genéricos. El logro de estos resultados conformará el perfil de egreso de los estudiantes al finalizar el plan de estudio y orienta al mezo y micro currículo en su implementación. Esta propuesta se desarrolló integrando las propuestas del currículo anterior de la carrera, las competencias propuestas por (ICOGRADE, n.d.) y las de la PUCE a nivel de competencias generales.



**Saber ser**

- Demostrar compromiso y sensibilidad frente a las necesidades que plantean la realidad social y el medioambiente desde una visión cimentada en el humanismo, los valores cristianos y un enfoque multi, inter y transdisciplinar y en la toma de decisiones frente al proyecto de Diseño.
- Trabajar en un entorno global con la comprensión de la importancia de la conservación y promoción del patrimonio cultural generando propuestas gráficas con conceptos propios y expresiones genuinas enmarcados en la ética personal y profesional.
- Comprender ampliamente los problemas relacionados con los contextos cognitivos, sociales, culturales, tecnológicos y económicos para el diseño por medio de la investigación cercana a los públicos y sus necesidades.
- Propiciar consensos, aplicando la inclusión, la empatía, la compasión, la persuasión, la paciencia y el pensamiento crítico. Tener capacidad de ser flexible, ágil y dinámico en la práctica profesional.
- Gestionar y colaborar de forma productiva en grandes equipos interdisciplinarios enfocándose en el objetivo del proyecto y las demandas del público más que los conocimientos propios.

**Saber saber**

- Comprender histórica y críticamente la disciplina para reflexionar sobre el impacto que tienen los mensajes gráficos en el contexto social, su contribución a la cultura como al desarrollo de las organizaciones o entornos productivos y con sensibilidad y respeto por la dimensión sociocultural y cosmológica que es parte constitutiva del ser humano.
- Relacionar los fundamentos epistemológicos y metodológicos del proceso de Diseño para la resolución de problemas de comunicación mediante la identificación del problema, la investigación, el análisis, la conceptualización, generación de propuestas, prototipos, pruebas de usuario y la evaluación de resultados en función del desarrollo efectivo de las soluciones de Diseño.
- Identificar los deseos, demandas y necesidades de los públicos destinatarios y del comitente mediante la comprensión de los factores humanos físicos, cognitivos, culturales y sociales que permitan tomar decisiones sobre la forma de los mensajes gráficos.
- Reconocer cómo se comportan los materiales y procesos que contribuyen a la sostenibilidad de los productos para su optimización, viabilizando sus costos y determinando la menor huella ecológica posible, así como las estrategias y prácticas para poder determinar los aspectos contractuales, de presupuestos y de gestión de un proyecto de Diseño Gráfico.
- Construir argumentos verbales para las soluciones de Diseño Gráfico que abordan diversos usuarios, audiencias; vida útil y los objetivos comerciales y operativos de las organizaciones.

**Saber hacer**

- Aplicar los conocimientos de investigación cualitativa en el diagnóstico de las demandas del comitente y necesidades del público destinatario con el mayor grado de pertinencia, coherencia y consistencia.

- Diseñar mensajes gráficos efectivos y con alto valor simbólico, considerando los requerimientos del comitente, del público destinatario y las especificaciones técnicas y que den respuesta a problemas de comunicación, incluyendo la comprensión de la jerarquía, la tipografía, la estética, composición y construcción de imágenes significativas y el uso de fundamentos y elementos básicos del Diseño Gráfico.
- Representar los mensajes gráficos y sus especificaciones constructivas por medios informáticos y tecnológicos empleando planos técnicos y documentación que contemple las normativas correspondientes y procurando su viabilidad productiva y económica, así como la eficiencia individual y de la organización en caso de que su trabajo sea en relación laboral.
- Aplicar las teorías de la comunicación, lingüística, semiología, retórica, psicología, entre otras, en la resolución de problemas de comunicación gráfica y en donde se evidencie la pertinencia en la codificación del lenguaje gráfico y su efectividad en la construcción de unidades de sentido novedosas y que aporten a enriquecer la cultura material del país.
- Gestionar tareas, proyectos y programas para ofrecer los resultados previstos, dentro del presupuesto, el calendario u otras limitaciones definidas, mediante criterios de evaluación permanente que den cuenta de la audiencia y el contexto en donde se implementa el proyecto y que respeten la propiedad intelectual del diseñador como productor de mensajes gráficos y de las instituciones u organizaciones asociadas.

### **Saberes generales**

Los resultados de aprendizaje relacionados a las capacidades cognitivas y competencias genéricas que son necesarios para el futuro ejercicio profesional de Diseño Gráfico se enmarcan en la propuesta de la PUCE y se consolidan en las asignaturas comunes definidas institucionalmente, Los resultados son:

- Manejar el lenguaje oral y escrito para comunicarse con pertinencia e idoneidad en los diferentes contextos académicos, científicos, laborales y profesionales, así como en otros ámbitos socioculturales, empleando códigos y registros lingüísticos adecuados a las necesidades comunicativas que se presentan.
- Aplicar las TIC para optimizar sus comunicaciones, aprendizajes y el desarrollo del conocimiento, en el marco de los desafíos de la sociedad de la información y comunicación, considerando la responsabilidad social que dicho uso comporta para el desarrollo local y global.
- Utilizar el pensamiento lógico y divergente para comprender a los sujetos y proponer alternativas de intervención ante los fenómenos comunicativos.
- Trabajar en equipo, de forma colaborativa y en redes con miras a la creación de ambientes de aprendizaje abiertos, democráticos e interculturales que estimulen la creatividad y el aprendizaje.
- Asumir la formación a lo largo de la vida como base para el alcance de sus metas y realización personal, reflexionando de manera asertiva sobre sus experiencias y buscando la construcción permanente del saber.

## 6. Modelo de investigación

### 6a) Objetivos, logros de aprendizaje y metodologías para la formación en investigación en las unidades de organización curricular

#### Unidad de organización curricular básica.

##### Objetivos:

- Construir hábitos de investigación a través de la lectura, escritura y empleo de técnicas de estudio adecuadas.
- Contribuir al desarrollo de competencias de formación académica para la comprensión de los elementos que fundamentan y posibilitan la construcción de mensajes gráficos.

##### Logros de aprendizaje:

- Identifica problemas de fundamentación en la construcción de mensajes gráficos.
- Realiza diagnósticos situacionales de la disciplina.

##### Metodología de la Investigación:

- Observación directa y exploratoria.
- Análisis y descripción.
- Investigación bibliográfica.
- Investigación de campo.
- Método de prueba y error.

#### Unidad de organización curricular profesional.

##### Objetivos:

- Suscitar procesos de investigación que posibiliten la reflexión de los aspectos históricos, teóricos, tecnológicos, del contexto social y del mercado y éticos que definen la construcción de mensajes gráficos dentro del campo de acción de los estudiantes.
- Fortalecer procesos de investigación que promuevan la comprensión de los aspectos competitivos, estratégicos y económicos que permitan la viabilidad de los mensajes gráficos en las interrelaciones del Diseño y los nuevos contextos.

##### Logros de aprendizaje:

- Identifica las diferentes problemáticas locales y nacionales del contexto relacionado con el Diseño Gráfico.
- Genera propuestas de solución hipotéticas para dar respuesta a las problemáticas identificadas.
- Coteja las diferentes propuestas de solución en términos de Diseño basado en el análisis de requerimientos del problema.

##### Metodología de la Investigación:

- Observación directa y exploratoria.
- Identificación de tendencias y previsiones de futuro
- Análisis de registros de datos

- Visualización de datos
- Sondeos y comparaciones culturales
- Análisis de la competencia
- Interpretación y análisis de datos.
- Procesamiento de la información.
- Aprendizaje basado en problemas
- Métodos. Inductivo, deductivo.
- Método proyectual.

### **Unidad de organización curricular de integración**

#### **Objetivo:**

- Consolidar las competencias de investigación proyectual en el análisis y diagnóstico, propuesta conceptual y desarrollo y validación de la solución en la elaboración del proyecto de titulación desde una perspectiva de calidad, ética y gestión.

#### **Logros de aprendizaje:**

- Establece la metodología de la investigación idónea para la elaboración de su proyecto.
- Propone soluciones viables a los diferentes problemas del contexto relacionados con la disciplina.
- Valida proyectos para solucionar problemáticas en términos de Diseño.
- Concluye el proyecto de grado con una estructura académica adecuada y mediante su evaluación, exposición y defensa.

#### **Metodología de la Investigación:**

- Observación directa y exploratoria.
- Identificación de tendencias y previsiones de futuro
- Análisis de registros de datos
- Visualización de datos
- Sondeos y comparaciones culturales
- Análisis de la competencia
- Procesamiento, análisis y síntesis de información
- Investigación de campo y bibliográfica.
- Estudio de casos.
- Método proyectual.

## **7. Prácticas pre profesionales.**

### **Integración curricular, objetivos y escenarios**

Las prácticas en el currículo de Diseño Gráfico de la PUCE inician en el cuarto nivel dentro de la Unidad Profesional.

**Nivel 4 y 5: Práctica de servicio a la comunidad: 120 horas (80 en cuarto y 40 en quinto)**

En este nivel se realiza la práctica de servicio a la comunidad. En estas prácticas los estudiantes emplean sus competencias logradas hasta este nivel y el docente responsable tiene un rol de acompañante en el proceso. Se considera que en estos niveles el estudiante está en proceso de formación de los valores y actitudes necesarios para enfrentar las prácticas y estas consolidan y aportan a la formación en lo humanístico como eje importante en el modelo de la PUCE.

**Objetivo:** Desarrollar propuestas de comunicación gráfica efectivas y viables como respuesta a problemas y necesidades de distintos sectores sociales que tengan prioridad.

**Orientación:** La práctica se orienta a que el estudiante se involucre de forma guiada con el contexto en donde se demandan soluciones de Diseño Gráfico haciendo uso de sus competencias adquiridas y proponga acciones eficientes y viables dentro del programa de acción social de la PUCE. El docente tutor de la práctica cumplirá funciones de acompañante.

**Escenario:** proyectos de servicio comunitario, en escenarios externos a la Universidad, tales como asentamientos humanos en sectores rurales o urbanos marginales, con la participación de empresas e instituciones públicas, privadas y comunitarias. Esta práctica se encuentra dentro de las líneas de los proyectos de vínculo de la PUCE.

**Nivel 6: Práctica laboral: 120 horas**

En estas prácticas los estudiantes emplean autónomamente sus competencias profesionales y el docente responsable tiene un rol de acompañamiento. Se considera que en estos niveles el estudiante ha logrado también los valores y actitudes necesarios para enfrentar las prácticas. El estudiante en esta práctica deberá integrar los conocimientos del eje de Taller de Diseño de la Unidad Profesional en las áreas de Diseño de información, identidad gráfica y nuevos medios específicamente.

**Objetivo:** Desarrollar propuestas de comunicación gráfica efectivas y viables como respuesta a problemas y necesidades de distintos espacios académicos, sociales o públicos.

**Orientación:** La práctica se orienta a que el estudiante se involucre de forma autónoma con el contexto en donde se demandan soluciones de Diseño Gráfico haciendo uso de sus competencias adquiridas y con sensibilidad proponga acciones eficientes y viables. El docente tutor de la práctica cumplirá funciones de acompañamiento.

**Nivel 7: Práctica laboral: 120 horas**

En este nivel se realiza la práctica en entornos productivos. En estas prácticas los estudiantes emplean autónomamente sus competencias profesionales y el docente responsable solo tiene un rol de monitor. Se considera que en estos niveles el estudiante ha logrado también los valores y actitudes necesarios para enfrentar las prácticas. El estudiante en esta práctica deberá integrar los conocimientos del eje de Taller de Diseño de la Unidad Profesional en las áreas de Diseño de información, identidad gráfica, nuevos medios y Diseño estratégico. Esta práctica al ser la última prepara también al estudiante para su vinculación laboral en el medio externo.

**Objetivo:** Integrar los conocimientos teóricos y prácticos en la solución de problemas reales que demanden un enfoque de comunicación y estrategia en la construcción de mensajes gráficos.

**Orientación:** Esta práctica se orienta a que el estudiante se involucre, investigue y aplique sus competencias de formación a problemas o necesidades de un comitente real en los sectores público, privado o social.

En esta práctica el estudiante podrá cumplir también el rol de asistente de cátedra o de investigación en asignaturas o proyectos que demanden y justifiquen esta necesidad. El docente responsable de la práctica cumplirá funciones de monitor.

**Escenarios:** Micro, pequeñas y medianas empresas (MiPyMes) que constituirán entornos de simulación y permitirán prácticas de campo, modelización, resolución de problemas de diseño gráfico y producción técnica en el ámbito del diseño con orientación al diseño de comunicación y diseño estratégico explicados en los horizontes epistemológicos.

### **Competencias que se fortalecen con la formación práctica del futuro profesional**

Las habilidades, competencias y desempeños profesionales del Diseño Gráfico que se fortalecen con las prácticas pre profesionales son:

- Demostrar compromiso y sensibilidad frente a las necesidades que plantean la realidad social y el medioambiente desde una visión cimentada en el humanismo, los valores cristianos y un enfoque inter, tras y multidisciplinar y en la toma de decisiones frente al proyecto de Diseño.
- Trabajar en un entorno global con la comprensión de la importancia de la conservación y promoción del patrimonio cultural generando propuestas gráficas con conceptos propios y expresiones genuinas enmarcados en la ética personal y profesional.
- Comprender ampliamente los problemas relacionados con los contextos cognitivos, sociales, culturales, tecnológicos y económicos para el diseño por medio de la investigación cercana a los públicos y sus necesidades.
- Propiciar consensos, aplicando la inclusión, la empatía, la compasión, la persuasión, la paciencia y el pensamiento crítico. Tener capacidad de ser flexible, ágil y dinámico en la práctica profesional.
- Gestionar y colaborar de forma productiva en grandes equipos interdisciplinarios enfocándose en el objetivo del proyecto y las demandas del público más que los conocimientos propios.
- Comprender histórica y críticamente la disciplina para reflexionar sobre el impacto que tienen los mensajes gráficos en el contexto social, su contribución a la cultura como al desarrollo de las organizaciones o entornos productivos y con sensibilidad y respeto por la dimensión sociocultural y cosmológica que es parte constitutiva del ser humano.
- Relacionar los fundamentos epistemológicos y metodológicos del proceso de Diseño para la resolución de problemas de comunicación mediante la identificación del problema, la investigación, el análisis, la conceptualización, generación de propuestas, prototipos, pruebas de usuario y la evaluación de resultados en función del desarrollo efectivo de las soluciones de Diseño.
- Identificar los deseos, demandas y necesidades de los públicos destinatarios y del comitente mediante la comprensión de los factores humanos físicos, cognitivos, culturales y sociales que permitan tomar decisiones sobre la forma de los mensajes gráficos.

- Reconocer cómo se comportan los materiales y procesos que contribuyen a la sostenibilidad de los productos para su optimización, viabilizando sus costos y determinando la menor huella ecológica posible, así como las estrategias y prácticas para poder determinar los aspectos contractuales, de presupuestos y de gestión de un proyecto de Diseño Gráfico.
- Construir argumentos verbales para las soluciones de Diseño Gráfico que abordan diversos usuarios, audiencias; vida útil y los objetivos comerciales y operativos de las organizaciones.
- Aplicar los conocimientos de investigación cualitativa en el diagnóstico de las demandas del comitente y necesidades del público destinatario con el mayor grado de pertinencia, coherencia y consistencia.
- Diseñar mensajes gráficos efectivos y con alto valor simbólico, considerando los requerimientos del comitente, del público destinatario y las especificaciones técnicas y que den respuesta a problemas de comunicación, incluyendo la comprensión de la jerarquía, la tipografía, la estética, composición y construcción de imágenes significativas y el uso de fundamentos y elementos básicos del Diseño Gráfico.
- Representar los mensajes gráficos y sus especificaciones constructivas por medios informáticos y tecnológicos empleando planos técnicos y documentación que contemple las normativas correspondientes y procurando su viabilidad productiva y económica, así como la eficiencia individual y de la organización en caso de que su trabajo sea en relación laboral.
- Aplicar las teorías de la comunicación, lingüística, semiología, retórica, psicología, entre otras, en la resolución de problemas de comunicación gráfica y en donde se evidencie la pertinencia en la codificación del lenguaje gráfico y su efectividad en la construcción de unidades de sentido novedosas y que aporten a enriquecer la cultura material del país.
- Gestionar tareas, proyectos y programas para ofrecer los resultados previstos, dentro del presupuesto, el calendario u otras limitaciones definidas, mediante criterios de evaluación permanente que den cuenta de la audiencia y el contexto en donde se implementa el proyecto y que respeten la propiedad intelectual del diseñador como productor de mensajes gráficos y de las instituciones u organizaciones asociadas.

Con las prácticas preprofesionales se fortalecen y consolidan las competencias generales determinadas en el perfil de egreso que son:

- Comprensión holística, estratégica e histórico crítico del contexto y la profesión que le permita situar las problemáticas o necesidades y dar respuestas efectivas desde una visión teórica y conceptual adecuada.
- Efectividad en el planteamiento de soluciones de Diseño de comunicación que se orienten a la experiencia de los usuarios como al desarrollo de ventajas competitivas para organizaciones y entornos productivos desde el pensamiento de Diseño.
- Capacidad intuitiva y creativa para la ideación, representación y producción de propuestas conceptuales innovadoras, así como capacidad lógica de análisis y síntesis de la información para orientar las soluciones de forma efectiva.

- Dominio de tecnologías digitales y tradiciones para la ideación, representación y producción eficiente tomando en cuenta la calidad de los proyectos en el uso de materiales, procesos y costos con criterios de impacto ecológico.
- Destrezas de investigación para el desarrollo de soluciones y como base para el aprendizaje continuo, los nuevos planteamientos, el desarrollo de nuevas tecnologías o aplicaciones innovadoras de tecnologías existentes y nuevas iniciativas.
- Capacidad de gestión, emprendimiento e innovación apuntando a la excelencia y por medio de una actitud responsable, ética, honesta y con integridad.
- Actitud de escucha, apertura y diálogo para la construcción de relaciones cordiales, respetuosas e interculturales, en procura del desarrollo personal y colectivo.

## 8. Ambientes de aprendizaje.

Los ambientes y procesos que permiten implementar el aprendizaje están académicamente estructurados por medio del desarrollo de ejercicios y proyectos de Diseño Gráfico desde la comprensión de los fundamentos hasta su desarrollo en base a un proceso de investigación e implementación riguroso. En la Unidad Básica las asignaturas de Diseño y Comunicación Gráfica permiten la integración de saberes y la comprensión y aplicación práctica de los fundamentos de los proyectos. En la Unidad Profesional las asignaturas de Taller de Diseño permiten la construcción de ambientes en donde se forma las competencias orientadas a las áreas de práctica profesional que son el diseño para información, persuasión, educación, administración y se profundiza en diseño de identidad de marcas, de nuevos medios y diseño estratégico. Finalmente, en la Unidad de Integración Curricular mediante la asignatura de proyecto de titulación se estructura el trabajo de graduación en relación con la solución de problemas de Comunicación Visual y específicamente de Diseño Gráfico considerando las realidades del contexto social y empresarial y la coyuntura nacional.

En las asignaturas descritas se realizarán procesos de investigación, ideación, así como modelos físicos y virtuales, representaciones gráficas, ejercicios exploratorios, y análisis referenciales. Con el apoyo de diversas herramientas y equipo técnico que se imparte en otras asignaturas prácticas y de formación tecnológica como son el Taller de Fotografía, las asignaturas de Tecnología aplicada al Diseño Gráfico, Representación Gráfica, Producción Gráfica y Producción Audiovisual se consolida este aprendizaje práctico.

De igual forma las asignaturas que permiten generar competencias prácticas sobre el proyecto de Diseño son articuladoras de procesos para:

- Desarrollo de ejercicios y proyectos de integración de aprendizajes en las asignaturas integradoras en los niveles I al VII
- Desarrollo del Proyecto de titulación en el nivel VIII

Los ambientes descritos anteriormente son complementados permanentemente con las actividades y procesos que se planifican en:



- Programa de Vinculación con la Sociedad
- Programa de prácticas laborales curriculares y monitoreadas.
- Programas de voluntariado del Departamento de Pastoral de la PUCE
- Sistema de Tutorías de la Carrera.
- Asistencias de cátedra dentro del proceso de práctica pre profesional.
- Prácticas dentro de proyectos de investigación de la PUCE
- Salidas de campo dentro y fuera de la ciudad, nacionales e internacionales.
- Estudios de caso in situ dentro de las asignaturas.
- Visitas académicas guiadas a empresas y PyMES del sector productivo gráfico.
- Conferencias y seminarios.
- Intercambios académicos internacionales.
- Talleres intensivos (“workshops”) con profesionales del medio, profesores nacionales de otras universidades, y profesionales y profesores internacionales.
- Exposiciones, muestras de evaluación y confrontación de los proyectos de Diseño Gráfico.
- Participación en concursos de Diseño Gráfico nacionales e internacionales.
- Cursos y seminarios especializados, curriculares y extracurriculares, dentro y fuera del país.
- Preparación y evaluación para el Examen de competencias específicas de la Carrera.

Entre los ambientes tecnológicos y virtuales para el aprendizaje, la PUCE cuenta con la Dirección de Informática encargada de coordinar las aulas con equipos informáticos y software especializado para Diseño Gráfico contempladas como instrumento de trabajo base para todas las materias integrantes de los campos de formación del currículo: Fundamentos teóricos, Praxis profesional, Epistemología y metodología de la investigación, Integración de saberes, contextos y culturas, y Comunicación y Lenguaje.

De igual manera la principal plataforma habilitada en todos los espacios educativos, sin ser la única, es Moodle. Todas las aulas cuentan con servicios multimedia, que incluyen computadores, proyectores multimedia, conexión a internet, pantallas de proyección, etc. La Oficina de Nuevas Tecnologías de la PUCE administra las plataformas informáticas para el manejo del aprendizaje y ofrece capacitación a los docentes para crear aulas virtuales. Este espacio virtual cuenta con:

- Aulas virtuales de PUCEMoodle.
- Clases virtuales, audio y videoconferencias, reuniones colaborativas, Webinars (seminarios en línea), grabaciones, etc. utilizando la plataforma Blackboard Collaborate.
- Acceso a cursos en línea mediante Massive Open Online Courses (MOOC), esto es cursos masivos en línea y accesibles al público en general.
- Salas de audio y video conferencia.
- Particularmente, en los campos de formación de currículo se dispone de acceso a 7 Bibliotecas Virtuales: EBL, EBSCO, Ebooks, Springer, GetAbstract, Digitalia, Ebrary, E-Libro.

## Notas:

1. Modelo pedagógico propuesto por la Compañía de Jesús y que es ampliamente conocida y empleada en las instituciones regentadas por la compañía y propuesta en base a los ejercicios espirituales de su principal el Sacerdote San Ignacio de Loyola S.J.
2. Según Granados, se traduce como “interiorizar”
3. <https://foroalfa.org/articulos/que-es-como-piensa-y-que-hace-un-disenador-estratega>

## Bibliografía

- CES, C. de E. S. del E. Reglamento de Régimen Académico (2019).
- CNP, C. N. de P. Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 Toda una Vida (2017). Ecuador. Recuperado de: [https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL\\_0K.compressed1.pdf](https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf)
- CONEA, C. N. de E. y A. de la E. S. del. (2009). *EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO INSTITUCIONAL DE LAS UNIVERSIDADES Y ESCUELAS POLITECNICAS DEL ECUADOR*. Quito. Recuperado de: [https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/07/Extracto\\_informe\\_CONEA.pdf](https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/07/Extracto_informe_CONEA.pdf)
- DDC, D. D. C. (2016). *Design Ladder*. Retrieved from <https://danskdesigncenter.dk/en/design-ladder-four-steps-design-use>
- Duplá, J. (2000). La pedagogía Ignaciana. Una ayuda importante para nuestro tiempo. In *Cuadernos Ignacianos 2. Conferencias sobre pedagogía Ignaciana* (p. 189). Caracas: Universidad Católica Andrés Bello. Recuperado de: <https://ecommons.luc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1585&context=ignatianpedagogy>
- Franky Rodriguez, J. (2015). *El Acto de Diseñar...entre otras quijotadas* (1era ed.). Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Facultad de Arquitectura Diseño y Artes.
- Frascara, J. (2012). *El diseño de comunicación* (1a ed 3a r). Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- ICOGRADA, I. C. of G. D. A. (n.d.). *Icograda Design Education Manifesto 2011*. Taipei. Recuperado de: [https://www.ico-d.org/database/files/library/IcogradaEducationManifesto\\_2011.pdf](https://www.ico-d.org/database/files/library/IcogradaEducationManifesto_2011.pdf)
- Larrea de Granados, E. (2015). *El currículo de la educación superior desde la complejidad sistémica*. Quito. Retrieved from [http://www.ces.gob.ec/doc/Taller-difusion/SubidoAbril-2015/curriculo\\_es-sistemico - e larrea.pdf](http://www.ces.gob.ec/doc/Taller-difusion/SubidoAbril-2015/curriculo_es-sistemico - e larrea.pdf)
- Muñoz, J. L. A. (2009). *Metodología del Diseño, de la Ciencia y del Espíritu*. México D.F. Recuperado de: <https://comunifad.files.wordpress.com/2018/01/jorge-luis-muc3b1oz-metodo-disec3b1o-8-2-5-0.docx>
- PUCE, P. U. C. del E.-C. de D. G. (2019a). *Declaración del Ajuste del Rediseño Curricular de la Carrera de Diseño Gráfico PUCE*. Quito.
- PUCE, P. U. C. del E.-C. de D. G. (2019b). *Proyecto de Ajuste del Rediseño Curricular de la Carrera de Diseño Gráfico PUCE*. Quito.
- Rodríguez Morales, L. (2004). *Diseño: estrategia y táctica*. México D.F.: Siglo XXI Editores.
- Sexe, N. (2001). *Diseño.com*. Buenos Aires: Paidós.

Yates, D., & Price, J. (2016). *De la Publicidad al Diseño de Comunicación, la revolución creativa que está cambiando el mundo*. (1era ed.). Barcelona: Promopress.

---

**Abstract:** With the approval in Ecuador of the new Organic Law of Higher Education (LOES) in 2010 and its respective Academic Regime Regulations (RRA) 2012 and Regulations for the Presentation and Approval of Careers and Programs of Higher Education Institutions (RPACP) ) in 2014 and issued by the Higher Education Council CES, the redesign of undergraduate and postgraduate study programs in the country began. In this context the new proposal of the Graphic Design career is presented, considering the relevance of the curriculum in which the learning of the theoretical knowledge of the discipline of Graphic Design is integrated, with professional skills so that students are able to contribute design solutions from a strategic vision and high symbolic value, oriented to the demands of the public sector, small and medium enterprises, social organizations and communities. A proposal of integral education based on the development of your personal and professional life project based on the strengthening of the vocation, the goal of cognition, self-regulation and personal, social and environmental responsibility, within a framework of observance of ethical values, human and Christian characteristic of Ignatian pedagogy and good living. This proposal framed in the mission and institutional vision of the PUCE is specified in the curriculum that reflects the strengthening of design education based on the resolution of specific problems, with real requirements and users. It takes as its axis the Design project and in its three stages corresponding to the project method. It also relates subjects horizontally and vertically in a unified way, thus converging in the development of short and long projects that demonstrate the competencies that designers must have at their graduation.

**Keywords:** Graphic design - teaching - curriculum - curriculum design.

**Resumo:** Com a aprovação no Equador da nova Lei Orgânica do Ensino Superior (LOES) em 2010 e seus respectivos Regulamentos do Regime Acadêmico (RRA) 2012 e Regulamentos para Apresentação e Aprovação de Carreiras e Programas de Instituições de Ensino Superior (RPACP) ) em 2014 e emitido pelo Conselho de Ensino Superior da CES, o redesenho dos programas de graduação e pósgraduação começou no país. Nesse contexto, é apresentada a nova proposta do curso de Design Gráfico, considerando a relevância do currículo no qual se integra a aprendizagem dos conhecimentos teóricos da disciplina de Design Gráfico, com as habilidades profissionais para que os alunos possam contribuir projetar soluções a partir de uma visão estratégica e de alto valor simbólico, orientada para as demandas do setor público, pequenas e médias empresas, organizações sociais e comunidades. Uma proposta educacional abrangente, baseada no desenvolvimento de seu projeto de vida pessoal e profissional, com base no fortalecimento de sua vocação,

metacognição, auto-regulação e responsabilidade pessoal, social e ambiental, dentro de uma estrutura de observância de valores éticos, características humanas e cristãs da pedagogia inaciana e do bom viver.

Esta proposta, enquadrada na missão e visão institucional da PUCE, está especificada no currículo e em seu plano de estudos que reflete o fortalecimiento do ensino de design com base na resolução de problemas específicos, com requisitos e usuários reais. Ele toma o projeto de design como seu eixo e em seus três estágios correspondentes ao método do projeto. Também relaciona os assuntos horizontal e verticalmente de maneira unificada, convergindo, dessa forma, no desenvolvimento de projetos curtos e longos que demonstram as competências que os designers devem ter na graduação.

**Palavras chave:** Design gráfico - ensino - currículo - desenho curricular.

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

---

## Aplicación del rediseño curricular en el segundo nivel de Diseño Gráfico de la PUCE

Guillermo Sánchez Borrero <sup>(1)</sup>, Anabel Soraya Quelal  
Moncayo <sup>(2)</sup> y Xavier Fernando Jiménez Álvaro <sup>(3)</sup>

---

**Resumen:** Como parte de la implementación del rediseño del plan de estudios de diseño Gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, se busca en segundo nivel aplicar de manera inicial el método proyectual como eje de enseñanza a través del desarrollo de 5 proyectos cortos. En cada proyecto además confluyen las asignaturas del nivel que son: Elementos del Diseño, Edición de Gráficos Vectoriales y Mapa de Bits, Dibujo Técnico y Fotografía aplicada al Diseño Gráfico. En este nivel el eje de reflexión teórica es los Elementos del Diseño Gráfico que según Samara (2008) son: La forma, el color, la tipografía, la imagen y la composición. En cada asignatura además se incluyen conceptos teóricos y ejercicios prácticos que aportan a la resolución de los proyectos.

En este artículo se describe la organización general del currículo y plan de estudio del nivel y el proceso de creación y definición de los proyectos. Además, se propone el rol de cada una de las asignaturas en un trabajo colaborativo, luego el paso al programa micro curricular, la definición de rúbricas de evaluación, finalmente la presentación de los resultados de los proyectos cumpliendo las etapas de: investigar el problema con el usuario, desarrollar la propuesta de diseño y la comprobación del cumplimiento de los requisitos de diseño.

**Palabras clave:** Diseño gráfico - enseñanza - Proyecto de diseño - método proyectual

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 92-93]

---

<sup>(1)</sup> Adscrito a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Diseñador por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), Diplomado en Comunicación Corporativa por la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) y Máster en Dirección de Comunicación Corporativa (DirCom) por la Universidad de las Américas (UDLA). Candidato a Doctor en Diseño por la Universidad de Palermo (UP) (Argentina). Docente a tiempo completo de la Carrera de Diseño de la PUCE y encargado de la Unidad de Titulación. Investigación en diseño para educación, el diseño gráfico en la pedagogía y la enseñanza del diseño gráfico.

<sup>(2)</sup> Adscrita a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Diseñadora gráfica por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), Máster en Dirección de Comunicación Corporativa (DirCom) por la Universidad de las Américas (UDLA). Candidata a Doctora en Diseño por

la Universidad de Palermo (UP) (Argentina). Docente a tiempo completo de la Carrera de Diseño Gráfico de la PUCE. Investigación en la enseñanza del diseño gráfico.

<sup>(3)</sup> Adscrito a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Diseñador por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), Certificación en Emprendimiento y Liderazgo por la Universidad de las Américas Ecuador (UDLA) y la Cámara de Comercio de Quito, Máster en Diseño por la Universidad de Palermo (UP) (Argentina). Candidato a Doctor en Diseño por la Universidad de Palermo (UP) (Argentina). Docente a tiempo completo de la Carrera de Diseño Gráfico de la PUCE y responsable del Rediseño e implementación Curricular. Investigación en diseño de identidad gráfica, metodología y enseñanza del Diseño.

## 1.- El proceso proyectual en la enseñanza del diseño

El proceso proyectual es el eje de la enseñanza en la nueva propuesta curricular de la Carrera de Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Aunque es algo lógico para muchos docentes de Diseño, el proceso proyectual se ha descuidado como esquema de aprendizaje debido a la cantidad de información y desinformación que manejan los docentes y los estudiantes, pensando que las ideas salen de la inspiración divina, dejando de lado la primera de las tres etapas del método proyectual, la investigación. Romano (2009) sostiene que “el proceso proyectual de diseño comienza con una necesidad y finaliza con la verificación en el uso del objeto que da respuesta a esa necesidad” (p.29)

La primera etapa es la definición de los proyectos que se realizarán a lo largo del semestre. Se lo hace en reunión de los docentes que dictan las asignaturas del nivel para trabajar de forma coordinada entre las asignaturas. Para los proyectos se determinan los requerimientos de programa curricular y los resultados de aprendizaje que se debe cumplir, los condicionamientos del entorno, de las normativas y los antecedentes relacionados al tema de cada proyecto, para poder entregar a los estudiantes un problema que desde el Diseño se pueda resolver.

Ynoub (2014) hace referencia a lo expuesto por Juan Samaja sobre la fijación de las creencias, que a su vez es tomado del artículo de Charles Peirce de 1877 donde explica que

Todo cuestionamiento, duda o problema arraiga y emerge en el marco de un sistema de creencias y convicciones. Nuestros problemas surgen de nuestros esquemas y posiciones disponibles. Todo investigador está inmerso en un sistema de tradiciones culturales y tradiciones científicas, dispone y opera con modelos y representaciones de las realidades que investiga; las interpreta y las cuestiona a partir de las imágenes que resultan significativas para sus concepciones de vida y sus concepciones teóricas. (Ynoub, 2014, p. 124).

El proceso de investigación que los docentes y estudiantes realicen en un proyecto de Diseño es de vital importancia ya que así podrán realizar una propuesta de diseño adecuada y considerando las creencias que están alrededor del o los usuarios. Los métodos de creencias permiten tener una visión de la construcción del conocimiento en contextos no científicos (Romano, 2009). Los cuatro métodos de creencias que propone Pierce y Samaja (2003) son: el método de la tenacidad, método de la autoridad, método de la metafísica y el método de la ciencia.

Para el desarrollo de la nueva propuesta académica, también es necesario un cambio en la enseñanza de diseño, la comprensión y aplicación de los métodos antes descritos permiten lograr este objetivo. El método de la tenacidad permite explorar la convicción de los estudiantes en la propuesta de diseño “surge cuando nos involucramos corporalmente en la situación en la que se ha presentado la duda y consiste en consultar sólo a nuestras propias “corazonadas”, tal como ellas nos surgen cuando estamos realmente involucrados y comprometidos en la situación” (Samaja, 2003, p. 11).

El método de autoridad desarrolla en el estudiante su visión crítica ya que este “consiste en resolver cierta duda mediante la adopción de aquella creencia que nos es transmitida por otros sujetos que está investidos de autoridad” (Samaja, 2003, p.15). Estos sujetos corresponden a los docentes que deben tener la preparación académica y profesional para que el estudiante valide el conocimiento y se logre construir dicha autoridad, inmediatamente se deberá forjar la capacidad de tener una postura crítica en la propuesta del proyecto y la definición de requerimientos del problema.

Romano sostiene que “pueden encontrarse vínculos entre algunos de los rasgos dominantes del método de autoridad y la enseñanza del diseño y su relación con el proceso proyectual, entre ellos podemos mencionar: mediación didáctica, comunicabilidad, colectivismo, carácter supraindividual, carácter indiscutible y referencia a la historicidad. (2009, p.35)

El método de la metafísica o de la reflexión motiva al estudiante a tener una riqueza, eficiencia y congruencia para resolver problemas, así como “situaciones de duda mediante el examen de las diversas creencias propuesta, procurando establecer cuál de todas ellas es la más razonable” (Samaja, 2003, p. 16). “Las creencias en el proyecto se expresan a nivel de propuesta de diseño, el proceso proyectual evoluciona desde un máximo nivel de generalidades hasta una máxima definición” (Romano, 2009, p. 36).

Finalmente, el método de la ciencia permite una metódica comprobación de la eficacia predictiva de cada una de las hipótesis planteadas por el estudiante para resolver el problema desde el Diseño ya que el diseñador debe al mismo tiempo proyectar e investigar por medio de una actividad exploratoria que le permita realizar modificaciones y determinar el nivel de cumplimiento de requisitos de su propuesta, para el usuario. El diseñador aprende en el hacer y mientras mejor criterio visual tenga, mejores modificaciones y correcciones podrá hacer a su objeto. (Romano, 2009 y Samaja, 2003)

Romano (2009) sostiene que se deben equilibrar los cuatro métodos y sostiene que

El proceso proyectual, en su práctica y en su aprendizaje, comienza siempre y afortunadamente con una corazonada, orientada por la subjetividad de su autor, en el espacio – tiempo de su propia historia personal. Transita por instan-

cias propias del método de autoridad, se convalida en el proceso de reflexión y es sistematizable recurriendo a instrumentos y particularidades del método de la ciencia (p. 39).

“El proyecto se presenta como una estrategia del hacer, plantea objetivos (qué hacer), identifica y formula conflictivas y problemáticas, y está regido por la necesidad de generar ideas, su traducción formal mediatizada a través de simbolizaciones representacionales” (Ben, 2018, p.109). Cita a Otl Aicher (2001) cuando dice que el proyecto descentraliza la verdad y la razón universal y carece de una única filosofía e ideología del proyectar y del hacer. El proyecto se vuelve un método de aprendizaje que permite la transformación de la realidad y creación de nuevas realidades a través del Diseño.

## 2.- Consideraciones teóricas de las cátedras.

Dentro de la cátedra integradora, se hace un énfasis especial en el desarrollo metodológico proyectual, y dentro de este la identificación del usuario como eje principal. Según Frascara: el diseño se centra en el usuario, que es el que interactúa con la propuesta de diseño. El diseñador debe analizar a profundidad a su usuario para beneficiarlo, conocer sus necesidades, sus deseos, expectativas, limitaciones y el contexto que lo rodea. El diseño centrado en el usuario es un pilar para el éxito del diseño, pues es arduo el establecer comunicación a través de un producto de diseño con un usuario desconocido. (2018)

Según lo expuesto anteriormente nace la necesidad de conocer cómo se realiza el análisis y estudio del usuario, de entender y ser empático frente a su situación y contexto. La investigación entonces viene a ser un punto de partida ineludible, en el cual el diseñador está llamado a servirse de varios métodos y herramientas para entender el problema, conceptualizar el proyecto de diseño, desarrollarlo e incluso para evaluarlo. Solo sirviéndose de la investigación es posible aportar con soluciones de diseño que sean útiles, y que puedan ser capaces de cambiar realidades. “No es posible hacer buen diseño sin investigar” (Frascara, 2018, p. 27)

Otro aspecto que se considera en la formación de los estudiantes es la creatividad que está vinculado directamente con el planteamiento de los problemas y se considera las definiciones de Torrance (1966), Fernández Huerta (1968) y Guilford (1983) que permiten entender el rol del diseñador - investigador y cómo se entiende el concepto de creatividad como un proceso y un pensamiento del proyectista. Además de la responsabilidad de los docentes en su rol de observadores, investigadores, y maestros, el promover estudiantes con capacidad de crear piezas originales, con visión futura, dispuestos a tomar riesgos con confianza dándoles herramientas para la innovación y la creatividad. (Betancourt, 1999). La creatividad en el diseño está enlazada directamente con un vasto conocimiento, no proviene de la inspiración. Un amplio entendimiento del usuario, del cliente, de los objetivos, y del contexto en ámbitos físicos, culturales, sociales, económicos, incluso mentales y emocionales. La creatividad emerge de la relación que establece el diseñador con el tema que trata y sus múltiples complejidades. (Frascara, 2018)



Por un lado, tenemos la definición de Torrance quien dice que es “un proceso que comprende la sensibilidad a los problemas, a las deficiencias y fallos, a los elementos que faltan, a la no armonía, en suma, a la identificación de una dificultad, la búsqueda de soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis sobre dichas deficiencias, probar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es necesario y finalmente comunicar sus resultados” (1966, pp. 6-7). Por otro lado, está la definición de Fernández Huerta que manifiesta que la creatividad “es la conducta original productora de modelos o seres aceptados por la comunidad para resolver ciertas situaciones. Cuando el producto resuelve situaciones consideradas como importantes recibe el nombre de invento” (1968, p.95). Finalmente, la definición Guilford quien sostiene que es “una forma de pensamiento divergente, la cual se desencadena a causa de la entrada del sujeto a un problema, en cuya solución de advierte la existencia de ciertas características de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración” (1983, p.5).

El trabajo en equipo es otra de las aristas abordadas en la enseñanza del Diseño, enlazada a su naturaleza interdisciplinaria. El estudiante necesita la experiencia de aprender a trabajar con otros, entender las diferencias para poder respetarlas, y enfocarse en las potencialidades de la diversidad de destrezas e ideas, permitiendo así enriquecer el trabajo. Frascara (2018) menciona que el acto de diseñar siempre involucra varias personas, no solo los clientes y usuarios, sino también expertos de otras disciplinas, por lo que debe tener el diseñador la capacidad de hablar diferentes vocabularios disciplinarios, pues no es una actividad solitaria.

### **3.- Definición de los proyectos para el semestre académico.**

Para empezar con la definición de los proyectos, se parte de la identificación de un problema, que permita realizar asociaciones múltiples entre las asignaturas y otras disciplinas, además que sean trabajos prácticos, lúdicos y cercanos al contexto de los estudiantes para favorecer los procesos cognitivos, creativos y epistemológicos del diseño.

La propuesta pedagógica que se plantea se basa en el método de enseñanza que plantea Jorge Frascara (2018) quien sostiene que el diseño siempre se ha enseñado basado en problemas en forma de proyectos y no por medio de ejercicios aislados, considerando que los docentes de diseño debemos organizar la complejidad de los problemas y conocer los contextos de los usuarios para formular dichos proyectos.

Frascara (2018) señala que existen “dos tipos de proyectos de acuerdo con su duración y complejidad: los proyectos breves y los proyectos largos” (p. 45). La definición de los proyectos empieza con la reunión de los docentes que imparten cada una de las asignaturas, para coordinar cómo se relacionan los contenidos y fechas de entrega de cada proyecto. Para el caso que se describe en el presente documento se determinan 4 proyectos de duración breve que se desarrollan en 8 semanas y un quinto proyecto de larga duración de 6 semanas hasta finalizar el semestre que permite tener un campo más amplio de acción, incluso completar al proceso proyectual, hasta llegar a la comprobación, validación o testeo como lo enuncia el Design Thinking (Tabla 1). Los proyectos de corta duración permiten

precisar los ejercicios que se llevarán a cabo para abordar los contenidos de las asignaturas y cumplir los resultados de aprendizaje.

<b>SEGUNDO NIVEL</b>					
Documento de planificación de proyectos por nivel					
Segundo semestre 2018 / septiembre 2018 - enero 2019					
	<b>Entrega 1</b>		<b>Entrega 2</b>		<b>Entrega final</b>
<b>Proyecto 1:</b> Asignaturas: -Edición de gráficos vectoriales y mapa de bits  -Dibujo Técnico	<b>4 semanas</b>	<b>Proyecto 3:</b> Asignaturas: -Edición de gráficos vectoriales y mapa de bits  -Elementos del Diseño Gráfico	<b>4 semanas</b>	<b>Proyecto 5:</b> Asignaturas: -Dibujo Técnico  -Fotografía aplicada al Diseño gráfico.	<b>6 semanas</b>
<b>Proyecto 2:</b> Asignaturas: -Elementos del Diseño Gráfico  -Fotografía aplicada al Diseño Gráfico	<b>4 semanas</b>	<b>Proyecto 4:</b> Asignaturas: -Dibujo Técnico  -Fotografía aplicada al Diseño Gráfico	<b>4 semanas</b>	-Edición de gráficos vectoriales y mapa de bits  -Elementos del Diseño Gráfico	

**Tabla 1.** Definición de los proyectos para el semestre.

Los proyectos de corta duración se dividen entre las 4 asignaturas de tal forma que se puedan resolver 2 casos al mismo tiempo, que se explican a continuación.

Proyecto 1. Empaque de cereal con juegos para el recreo al aire libre. Tabla 2 y Figura 1.

Proyecto 2. Piezas gráficas persuasivas e informativas para promover el conocimiento de valores en niños de 3 a 5 años. Tabla 3 y Figura 2.

Proyecto 3. Diseño de piezas gráficas para la enseñanza del concepto de orientación en niños de 6 -7 años. Tabla 4 y Figura 3.

Proyecto 4. Creación de paper toys. Tabla 5 y Figura 4.

<b>Proyecto 1. Empaque de cereal con juegos para el recreo al aire libre</b>	
<b>Problema que se quiere enfrentar.</b> Niños de entre 8 a 10 años no quieren probar nuevos sabores de cereales y relacionarlos con los beneficios de comerlos. Para esto, una empresa del sector alimenticio solicita un rediseño de la caja y etiqueta del envase, utilizando un personaje infantil y sus nuevos sabores frutales.	
<b>Contexto en el que se lo enfrenta.</b> Los empaques carecen de un diseño persuasivo cercano al usuario y no destacan el beneficio del consumo del cereal. Se determina que además tengan juegos tradicionales como parte del diseño del empaque. Se debe entregar un producto en: arte final u originales y un prototipo funcional.	
<b>Asignatura A:</b> Edición de gráficos vectoriales y mapa de bits	<b>Asignatura B:</b> Dibujo Técnico
<b>Objetivos de aprendizaje:</b> Esta asignatura permite digitalizar las piezas de diseño a nivel vectorial y mapa de bits, por medio del estudio de los programas: Adobe Illustrator y Photoshop. La propiedad es apoyar la comunicación y el lenguaje del mensaje a través de herramientas tecnológicas; que permita la manipulación de imágenes de forma correcta y óptima. El propósito es utilizar herramientas y la tecnología con el fin de mejorar la efectividad en la configuración de mensajes gráficos.	<b>Objetivos de aprendizaje:</b> Aplicar de manera adecuada las técnicas de Dibujo Técnico Bidimensional.  Representar el volumen de objetos con bloques sólidos no delimitados por líneas.  Desarrollar la imaginación en tercera dimensión del estudiante a partir del estudio de luces y sombras aplicadas a volúmenes simples y complejos.  Estructurar de forma bidimensional la profundidad y el contraste de objetos sólidos tridimensionales.
<b>Descripción de tareas y calendario:</b>  Dominar las herramientas básicas de Adobe Illustrator como: pluma, lápiz, color y mallas (mesh tool), por medio del desarrollo de: redibujar frutas, personajes y marcas, de alta calidad y detalle técnico.  <b>Semana 1:</b> Redibujo digital del logos del empaque  <b>Semana 2:</b> Dibujo digital del juego tradicional  <b>Semana 3:</b> Dibujo digital del frutas y objetos utilizando Herramienta Malla y complementos. Dibujo digital del sabor del cereal (frutas)  <b>Semana 4:</b> Construcción axonométrica de la caja de cereal.  Procesos de impresión digital de escala unitaria y preparación de arte final.  Presentación del producto impreso  Aplicación de los componentes de la caja de cereal, armar arte final e imprimir.	<b>Descripción de tareas y calendario:</b>  Sistemas de representación: Proyección de un cuerpo y sus elementos geométricos y tipos de proyecciones.  <b>Semana 1:</b> Representar el giro de un cuerpo según secuencia y ángulos dados y empleando la proyección cilíndrica. Representar la planta, alzado y vista lateral del cuerpo de la actividad A una vez girado.  <b>Semana 2:</b> Dibujar el desarrollo del cuerpo de la actividad A (varios desarrollos posibles)  <b>Semana 3:</b> Dibujar el desarrollo del cuerpo del empaque a la escala real y observando áreas de doblez, pega y acabados.  <b>Semana 4:</b> Incorporar la gráfica desarrollada de forma digital, imprimir y armar.  Presentación del producto impreso  Aplicación de los componentes de la caja de cereal, armar arte final e imprimir.

Tabla 2. Proyecto 1. Empaque de cereal con juegos para el recreo al aire libre.



Figura 1. Propuestas de diseño del proyecto 1.

**Proyecto 2. Piezas gráficas persuasivas e informativas para promover el conocimiento de valores en niños de 3 a 5 años**

**Problema que se quiere enfrentar.** La educación en valores debe empezar desde las pequeñas edades, pero los docentes se ven limitados pues los referentes didácticos y el material son escasos. (Casals y Travé, sf.) <https://www.oei.es/historico/valores2/boletin9.htm>

**Contexto en el que se lo enfrenta.** Los primeros años de vida son determinantes para que el ser humano pueda cimentar y adecuarse a las normas, costumbres y valores ético-morales. (Casals y Travé, sf.) El aula de clase es un espacio importante para trabajar y vivenciar los valores, la interacción grupal y el juego son la clave para desarrollar actividades educativas en las primeras edades.

>>> continúa

<p><b>Consigna (pedido):</b></p> <p>Para este proyecto exploraremos cuál sería la mejor forma de promover el conocimiento de valores en niños de 3 a 5 años.</p> <p>Para hacer esto vamos a consultar bibliografía especializada, para crear un mapa del problema, que nos ayude a realizar un árbol de objetivos. Luego plantear con la información obtenida propuestas innovadoras de solución al problema a través de brainstorming, y evaluar los resultados con entrevistas para conocer si se han alcanzado los objetivos establecidos. Finalmente se preparará la presentación del proyecto.</p> <p>La solución de diseño debe promover el conocimiento y beneficios visibles para los usuarios. El formato máximo para la resolución del proyecto es súper A3, en cantidad máxima de material 3 formatos, y el sistema de impresión será digital que puede ser tiro y retiro. El material específico responderá a la propuesta y estará limitado por el sistema de impresión.</p>	
<p><b>Asignatura A:</b> Elementos del Diseño</p>	<p><b>Asignatura B:</b> Fotografía</p>
<p><b>Objetivos de aprendizaje:</b></p> <p>Investigar y definir la problemática.</p> <p>Definir requisitos de diseño teóricos y del usuario.</p> <p>Desarrollar propuestas gráficas que respondan a los requisitos definidos.</p> <p>Validar la propuesta de diseño con los usuarios.</p>	<p><b>Objetivos de aprendizaje:</b></p> <p>Identificar locaciones, ángulos, encuadres que permita obtener la imagen conceptualizada.</p> <p>Aplicar los principios de composición para la captura de imágenes fotográficas que transmita el mensaje planteado</p> <p>Realizar imágenes fotográficas persuasivas e informativas para promover los valores en los niños.</p>
<p><b>Descripción de tareas y calendario:</b></p> <p><b>Semana 1:</b> Planteamiento del tema.</p> <p>Identificación y formulación de la problemática. Definición de requerimientos.</p> <p><b>Semana 2:</b> Conceptualización</p> <p>Desarrollo de propuestas gráficas: forma, tipografía, color, imagen y composición</p> <p>Profundización de fundamentos del diseño</p> <p><b>Semana 3:</b> Revisión y corrección de propuestas gráficas</p> <p>Digitalización de propuestas gráficas del diseño definitivo, artes finales, pruebas de impresión.</p> <p>Profundización de fundamentos del diseño</p> <p><b>Semana 4:</b> Realización del diseño final: prototipo. Validación con el usuario.</p> <p>Presentación y evaluación académica.</p>	<p><b>Descripción de tareas y calendario:</b></p> <p><b>Semana 1:</b> Conceptualización de imagen</p> <p>Identificación de locaciones, encuadres y ángulos para las tomas fotográficas</p> <p><b>Semana 2:</b> Toma de fotografías</p> <p>Elección de imágenes</p> <p><b>Semana 3:</b> Revisión y corrección de las imágenes</p> <p><b>Semana 4:</b> Realización del diseño final.</p> <p>Presentación y evaluación académica.</p>

**Tabla 3.** Proyecto 2. Piezas gráficas persuasivas e informativas para promover el conocimiento de valores en niños de 3 a 5 años



Figura 2. Propuestas de diseño del proyecto 2.

<p><b>Proyecto 3. Diseño de piezas gráficas para la enseñanza del concepto de orientación en niños de 6 -7 años.</b></p>
<p><b>Problema que se quiere enfrentar.</b> Los docentes de 2do de Educación General Básica Elemental necesitan apoyo para mejorar el aprendizaje del concepto de orientación, y así beneficiar la capacidad de los niños para orientarse en su barrio, ubicar su casa y la escuela.</p>
<p><b>Contexto en el que se lo enfrenta.</b> El contexto específico en el que se trabaja el tema de la orientación en los niños de 6 a 7 años será el de la educación ecuatoriana, con enfoque en el currículo de educación actual de la formación general básica elemental.</p>
<p><b>Consigna (pedido):</b></p> <p>Diseñar una infografía didáctica e interactiva que permita a los niños de 2do de EGBE entender el concepto de orientación, y le permita orientarse en su barrio, ubicar su casa y la escuela. El sistema gráfico debe ser completamente impreso en una infografía tamaño A2 con soporte rígido liviano y además piezas para interactuar con la infografía, la infografía debe plegarse en tamaño A3. Todo el material debe guardarse en una bolsa de tela, la cual tiene aplicada la identidad gráfica del proyecto, impreso en sublimación.</p>

>>> continúa

<b>Asignatura A: Elementos del Diseño</b>	<b>Asignatura B: Edición de gráficos vectoriales e imágenes de mapas de bits</b>
<p><b>Objetivos de aprendizaje:</b></p> <p>Analizar la problemática y establecer árbol de problemas.</p> <p>Definir requisitos de diseño teóricos y del usuario.</p> <p>Desarrollar propuestas gráficas que respondan a los requisitos definidos.</p> <p>Validar la propuesta de diseño con un experto y los usuarios.</p>	<p><b>Objetivos de aprendizaje:</b></p> <p>Utilizar el software vectorial como herramienta tecnológica auxiliar para la producción de diseño gráfico.</p> <p>Utilizar el software de mapa de bits como herramienta tecnológica auxiliar para la producción de diseño gráfico.</p> <p>Retocar imágenes en mapa de bits para mejorar su aspecto según especificaciones técnicas de los proyectos.</p> <p>Desarrollar posibilidades: expresivas, estéticas y comunicativas del lenguaje visual mediante el empleo de software.</p>
<p><b>Descripción de tareas y calendario:</b></p> <p><b>Semana 1:</b> Planteamiento del tema.</p> <p>Identificación y formulación del árbol de problemas. .</p> <p><b>Semana 2:</b> Definición de objetivos y tabla de requerimientos.</p> <p>Conceptualización: metáfora</p> <p>Desarrollo de propuestas gráficas: forma, tipografía, color, imagen y composición.</p> <p><b>Semana 3:</b> Revisión y corrección de propuestas gráficas. Definición propuesta final luego de la validación con el experto.</p> <p>Digitalización y ensamble de la infografía, artes finales, pruebas de impresión.</p> <p><b>Semana 4:</b> Realización del diseño final: prototipo. Validación con el usuario.</p> <p>Presentación y evaluación académica.</p>	<p><b>Descripción de tareas y calendario:</b></p> <p><b>Semana 1:</b> Enseñanza de programas que permitan digitalizar las piezas de diseño, específicamente Photoshop</p> <p>Manejo de resoluciones</p> <p>Corrección de color de las fotografías</p> <p>Fotomontajes</p> <p>Aplicación de filtros</p> <p><b>Semana 2:</b> Preparación, recorte y selección de objetos de fotografías. Dibujo y pintado digital de personajes</p> <p><b>Semana 3:</b> Preparación, recorte y selección de objetos de fotografías para el proyecto</p> <p><b>Semana 4:</b> Corrección de fotografías y aplicación de filtros. Fotografías, preparadas, corregidas y aplicación de filtros</p> <p>Ensamble de la infografía</p> <p>Infografía dinámica para la ubicación geográfica: Mi barrio y los hitos del sector / educación vial.</p>

**Tabla 4.** Proyecto 3. Diseño de piezas gráficas para la enseñanza del concepto de orientación en niños de 6 -7 años de edad.



Figura 3. Propuestas de diseño del proyecto 3.



<b>Proyecto 4. ¿Creación de paper toys para la propuesta alternativa al juego de mesa Adivina Quién?</b>	
<b>Problema que se quiere enfrentar.</b> Escasa integración y desarrollo gráfico creativo fotográfico en objetos y elementos tridimensionales, en este caso que propongan una dinámica lúdica informal.	
<b>Contexto en el que se lo enfrenta.</b> Se propone el desarrollo de una alternativa al juego comercial ¿Adivina Quién? De Hasbro para niños de 6 años en adelante. <a href="https://products.hasbro.com/es-mx/product/guess-who-classic-game:7DEC61D9-5056-9047-F55F-FC686C17D23F">https://products.hasbro.com/es-mx/product/guess-who-classic-game:7DEC61D9-5056-9047-F55F-FC686C17D23F</a>	
<b>Consigna (pedido):</b>  Construir juguetes de papel de animales fantásticos vertebrados (mamíferos, peces, aves, anfibios, reptiles) Fusionar dos animales vertebrados Discriminar por la piel, respiración, extremidades, desplazamiento, reproducción, hábitat. Cada paper toy tiene su base y su tarjeta con información y que permita en el juego no verlos desde el lado del oponente. La caja contenedora debe tener 10 de alto x 6 de ancho x 6 de profundidad La fotografía debe componerse de acuerdo con un tema dado: 9 temas con elementos de casa (objetos de oficina, herramientas de ferretería, tipos de flores y sus partes, piezas de autos, tipos relojes, utensilios de cocina, prendas de vestir, electrodomésticos, objetos tecnológicos) 2 alumnos tendrán el mismo tema.	
Los animales deben comunicar mediante la imagen las características (tiernos e infantiles)	
<b>Asignatura A:</b> Dibujo técnico	<b>Asignatura B:</b> Fotografía aplicada al Diseño Gráfico
<b>Objetivos de aprendizaje:</b> Aplicar de manera adecuada las técnicas de Dibujo Técnico Bidimensional.  Representar el volumen de objetos con bloques sólidos no delimitados por líneas.  Desarrollar la imaginación en tercera dimensión del estudiante a partir del estudio de luces y sombras aplicadas a volúmenes simples y complejos.  Estructurar de forma bidimensional la profundidad y el contraste de objetos sólidos tridimensionales.	<b>Objetivos de aprendizaje:</b> Conceptualizar el mensaje comunicacional que se desea transmitir por medio de imágenes fotográficas.  Identificar locaciones, ángulos, encuadres que permita obtener la imagen conceptualizada.  Aplicar los principios de leyes composición para la captura de imágenes fotográficas que transmita el mensaje planteado  Realizar imágenes fotográficas aplicando conceptos de velocidad y profundidad de campo.

&gt;&gt;&gt; continúa

<p><b>Descripción de tareas y calendario:</b></p> <p><b>Semana 1:</b> Representar la proyección axonométrica dimétrica de un cuerpo dado su desarrollo, indicación de cara de apoyo y alzado.</p> <p>Representar la planta, alzado y vista lateral del cuerpo de los dos personajes a la escala dada.</p> <p><b>Semana 2:</b> Dibujar el desarrollo del cuerpo de los dos personajes a la escala real y observando áreas de doblez, pega y acabados.</p> <p>Desarrollo del volumen del personaje y pruebas en papel para definir la proporción y sus piezas de armado</p> <p><b>Semana 3:</b> Pruebas del volumen con fotografías. La prueba debe estar impresa y armado para corrección.</p> <p>Definición de elementos de información que se incluirán en la base de soporte del volumen.</p> <p><b>Semana 4:</b> Incorporar la gráfica desarrollada de forma digital, imprimir y armar. Evaluación.</p>	<p><b>Descripción de tareas y calendario:</b></p> <p><b>Semana 1:</b> Identificación de imágenes metafóricas que transmitan la narrativa visual de los elementos negativos y positivos de las enfermedades</p> <p>Toma de varias fotografías para los elementos tridimensionales con fuerza visual en la imagen que sustenten la narración visual</p> <p><b>Semana 2:</b> Toma de varias fotografías que sustenten la narración gráfica para stop motion</p> <p>Revisión de fotografías y relacionarlas a los objetos tridimensionales Adaptación de las fotografías a los objetos tridimensionales</p> <p>Revisión de fotografías para stop motion</p> <p><b>Semana 3:</b> Revisión y corrección de fotos en objetos tridimensionales</p> <p>Revisión y corrección de gif animado (stop motion)</p> <p><b>Semana 4:</b> Revisión del diseño final. Presentación. Evaluación</p>
--	--

Tabla 5. Proyecto 4. Creación de paper toys.

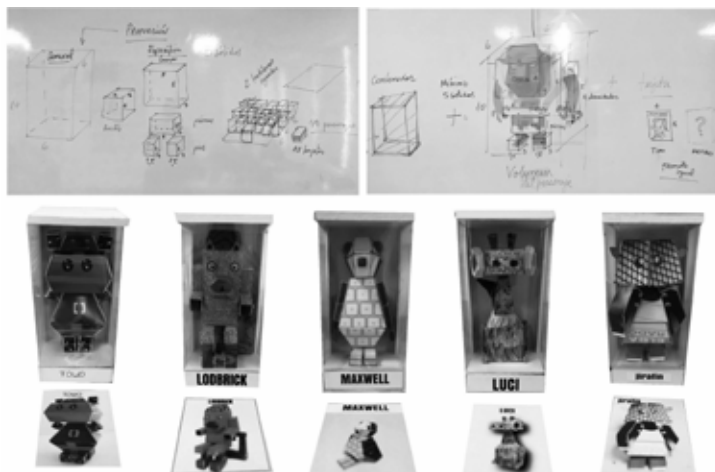


Figura 4. Propuestas de diseño del proyecto 4.

#### 4.- Desarrollo del método proyectual en el proyecto largo. Proyecto 5

En el proyecto final se suma la contribución de todas las asignaturas, de tal forma que los estudiantes tengan el soporte y apoyo de cada una de las áreas, con el objetivo de enfrentar de forma integral el problema de diseño. El propósito fue que los estudiantes de segundo nivel de Diseño Gráfico integren el conocimiento de las asignaturas y propongan una solución al problema a través del método proyectual en sus tres etapas: investigación, desarrollo de la propuesta y validación. En un nivel de complejidad inicial. Tabla 6 y figura 5. El problema que se abordó tomó la temática de la enseñanza de los géneros literarios a los estudiantes de 7mo de Educación General Básica del currículo ecuatoriano, niños y niñas que oscilan entre los 11 y 12 años de edad. Dichos estudiantes requieren en el área de literatura aprender cuatro géneros literarios, comprender su contexto histórico, su uso, características y estructura.

Se plantea diseñar un sistema gráfico para aprendizaje de los géneros literarios por medio de escenarios y personajes que describan cada género. El sistema gráfico debe ser completamente impreso y contextualizado en un juego de mesa con volumetrías que sea el entorno del juego (escenario) y además piezas que sirvan para jugar.

Los requerimientos iniciales planteados para el proyecto fueron definidos por los docentes en función de los contenidos y destrezas ya alcanzadas y trabajadas en los proyectos anteriores, aportando una serie de condicionantes que delimitan el alcance y complejidad del proyecto, los siguientes:

- Aporte a la cátedra docente de Lengua y Literatura
- El juego debe explicar del género: contexto histórico, uso, características y estructura
- Los juegos deben tener actividades o desarrollo en sus cinco componentes:
  - Lengua y cultura
  - Comunicación oral
  - Lectura
  - Escritura
  - Literatura

Utilizar la lógica del juego de mesa adaptada al género literario. (Referente: monopolio)

- El concepto de diseño debe responder a la identidad ecuatoriana.
- Utilizar las herramientas aprendidas en las asignaturas.
- Manipulables por los usuarios (niños/as 11-12 años)
- La estética debe responder al imaginario del usuario (Referente: Minecraft y Fortnite)
- El tablero debe ser de 1 metro cuadrado abierto y se pueda guardar en un contenedor rígido de 50 x 50 cm y 15 cm de altura.
- Para los escenarios del juego deben utilizarse volumetrías, con ingeniería de papel, todo se pliega dentro del mismo tablero.
- 10 piezas de personajes involucradas en el juego, estas piezas son adicionales al tablero.
- Tarjetas de actividades, por lo menos 10 con efecto 3D.

Una vez socializado el problema y los requerimientos iniciales se procede a resolver cada una de las etapas del método proyectual, expuestas al estudiante en el proceso metodológico.

### **Proceso metodológico**

#### **Investigación:**

Los temas para investigar en esta etapa son:

- Géneros literarios: historia, estructura, obras más relevantes,
- Métodos de enseñanza de géneros literarios (ver casos, ejemplos, materiales didácticos ya hechos)
- Necesidades de aprendizaje de literatura en esta edad 11-12 años y en los contenidos del ministerio.
- Mecánicas de juegos de mesa
- Intereses y realidad de los niños de 7mo de básica 11-12 años
- Estética Minecraft y fornite. (Lógica de los juegos)
- Referencias gráficas y constructivas para el desarrollo de escenarios y personajes
- Juego de Monopolio como referente.

#### **Proceso creativo:**

Una vez identificada la problemática, y reconocido al usuario y las condicionantes de su contexto, se desarrolla los siguientes puntos:

- Listado de requerimientos: especificaciones de desempeño, listado de tareas que el diseño debe facilitar.
- Mecánica del juego, reglas del juego
- Definición del proyecto y concepto gráfico
- Estructura/ Reticula
  - Imágenes: escenarios y personajes
  - Tipografía
  - Cromática
  - Empaque
- Bocetaje a mano proceso detallado
- Bocetaje digital proceso detallado
- Modelo escala real
- Validación inicial
- Diseño final
- Producción prototipo

#### **Validación:**

La validación de las propuestas de diseño se realizó en tres etapas y con las siguientes herramientas:

- Validación inicial profesional en la educación: propuesta de diseño en modelo de estudio. Escala 1:1. Herramienta pensar en voz alta y lista de chequeo.

- Validación inicial: estudiante de séptimo de educación básica: propuesta de diseño propuesta de diseño en modelo de estudio. Escala 1:1. Herramienta lista de chequeo, ficha de observación.
- Validación final: Estudiantes y docente de 7mo de Educación básica. Herramienta lista de chequeo, ficha de observación.

<b>Proyecto 5. Sistema gráfico de educación para el aprendizaje de los géneros literarios en niños de 7mo de Educación General Básica</b>	
<b>Problema que se quiere enfrentar.</b> La comprensión de la estructura y diferencias características de los géneros literarios en los estudiantes de 7mo de educación básica no es la esperada. Comprender su contexto histórico, su uso, características y estructura es lo que se debe lograr como uno de los temas de aprendizaje en el área de literatura.	
<b>Contexto en el que se lo enfrenta.</b> El contexto específico en el que se trabaja el tema será el de la educación ecuatoriana, estudiantes de 7mo de Educación General Básica, con enfoque en el currículo de educación actual, área de literatura.	
<b>Consigna (pedido):</b> Aumentar la capacidad de los niños de 7mo de EGB para recordar el contenido y diferenciación de los géneros literarios por medio de la construcción de un sistema gráfico didáctico. El sistema gráfico debe ser completamente impreso y contextualizado en un juego de mesa con volumetrías que sea el entorno del juego (escenario) y además piezas que sirvan para jugar. El tablero debe ser de 1 metro cuadrado abierto y se pueda guardar en un contenedor rígido de 50 x 50 cm y 15 cm de altura.	
Trabajo en grupos de 4 a 5 integrantes	
<b>Asignatura A:</b> Elementos del Diseño Gráfico	<b>Asignatura B:</b> Edición de gráficos vectoriales y mapa de bits.
<b>Objetivos de aprendizaje:</b> Analizar la problemática y establecer mapa de problemas.  Definir requisitos de diseño teóricos y del usuario.  Desarrollar propuestas gráficas que respondan a los requisitos definidos.  Validar la propuesta de diseño con un experto y los usuarios.	<b>Objetivos de aprendizaje:</b> Relacionar de forma correcta los programas de digitalización y el aprendizaje de herramientas avanzadas.  Conocimiento de soportes para impresión digital  Manejo de ingeniería de papel. Scanimation. 3D (movimiento de canales RGB)

&gt;&gt;&gt; continúa

<p><b>Descripción de tareas y calendario:</b></p> <p><b>Semana 1</b></p> <p>Introducción del Proyecto. Investigación preliminar.</p> <p><b>Semana 2</b></p> <p>Entrega investigación preliminar 5 páginas (parafraseadas y con citas)</p> <p>Desarrollo de mapa de problemas.</p> <p>Definición de listado de requerimientos.</p> <p>Entrega y revisión de la mecánica y reglas del juego.</p> <p><b>Semana 3</b></p> <p>Entrega:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mecánica del juego, reglas del juego</li> <li>• Definición del proyecto y concepto gráfico             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructura/ Reticula</li> <li>• Imágenes: escenarios y personajes</li> <li>• Tipografía</li> <li>• Cromática</li> <li>• Empaque</li> </ul> </li> <li>• Bocetaje a mano proceso detallado</li> <li>• Bocetaje digital proceso detallado</li> <li>• Modelo escala real</li> </ul> <p><b>Semana 4</b></p> <p>Entrega validación inicial. Y de acuerdo con la validación corregido y propuesta final de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mecánica del juego, reglas del juego</li> <li>• Definición del proyecto y concepto gráfico</li> <li>• Bocetaje a mano proceso detallado</li> <li>• Bocetaje digital proceso detallado</li> <li>• Modelo escala real</li> <li>• Pruebas de impresión</li> </ul> <p><b>Semana 5</b></p> <p>Correcciones finales y armado de artes finales.</p> <p>Entrega prototipo final</p> <p><b>Semana 6</b></p> <p>Validación Final con el usuario. Entrega informe final del proyecto. Montaje exposición.</p>	<p><b>Descripción de tareas y calendario:</b></p> <p><b>Semana 1</b></p> <p>Investigación gráfica y reproducción técnica de una pieza novedosa existente que aborde la temática del proyecto.</p> <p>Revisión de competencias y refuerzo de competencias</p> <p><b>Semana 2</b></p> <p>Digitalización de espacios empleando herramientas de perspectiva y 3D más retoque fotográfica</p> <p><b>Semana 3 a 6</b></p> <p>Desarrollo a detalle de las propuestas</p>
---	---

&gt;&gt;&gt; continúa

<b>Asignatura C: Dibujo técnico</b>	<b>Asignatura D: Fotografía aplicada al Diseño Gráfico</b>
<p><b>Objetivos de aprendizaje:</b> Aplicar de manera adecuada las técnicas de Dibujo Técnico Bidimensional.</p> <p>Representar el volumen de objetos con bloques sólidos no delimitados por líneas.</p> <p>Desarrollar la imaginación en tercera dimensión del estudiante a partir del estudio de luces y sombras aplicadas a volúmenes simples y complejos.</p> <p>Estructurar de forma bidimensional la profundidad y el contraste de objetos sólidos tridimensionales.</p>	<p><b>Objetivos de aprendizaje:</b> Conceptualizar el diseño de imágenes que transmitan mensajes comunicacionales planificados.</p> <p>Identificar locaciones, ángulos, encuadres que permita obtener la imagen conceptualizada.</p> <p>Aplicar principios de composición para la captura de imágenes fotográficas que transmita el mensaje planteado</p> <p>Realizar imágenes fotográficas persuasivas, informativas y emocionales.</p>
<p><b>Descripción de tareas y calendario:</b></p> <p><b>Semana 1:</b> Dibujo de observación: espacio y profundidad</p> <p><b>Semana 2:</b> Dibujar el desarrollo de la gráfica del juego de leyendas en proyección cónica en uno y dos puntos de fuga.</p> <p><b>Semana 3 - 5:</b> Dibujar el desarrollo de la gráfica del juego de leyendas en proyección en varias alturas del punto de observación.</p> <p><b>Semana 6:</b> Incorporar la gráfica desarrollada de forma digital y presentar en láminas.</p>	<p><b>Descripción de tareas y calendario:</b></p> <p><b>Semana 1:</b> Identificación de imágenes metafóricas que transmitan la narrativa visual</p> <p><b>Semana 2:</b> Toma de varias fotografías para los elementos tridimensionales con fuerza visual en la imagen que sustenten la narración visual</p> <p><b>Semana 3:</b> Revisión de fotografías y relacionarlas a los escenarios tridimensionales</p> <p><b>Semana 4 -6:</b> Revisión y desarrollo de la propuesta de diseño</p>

Tabla 6. Proyecto 5. Juego géneros literarios



**Figura 5.** Sistema gráfico de educación para el aprendizaje de los géneros literarios en niños de 7mo de Educación General Básica

## 5.- Evaluación de los proyectos

La evaluación de los proyectos debe ser una construcción del conocimiento y un proceso continuo con una coherencia pedagógica en un clima de comunicación académica. Se establecen rúbricas claras, se acuerdan criterios y se explicitan razones que permitan transparentar el proceso y dar la importancia que tiene para los estudiantes y que se vuelva como sostiene Litwin en “el momento de recuperar los saberes y otorgar poder al estudiante en un acto que recupera el lugar de la justicia al reconocer que quien mejor sabe



cuánto sabe es el mismo que aprendió” (1998, p.29). Para el reconocimiento del aprendizaje por parte de los docentes, es importante el factor moral para el análisis de los proyectos que permita que el estudiante “asuma la responsabilidad de construir su evaluación entendiendo que esta propuesta permite superar la clásica condición... de dejarse evaluar... y construir un camino responsablemente y a favorecer la adquisición de información” (Litwin, 1998, p.29). Manteniendo siempre un mutuo respeto para lograr el conocimiento evaluativo.

La planificación de los proyectos concuerda con lo que sostienen Romano y Mazzeo (2009) que debe ser un compromiso que evidencie la evolución de los proyectos de los estudiantes y el potencial que despierta la integración de todos quienes conforman el proyecto, el estudiante y cada uno de los docentes en las asignaturas del nivel, con la determinación de etapas tanto del estudiante como de los docentes en relación con los resultados de aprendizaje.

En la materia de Elementos se realizó un acompañamiento y seguimiento del avance del proyecto en cada clase, acercamiento que permitió ajustar cada etapa, de tal forma que en la entrega se pueda tener el proyecto corregido y desarrollado en virtud de las observaciones y sugerencias realizadas en el desarrollo. La evaluación cuantitativa del Proyecto 5 tuvo una condicionante diferente pues fue un trabajo en grupo, por lo que era necesario evaluar el trabajo individual y grupal, se dividió entonces la evaluación en dos entregas. La primera entrega correspondió a 10 puntos y fue una evaluación grupal, se basó principalmente en la entrega del documento de investigación preliminar, el informe de la primera validación, el mapa de problemas, la lista de requerimientos, el documento con la mecánica y reglas del juego, la propuesta de diseño contemplada en sus elementos: definición del proyecto, concepto de diseño, estructura, tipografía, imágenes y cromática; y el prototipo final físico evaluado en los criterios de materiales, calidad, ficha técnica, fotos, y ortografía. Todos estos componentes se resumieron en la tabla 7.

ÁREA	EVALUACIÓN				
Investigación Preliminar 1 PUNTO	No entrega	Se presenta la investigación en el aula virtual. Los datos no son relevantes y no existe un análisis pertinente. No se presenta la información de acuerdo con la norma APA.	Se presenta la investigación en el aula virtual. Los datos son relevantes, pero no existe un análisis pertinente. Se presenta la información con errores de acuerdo con la norma APA.	Se presenta la investigación en el aula virtual. Los datos son relevantes pero el análisis no tiene la calidad adecuada. Se presenta la información de acuerdo con la norma APA.	Se presenta la investigación en el aula virtual. Los datos son pertinentes y el análisis es el adecuado. Se presenta la información de acuerdo con la norma APA.
	0	0,25	0,5	0,75	1

>>> continúa

<b>Primera Validación 2PUNTOS</b>	No entrega informe.	Presenta el informe incompleto de validación inicial con la docente y niño/a, y NO se anexa el video.	Presenta el informe incompleto de validación inicial con la docente y niño/a, y se anexa el video. El informe presenta un análisis y recomendaciones de mediana calidad. Sube al aula virtual la entrega tarde.	Presenta el informe incompleto de validación inicial con la docente y niño/a, y se anexa el video. El informe presenta un análisis y recomendaciones de mediana calidad. Sube al aula virtual la entrega a tiempo.	Presenta el informe completo de validación inicial con la docente y niño/a, y se anexa el video. El informe es minucioso y presenta un análisis y recomendaciones de calidad. Sube al aula virtual la entrega a tiempo.
	0	0,25	0,5	1	2
<b>Mapa de problemas 0,5 PUNTOS</b>	No entrega	Sintetiza y jerarquiza pocos de los aspectos relacionados con el problema. No realizó la entrega virtual, solo la entrega final sin revisión previa.	Sintetiza y jerarquiza algunos de los aspectos relacionados con el problema. Realizó la entrega virtual tarde y no corrigió para la entrega final.	Sintetiza y jerarquiza varios de los aspectos relacionados con el problema. Realizó la entrega virtual y la corrigió para la entrega final.	Sintetiza y jerarquiza todos los aspectos relacionados con el problema. Realizó la entrega virtual y la corrigió para la entrega final.
	0 puntos	0.20 puntos	0.30 puntos	0.40 puntos	0.50 puntos
<b>Lista de requerimientos 0,5 PUNTOS</b>	No entrega	No define y no redacta con claridad los requerimientos a ser alcanzados con el proyecto. Realizó la entrega para revisión, pero no corrigió para la entrega final.	No define y no redacta con claridad todos los requerimientos a ser alcanzados con el proyecto. Realizó la entrega para revisión tarde, y la corrección para la entrega final sigue con equivocaciones.	Defino y redacta con claridad la mayoría de los requerimientos a ser alcanzados con el proyecto. Realizó la entrega para revisión y la corrigió para la entrega final.	Defino y redacta con claridad todos los requerimientos a ser alcanzados con el proyecto. Realizó la entrega para revisión y la corrigió para la entrega final.
	0 puntos	0.20 puntos	0.30 puntos	0.40 puntos	0.50 puntos

&gt;&gt;&gt; continúa

<b>Mecánica y Reglas del Juego</b> <b>1 PUNTO</b>	No entrega	Entrego incompleto la mecánica y reglas del juego, me faltan muchos detalles y justificación de los siguientes ítems, o no se han desarrollado hasta cuatro de ellos: -Nombre del juego - Objetivo del juego - Contenido - Edad -Número de jugadores -Instrucciones según la casilla -Instrucciones de las tarjetas de las piezas adicionales -Reglas del juego	Entrego incompleto la mecánica y reglas del juego, me faltan la mitad de los detalles y justificación de los siguientes ítems, o no se han desarrollado hasta dos de ellos: -Nombre del juego - Objetivo del juego - Contenido - Edad -Número de jugadores -Instrucciones según la casilla -Instrucciones de las tarjetas de las piezas adicionales -Reglas del juego	Entrego incompleto la mecánica y reglas del juego, me faltan pocos detalles y justificación de los siguientes ítems: -Nombre del juego - Objetivo del juego - Contenido - Edad -Número de jugadores -Instrucciones según la casilla -Instrucciones de las tarjetas de las piezas adicionales -Reglas del juego	Entrego completo la mecánica y reglas del juego, con el detalle y justificación de los siguientes ítems: -Nombre del juego - Objetivo del juego -Contenido -Edad -Número de jugadores -Instrucciones según la casilla -Instrucciones de las tarjetas -Instrucciones de las piezas adicionales -Reglas del juego
	0 puntos	0.25 puntos	0.50 puntos	0.75 puntos	1 punto
<b>Propuesta Definición del Proyecto</b> <b>1 PUNTO</b>	No entrega	Entrego incompleto para revisión y firma, faltando tres elementos de los definidos, o las explicaciones: 1.- Definición del Proyecto y concepto de diseño 2.- Estructura / Reticula 3.- Tipografía 4.- Imágenes 5.- Cromática NO Corrige para la entrega final.	Entrego incompleto para revisión y firma, faltando dos elementos de los definidos, o las explicaciones: 1.- Definición del Proyecto y concepto de diseño 2.- Estructura / Reticula 3.- Tipografía 4.- Imágenes 5.- Cromática Corrige para la entrega final, pero siguen faltando la explicación completa y las justificaciones, no tiene citas.	Entrego incompleto para revisión y firma, faltando un elemento de los definidos: 1.- Definición del Proyecto y concepto de diseño 2.- Estructura / Reticula 3.- Tipografía 4.- Imágenes 5.- Cromática. Corrige para la entrega final, todo explicado y justificado, incluso con citas.	Entrego completo para revisión y firma: 1.- Definición del Proyecto y concepto de diseño 2.- Estructura / Reticula 3.- Tipografía 4.- Imágenes 5.- Cromática. Corrige para la entrega final, todo explicado y justificado, incluso con citas.
	0 puntos	0.25 puntos	0.50 puntos	0.75 puntos	1 punto

<b>Prototipo: Materiales 1,5 PUNTOS</b>	No entrega	Todos los materiales empleados no son los idóneos, el terminado del prototipo no respeta estándares mínimos de presentación definidos en la cátedra y necesarios para el proyecto.	Muchos materiales empleados no son los idóneos, el terminado del producto debe mejorarse y el prototipo soporta esfuerzos mínimos. El prototipo no tiene el formato, o no se pliega apropiadamente, y su empaque requiere atención en su acabado y estructura.	Alguno de los materiales empleados no es el idóneo para su función y usuario, el terminado del producto podría mejorarse y el prototipo soporta esfuerzos típicos. El prototipo tiene el formato solicitado, tiene problemas pequeños en el plegado de las volumetrías, y pequeños problemas en el plegado del tablero para ingresar en el empaque rígido de 50 x 50 cm y 15 cm de altura.	Los materiales empleados son los idóneos para su función y usuario, el terminado del producto refleja profesionalismo y el prototipo soporta esfuerzos atípicos. El prototipo tiene el formato solicitado, volumetrías y se pliega dentro del empaque rígido de 50 x 50 cm y 15 cm de altura.
	0	0,25	0,5	1	1,5
<b>Prototipo: Calidad 1,5 PUNTOS</b>	No entrega	Los prototipos físicos no son presentados con calidad. No presenta el proyecto completo 40%. No cumple con los parámetros, la entrega es de mala calidad.	Los prototipos físicos son presentados, pero existen errores considerables de calidad: corte, pegado, formato, resolución, legibilidad, leibilidad. Presenta algunas piezas del proyecto 60% y cumple con algunos de los parámetros, falta calidad en la entrega.	La mayoría de los prototipos físicos son presentados sin errores de calidad: corte, pegado, formato, resolución, legibilidad, leibilidad. Presenta la mayoría 80% de las piezas del proyecto y cumple con la mayoría de los parámetros de calidad para la entrega.	Todos los prototipos físicos son presentados sin errores de calidad: corte, pegado, formato, resolución, legibilidad, leibilidad. Todas las piezas 100% están completas: tablero con volumetrías, 10 piezas de personajes, tarjetas de actividades con al menos 10 en efecto 3D, empaque rígido. Cumple ampliamente con todos los parámetros de calidad en la entrega.
	0	0,25	0,5	1	1,5

<b>Prototipo: Ficha técnica y fotos 1 PUNTO</b>	No entrega	Presenta en físico y digital la ficha técnica con la falta de hasta cuatro de los siguientes datos: Datos de la Universidad, Carrera, Materia y Nivel, Autor, Nombre del Proyecto, Breve descripción del proyecto, Formato (tamaño), Número de piezas o número de páginas, Materiales y Acabados. La ficha NO tiene el diseño del proyecto. Presenta 8 fotografías de baja calidad del prototipo.	Presenta en físico y digital la ficha técnica con la falta de hasta tres de los siguientes datos: Datos de la Universidad, Carrera, Materia y Nivel, Autor, Nombre del Proyecto, Breve descripción del proyecto, Formato (tamaño), Número de piezas o número de páginas, Materiales y Acabados. La ficha NO tiene el diseño del proyecto. Presenta 8 fotografías de media calidad del prototipo.	Presenta en físico y digital la ficha técnica con la falta de uno de los siguientes datos: Datos de la Universidad, Carrera, Materia y Nivel, Autor, Nombre del Proyecto, Breve descripción del proyecto, Formato (tamaño), Número de piezas o número de páginas, Materiales y Acabados. La ficha tiene el diseño del proyecto. Presenta 8 fotografías de alta calidad del prototipo.	Presenta en físico y digital la ficha técnica con los datos: Datos de la Universidad, Carrera, Materia y Nivel, Autor, Nombre del Proyecto, Breve descripción del proyecto, Formato (tamaño), Número de piezas o número de páginas, Materiales y Acabados. La ficha tiene el diseño del proyecto. Presenta 10 fotografías de alta calidad del prototipo.
	0	0,25	0,5	0,75	1
<b>Prototipo: Ortografía y Gramática</b>		Hay más de 5 errores de ortografía, puntuación o gramática.	Hay 4-5 errores de ortografía, puntuación o gramática.	Hay 1-3 errores de ortografía, puntuación o gramática.	No hay errores de ortografía, puntuación o gramática.
<b>PUNTOS MENOS A LA NOTA FINAL</b>		-1,5	-1	-0,5	0
					<b>NOTA FINAL:</b>

Tabla 7. Rúbrica de la primera entrega (10 puntos) Evaluación Grupal.

La segunda entrega correspondió a 10 puntos y fue evaluación individual, se evaluó el proceso creativo, la validación, el montaje de la exposición final y una autoevaluación y coevaluación. Estas grandes áreas se desglosaron en la entrega del proceso de bocetaje, el proceso de digitalización, el arte final en archivo de illustrator, el concepto de diseño y los aspectos formales de la propuesta. Además, en la validación se tomaron en cuenta los parámetros de evaluación, las técnicas e instrumentos utilizados que en este caso puntual fueron lista de chequeo y fichas de observación, las evidencias: fichas llenas, fotos y videos;

y los resultados de la validación contenidos en las conclusiones y recomendaciones del proyecto. El criterio de montaje se incluyó como parte de una exposición final de semestre, en la que se incluía todos los proyectos desarrollados. Tabla 8.

ÁREA		EVALUACIÓN				
<b>PROCESO CREATIVO</b>  <b>3PUNTOS</b>	<b>Proceso bocetos a mano</b>	No entrega	Presenta un proceso de bocetos a mano, que evidencia pobremente su trabajo en cada imagen desarrollada.	Presenta un proceso de bocetos a mano, que evidencia medianamente su trabajo en cada imagen desarrollada.	Presenta un proceso de bocetos a mano, que evidencia la mayoría de su trabajo detallado y puntual en cada imagen desarrollada.	Presenta un proceso de bocetos a mano, que evidencia todo su trabajo detallado y puntual en cada imagen desarrollada.
		0 puntos	0.20 puntos	0.30 puntos	0.40 puntos	0.50 puntos
	<b>Proceso digitalización bocetos</b>	No entrega	Presenta un proceso de digitalización de bocetos, que evidencia pobremente su trabajo en cada imagen desarrollada.	Presenta un proceso de digitalización de bocetos, que evidencia medianamente su trabajo en cada imagen desarrollada.	Presenta un proceso de digitalización de bocetos, que evidencia la mayoría de su trabajo detallado y puntual en cada imagen desarrollada.	Presenta un proceso de digitalización de bocetos, que evidencia todo su trabajo detallado y puntual en cada imagen desarrollada.
		0 puntos	0.20 puntos	0.30 puntos	0.40 puntos	0.50 puntos
	<b>Archivo de Illustrator</b>	No entrega	Adjunta el archivo de Illustrator incompleto por lo que la verificación de la propuesta de diseño es escasa.	Adjunta el archivo de Illustrator incompleto por lo que la verificación de la propuesta de diseño es medianamente incompleta.	Adjunta el archivo de Illustrator incompleto por lo que la verificación de la propuesta de diseño es poco incompleta.	Adjunta el archivo de Illustrator completo para la verificación de la propuesta de diseño.
		0 puntos	0.20 puntos	0.30 puntos	0.40 puntos	0.50 puntos

>>> continúa

<b>Concepto</b>	No entrega, no tiene concepto de diseño.	Los elementos empleados no favorecen la transmisión del concepto y, por tanto, debe replantearse. La propuesta no está integrada visualmente.	Los elementos empleados favorecen la transmisión del concepto, sin embargo, es evidente la necesidad de corregir aspectos fundamental es de diseño. Algunas partes están integradas visualmente, otras no.	Los elementos empleados favorecen la transmisión del concepto. La mayoría de la propuesta está integrada visualmente. Es necesario hacer correcciones mínimas.	Los elementos empleados favorecen la transmisión del concepto. Además, existen elementos que permiten integrar visualmente la propuesta entre sí. No es necesario hacer correcciones.
	0 puntos	0.20 puntos	0.30 puntos	0.40 puntos	0.50 puntos
<b>Aspectos formales</b>	No entrega	Presenta dificultades en establecer criterios de orden, y jerarquía de contenidos, con débil nivel de calidad en la presentación. No guía al usuario.	Logra mínimos criterios de orden, débil jerarquía de contenidos y calidad en nivel de presentación mínimo. El proyecto guía al usuario con grandes dificultades.	Presenta un control del orden, y de la jerarquía de contenidos, con nivel aceptable de calidad en la presentación. El proyecto guía al usuario con mínimas dificultades.	Controla y propone interesantes criterios de orden, jerarquía de contenidos y calidad en la presentación. El proyecto guía al usuario con claridad.
	0 puntos	0.25 puntos	0.50 puntos	0.75 puntos	1 punto

>>> continúa

<b>VALIDACIÓN FINAL</b>  <b>2 PUNTOS</b>	<b>Parámetros de Evaluación Técnicas e Instrumentos: Listas de chequeo y fichas de observación</b>	No entrega	Los parámetros no fueron definidos con claridad y no son evaluables, no permite contrastar los requerimientos con el resultado final. Las técnicas e instrumentos no permiten evaluar objetivamente el proyecto.	Algunos de los parámetros fueron definidos con claridad y son evaluables, no permite contrastar los requerimientos con el resultado final. Las técnicas e instrumentos contienen algunas preguntas y actividades coherentes, pero no permite evaluar objetivamente el proyecto.	La mayoría de los parámetros fueron definidos con claridad y son evaluables, permiten contrastar los requerimientos con el resultado final. La mayoría de las técnicas e instrumentos son coherentes y apropiadas para evaluar objetivamente el proyecto.	Todos los parámetros fueron definidos con claridad y son evaluables, permiten contrastar los requerimientos con el resultado final. Las técnicas e instrumentos son coherentes y apropiados para evaluar objetivamente el proyecto.
		0 puntos	0.20 puntos	0.30 puntos	0.40 puntos	0.50 puntos
	<b>Evidencias (fichas llenas, videos, fotos)</b>	No entrega	Presenta el informe incompleto de validación final con la docente y niño/a, y no se anexa el archivo de audio. No existen evidencias del proceso de validación.	Presenta el informe incompleto de validación final con la docente y niño/a, y se anexa el archivo de audio. Sube al aula virtual la entrega a tiempo. Las evidencias se han levantado con falta de rigurosidad. Son insuficientes para demostrar la veracidad de los resultados.	Presenta el informe completo de validación final con la docente y niño/a, y se anexa el archivo de audio. Sube al aula virtual la entrega a tiempo. La mayoría de las evidencias se han levantado con rigurosidad. Son en su mayoría válidas para demostrar la veracidad de los resultados. Sin embargo, pudieron ser más completas.	Presenta el informe completo de validación final con la docente y niño/a, y se anexa el archivo de audio. Sube al aula virtual la entrega a tiempo. Las evidencias se han levantado con rigurosidad. Son suficientes y válidas para demostrar la veracidad de los resultados.
	0 puntos	0.25 puntos	0.50 puntos	0.75 puntos	1 punto	

>>> continúa



	<b>Resultados (Conclusiones y recomendaciones)</b>	No entrega	El prototipo no resuelve una necesidad concreta, no cumple especificaciones de diseño, no es funcional y operativo. Los requisitos no se cumplen, el usuario está insatisfecho. El proyecto requiere replantearse.	El prototipo resuelve medianamente una necesidad concreta, cumple con el 50 % de especificaciones de diseño, no alcanza a ser totalmente funcional y operativo. No cumple satisfactoriamente con los requisitos, el usuario está poco satisfecho. Requiere correcciones profundas.	El prototipo resuelve casi en su totalidad una necesidad concreta, cumple con la mayoría de las especificaciones de diseño, es mayormente funcional y operativo. Cumple la mayoría de los requisitos, el usuario está bastante satisfecho. Requiere correcciones mínimas.	El prototipo resuelve una necesidad concreta, cumple con las especificaciones de diseño, es funcional y operativo. Cumplió con todos los requisitos, el usuario está totalmente satisfecho. Excedió las expectativas. No requiere correcciones.
		0 puntos	0.20 puntos	0.30 puntos	0.40 puntos	0.50 puntos
<b>MONTAJE</b>	<b>2 PUNTOS</b>	No entrega	Arma un montaje de mala calidad con sus compañeros. No presenta de lo solicitado al menos 3 o más objetos. Presenta las hojas de la bitácora sin carpeta con escasos documentos del proceso de diseño.	Arma un montaje de baja calidad y fuera de tiempo con sus compañeros. Presenta medianamente faltando dos objetos de lo solicitado: su lámina final, sus 2 bitácoras y los 5 proyectos del nivel. Presenta las hojas de la bitácora sin carpeta con la mitad de los documentos del proceso de diseño.	Arma un montaje de mediana calidad y a tiempo con sus compañeros. Presenta la mayoría faltando solo uno de lo solicitado: sus 2 bitácoras y los 5 proyectos del nivel. Si presenta su lámina final. Presenta la carpeta de la bitácora con la mayoría de los documentos del proceso de diseño.	Arma un montaje de calidad y a tiempo con sus compañeros. Presenta su lámina final, sus 2 bitácoras y los 5 proyectos del nivel. Presenta la carpeta de la bitácora con todos los documentos del proceso de diseño.
		0 puntos	0,5	1 punto	1,5 puntos	2 puntos
<b>AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN</b>		Este puntaje va definido según el promedio de notas recibidas por los miembros de su grupo y su autoevaluación.				
<b>3 PUNTOS</b>						
<b>NOTA /10 PUNTOS:</b>						

Tabla 8. Rúbrica de la entrega final (10 puntos) Evaluación Individual

La autoevaluación y coevaluación, fue un puntaje incluido para permitirle al estudiante primeramente ser autocrítico frente a su propio aporte y desarrollo del trabajo en grupo, así mismo el poder valorar el trabajo y aporte de sus compañeros de grupo. Beltrano, De Lisi y Del Pardo en su artículo Lo lúdico en el diseño, del libro enseñar, proyectar, investigar. Exponen sobre la importancia de planificación para lograr una investigación – acción que logre mejoras progresivas en la práctica educativa a través de experiencia del aula. Proponen cuatro etapas que forman parte de la formación profesional en una clase, siendo la última, la evaluación de los proyectos. Una de las etapas más complejas es la evaluación individual de los estudiantes dentro de un grupo de trabajo, “es muy difícil evaluar el compromiso, la actitud y el aprendizaje de cada integrante. Implementamos una evaluación por cada alumno, donde deben evaluarse a si mismos” (Beltrano, De Lisi y Del Pardo, 2009, p.46). Este sistema fue utilizado al momento de evaluar a los equipos de trabajo de los estudiantes utilizando la rúbrica que se muestra en la tabla 9.

CRITERIOS	1	2	3	4
<b>Contribución Participación</b>	Nunca ofrece ideas para realizar el trabajo, ni propone sugerencias para su mejora. En ocasiones dificulta las propuestas de otros para alcanzar los objetivos del grupo.	Algunas veces ofrece ideas para realizar el trabajo. Pero nunca propone sugerencias para su mejora, Acepta las propuestas de otros para alcanzar los objetivos del grupo.	Ofrece ideas para realizar el trabajo, aunque pocas veces propone sugerencias para su mejora. Se esfuerza para alcanzar los objetivos del grupo.	Siempre ofrece ideas para realizar el trabajo y propone sugerencias para su mejora. Se esfuerza para alcanzar los objetivos del grupo.
<b>Actitud</b>	Muy pocas veces escucha y comparte las ideas de sus compañeros. No ayuda a mantener la unión en el grupo.	A veces escucha las ideas de sus compañeros, y acepta integrarlas. No le preocupa la unión en el grupo.	Suele escuchar y compartir las ideas de sus compañeros, pero no ofrece cómo integrarlas. Colabora en mantener la unión en el grupo.	Siempre escucha y comparte las ideas de sus compañeros e intenta integrarlas. Busca cómo mantener la unión en el grupo.
<b>Responsabilidad</b>	Nunca entrega su trabajo a tiempo y el grupo debe modificar sus fechas o plazos.	Muchas veces se retrasa en la entrega de su trabajo, y el grupo debe modificar sus fechas o plazos.	En ocasiones se retrasa en la entrega de su trabajo, aunque el grupo no tiene que modificar sus fechas o plazos.	Siempre entrega su trabajo a tiempo y el grupo no tiene que modificar sus fechas o plazos.
<b>Asistencia y puntualidad</b>	Asistió como máximo al 60% de las reuniones y siempre llegó tarde.	Asistió de un 61% a 74% de las reuniones y no siempre fue puntual.	Asistió de un 75% a 90% de las reuniones y siempre fue puntual.	Asistió siempre a las reuniones del grupo y fue puntual.
<b>Resolución conflictos</b>	Es situaciones de desacuerdo o conflicto, no escucha otras opiniones o acepta sugerencias. No propone alternativas y le cuesta aceptar el consenso o la solución.	En situaciones de desacuerdo o conflicto, pocas veces escucha otras opiniones o acepta sugerencias. No propone alternativas para el consenso, pero los acepta.	En situaciones de desacuerdo o conflicto, casi siempre escucha otras opiniones y acepta sugerencias. A veces propone alternativas para el consenso o solución.	En situaciones de desacuerdo o conflicto, siempre escucha otras opiniones y acepta sugerencias. Siempre propone alternativas para el consenso o la solución.

**Tabla 9.** Rúbrica para evaluar el proceso del trabajo en grupo  
**Fuente:** <http://www.webquestcreator2.com/majwq/ver/vere/44174>

## Conclusiones.

La enseñanza del diseño fundamentada en la resolución de problemas por medio de la definición de proyectos cortos y largos permite que los estudiantes aprendan a trabajar con varios proyectos al mismo tiempo y con diferentes niveles de dificultad que desafía a los docentes en la preparación de los casos y a los estudiantes, realizar una propuesta creativa y pertinente. La preparación de los casos debe ser minuciosamente estudiada y fundamentada, de tal forma que se establezcan con claridad las variables del problema a enfrentar, un contexto real y accesible, un usuario definido, y la serie de condicionantes que deberían ser tomados en cuenta para su resolución, así mismo deben definirse las etapas del proceso proyectual y cada uno de sus pasos, logrando que la experiencia le dé al estudiante la posibilidad de enfrentarse con naturalidad a la resolución de proyectos de diseño.

La enseñanza del diseño articulada entre los distintos docentes del nivel es un esfuerzo necesario para garantizar el cumplimiento de los objetivos, pues se integran las planificaciones de tal forma que el escenario de aprendizaje es claro para el estudiante, el seguimiento y acompañamiento de cada docente aporta al mejoramiento de los resultados que se pueden obtener en las propuestas del proyecto de diseño. Dicha integración elimina la posibilidad de duplicar esfuerzos, o de generar malentendidos o confusión en la ruta a seguir, también la optimización de recursos económicos y un manejo de tiempo adecuado para cumplir con la culminación de los proyectos.

Cada proyecto y sus ejercicios desarrollan una experiencia de aprendizaje en el estudiante y establecen procedimientos que sirven tanto para el siguiente proyecto como para el que se está realizando en paralelo. Es decir, en cada proyecto y asignatura se van trabajando también las competencias para abordar en la posteridad mayores complejidades, por lo que los contenidos teóricos y herramientas impartidas sirven en la construcción de un conocimiento mayor, que quiere ser significativo para el estudiante a través de su aplicación y uso directo en la resolución del proyecto de diseño.

El acercamiento a problemas reales quiere lograr la motivación y entrenamiento del pensamiento creativo como un recurso para comprender, sensibilizarse y dar respuesta a un dilema. Pensamiento creativo basado en el entendimiento empático del contexto y el usuario, que le lleve a potencializar su originalidad, flexibilidad, iniciativa, riesgo y que a su vez le permita al estudiante ser capaz de afrontar los obstáculos y problemas académicos, personales y de la sociedad a la que pertenece.

La experiencia desarrollada en el segundo nivel de la Carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador nos permitió evaluar la propuesta de rediseño curricular y su fundamentación teórica, pues solo en la práctica es posible medir los aciertos y desaciertos de una idea. Los resultados fueron satisfactorios y se ve que el aprendizaje fue significativo. También se corrigió los problemas que se detectaron especialmente en la planificación de los proyectos y el nivel de dificultad. Se establecieron formatos para plantear los proyectos y se modificaron los horarios de clases para que coincidan las asignaturas.

## Bibliografía.

- Beltrano, L., De Lisi, L. y Del Pardo, G. (2009) Lo lúdico en el diseño. En Fiorino, M. *En Enseñar, proyectar, investigar, experiencia y refecciones de la carrera de formación docente*. Buenos Aires. Argentina. Ediciones DAFU y Nobuko.
- Betancourt, J. (1999). *Creatividad en la educación: educar para transformar*. Centro de Estudios e Investigaciones de Creatividad Aplicada Guadalajara, México.
- Ben, C. (2018). *Intenciones para una didáctica proyectual. Caso: asignatura Proyecto y Forma en la FAU-UNT*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N° 67. Buenos Aires. Argentina. Universidad de Palermo.
- Fernández, J. (1968). *Creatividad e inteligencia*. Perspectivas Pedagógicas.
- Frascara, J. (2018). *Enseñando Diseño*. Buenos Aires. Argentina. Ediciones Infinito.
- Guilford, G. (1977). *La actualidad de lo bello: Fenomenología del juego*.
- Litwin, E. (1998). *La evaluación: campo de controversias y paradojas o un nuevo lugar para la buena enseñanza*. Buenos Aires. Argentina. Paidós.
- Romano, A. (2009). Reflexiones sobre los métodos para fijar creencias y su aporte al proceso proyectual. En Fiorino, M. *En Enseñar, proyectar, investigar, experiencia y refecciones de la carrera de formación docente*. Buenos Aires. Argentina. Ediciones DAFU y Nobuko.
- Romano, A. y Mazzeo, C. (2009). La evaluación en las disciplinas proyectuales. En Fiorino, M. *En Enseñar, proyectar, investigar, experiencia y refecciones de la carrera de formación docente*. Buenos Aires. Argentina. Ediciones DAFU y Nobuko.
- Romano, A. (2015). *Conocimiento y práctica proyectual*.
- Samaja, J. (2003). *Los caminos del conocimiento*.
- Torrance, E. (1966). *Test of creative thinking*. Princeton. Personel Press.
- Ynoub, R. (2014). *Cuestión de método, aportes para una metodología crítica*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Cengage Learning Argentina

---

**Abstract:** As part of the implementation of the redesign of the graphic design curriculum at the Pontifical Catholic University of Ecuador, the second level is initially sought to apply the project method as a teaching axis through the development of five short projects. In each project, the subjects of the level that are: Elements of Design, Editing of Vector Graphics and Bitmap, Technical Drawing and Photography applied to Graphic Design come together. At this level the axis of theoretical reflection is the Elements of Graphic Design that according to Samara (2008) are: The shape, color, typography, image and composition. Each subject also includes theoretical concepts and practical exercises that contribute to the resolution of the projects. This article describes the general organization of the curriculum and the organization of the level and the process of creation and definition of projects. In addition, the role of each of the subjects in a collaborative work is proposed, then the step to the micro curricular program, the definition of evaluation

rubrics, finally the presentation of the results of the projects fulfilling the stages of: investigating the problem with the user, develop the design proposal and check compliance with the design requirements.

**Keywords:** Graphic Design - teaching - design project - project method.

**Resumo:** Como parte da implementação do redesenho do currículo de design gráfico da Pontifícia Universidade Católica do Equador, buscouse, no segundo nível, aplicar inicialmente o método do projeto como um eixo de ensino por meio do desenvolvimento de 5 projetos curtos. Em cada projeto também convergem os assuntos do nível que são: Elementos de Design, Edição de Gráficos Vetoriais e Bitmap, Desenho Técnico e Fotografia aplicados ao Design Gráfico. Nesse nível, o eixo de reflexão teórica são os Elementos de Design Gráfico que, segundo Samara (2008), são: Forma, cor, tipografia, imagem e composição. Também estão incluídos em cada disciplina conceitos teóricos e exercícios práticos que contribuem para a resolução dos projetos.

Este artigo descreve a organização geral do currículo e do plano de estudos de nível e o processo de criação e definição de projetos. Além disso, propõe-se o papel de cada um dos sujeitos em um trabalho colaborativo, depois a etapa para o programa microcurricular, a definição de rubricas de avaliação e, finalmente, a apresentação dos resultados dos projetos que cumprem as etapas de: investi-gar o problema com usuário, desenvolva a proposta de design e verifique a conformidade com os requisitos de design.

**Palavras chave:** Design gráfico - ensino - projeto de design - método de projeto

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

---



# Tradición e innovación: desafíos del cambio curricular de la Carrera de Diseño Gráfico FADU UBA.

Cecilia Mazzeo <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** Los procesos de cambios curriculares involucran múltiples dimensiones relacionadas con la enseñanza. La idea de que estos solo impactan en los contenidos a enseñar soslayan la compleja trama de posiciones ideológicas, lógicas institucionales y, por qué no decirlo, luchas de poder que emergen al momento de cambiar el plan de estudios de cualquier propuesta académica de enseñanza.

El objetivo de este trabajo es que, a través del relato de un caso concreto: la renovación del Plan de estudios de la Carrera de Diseño Gráfico (DG) de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de Buenos Aires (UBA), puedan visualizarse las múltiples dimensiones involucradas en este complejo proceso.

**Palabras clave:** innovación - tradición - proyecto - cambio curricular - procesos institucionales.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 105]

---

<sup>(1)</sup> Diseñadora Gráfica FADU UBA. Docente autorizado UBA. Doctora en Diseño UBA. Docente e investigadora FADU/UP

En el campo de la enseñanza superior, una de las demandas más ineludibles pero también más complejas de responder, es la de la actualización curricular. Si bien esta necesidad no es exclusiva de ningún campo disciplinar, el de las disciplinas proyectuales se ha convertido desde hace tiempo ya en escenario privilegiado del cambio en el sentido más amplio y complejo del término por lo que la necesidad de mantener, en la medida de lo institucionalmente posible, actualizado los planes de estudios es impostergable.

El entramado de relaciones que vinculan al proyecto, en cualquiera de sus orientaciones, con la tecnología en sus múltiples expresiones, ha impactado con especial virulencia en un campo de por sí dinámico. Inmersos en este escenario siempre cambiante, quienes nos dedicamos a la enseñanza vamos actualizando nuestras prácticas con el objetivo de mantenerlas actualizadas. Así, cada año, quienes sienten el compromiso que la enseñanza en todos su niveles demanda, revisan objetivos, contenidos y estrategias didácticas con

la esperanza de que las propuestas de enseñanza que ofrecemos a nuestros estudiantes puedan acompañar los cambios en los saberes que constituyen a las diversas disciplinas objeto de enseñanza.

Este proceso permanente que caracteriza nuestras prácticas mantiene actualizada la enseñanza, sin embargo en tanto este no es siempre acompañado por toda la estructura académica que conforma las diferentes carreras, llega un momento en el que la acción individual demanda por acciones conjuntas para obtener el impacto deseado. Es en ese momento en que las instituciones educativas deben impulsar cambios estructurales que involucren a la totalidad de la comunidad académica, ya que son ellas quienes tienen el más alto grado de compromiso con la calidad educativa. Sin este impulso institucional, ningún proyecto de cambio curricular será realmente viable ni eficaz.

Frente a la necesidad de este compromiso institucional surge el primer obstáculo que habrá que sortear, la existencia o no de voluntad política de embarcar a la institución en un largo proceso que, como ya veremos, no estará exento de conflictos de intereses, luchas de poder y, aunque lamentablemente no siempre tan relevantes como los primeros, debates académicos e ideológicos que involucrarán a la comunidad toda incluyendo a la propia institución impulsora del cambio.

Con este objetivo, en agosto de 2014 las autoridades de la FADU UBA dieron inicio al proceso de renovación de los planes de estudio de la siete carreras que la componen (Arquitectura, Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Diseño de Indumentaria, Diseño Textil, Diseño de Imagen y Sonido y Diseño y Planificación del Paisaje). Para ello desde el decanato de la Facultad a cargo en aquel momento del Arq. Luis Bruno, se difundió en la comunidad académica un documento con los objetivos generales y líneas de trabajo que debían orientar la reforma en cada Carrera. Dichos objetivos daban cuenta del espíritu que impulsaba el cambio propuesto así como el marco institucional en el que este debía entenderse:

Debemos asumir políticas educativas universales e inclusivas, que le otorguen protagonismo al conjunto social, que hagan de la diversidad un modelo de gestión, que se vinculen fuertemente con la producción y el trabajo, que busquen la generación de conocimiento para una distribución más justa de la riqueza material y simbólica y para resultar un motor verdadero de ascenso social.

Debemos comprender que los diseños y la arquitectura son herramientas imprescindibles de transformación de nuestra sociedad y que su ejercicio en un espectro más amplio de campos de actuación nos llevará a un protagonismo más activo en el desarrollo nacional.

Los nuevos planes deben contribuir a reforzar el carácter público de nuestra universidad. Es necesario superar el modelo predominante del diseñador autor, estereotipo del individualismo, para dar paso a un perfil activo en la resolución de los problemas sociales, políticos, productivos y culturales de país. Apostamos a que el nuevo marco pedagógico promueva la formación de sujetos socialmente responsables, profesionales más comprometidos con la sociedad y el Estado, y por añadidura, mejor preparados para multiplicar sus opciones de inserción laboral en el sistema productivo. (FADU UBA. Documento base)



Estas primeras palabras anticipaban algunos presupuestos sobre las falencias de los planes vigentes en aquel momento e instaban a repensar la enseñanza centrando la mirada en el compromiso que la Universidad Pública tiene con la comunidad toda en tanto es esta la que hace posible su existencia. Formar profesionales que puedan satisfacer sus necesidades es el principal objetivo de la institución y las palabras antes referidas parecen indicar que, en cierto modo, se había perdido el rumbo o este se había desdibujado con el correr del tiempo. Avanzando en su propuesta el documento definía claramente cuál debía ser el perfil académico de los Talleres de Diseño y, aunque no lo hacía de manera explícita, sus Profesores Titulares los cuales han sido históricamente<sup>1</sup> el eje de la estructuración de las carreras. También dejaba traslucir una concepción profesionalista de la formación que privilegia la práctica mientras entiende los otros campos de conocimiento como subsidiarios de dicha práctica:

Los planes de estudios actuales de nuestras carreras se organizan jerarquizando el taller de diseño y ubicando en torno a él una serie de asignaturas llamadas a aportar los conocimientos necesarios para un desempeño más complejo y eficaz de nuestras profesiones, desde el supuesto de que es el taller de diseño, el espacio de integración de todos estos conocimientos.

Este modelo responde a la concepción de ejercicio liberal de nuestras profesiones: somos diseñadores y arquitectos, ejercemos nuestras disciplinas como tales, y nos nutrimos de una serie de conocimientos e informaciones necesarias para nuestra práctica más difundida, la proyectual. (FADU UBA. Documento base)

Veremos más adelante los efectos de esta definición en la discusión sobre la reorganización de la Carrera de Diseño Gráfico.

A partir de este documento inicial comenzaron a realizarse diferentes actividades, las cuales inicialmente involucraron a todas las carreras de la FADU y luego fueron adquiriendo distintas modalidades según los lineamientos particulares definidos por las respectivas Direcciones de Carrera.

La primer actividad académica se realizó ese mismo año bajo el nombre de Jornadas Académicas. En ella se realizaron reuniones de profesores y exposiciones públicas sobre contenidos, objetivos y estrategias didácticas implementadas por las diferentes cátedras de las múltiples asignaturas.

En los últimos meses de ese mismo año tuvieron lugar cuatro reuniones de profesores cuyos ejes de discusión fueron:

- Diagnóstico general de la carrera.
- Perfil profesional.
- Áreas de vacancia.
- Planes de estudio de otras instituciones académicas locales y regionales.

El objetivo de estas primeras reuniones fue el de ir avanzando desde una mirada ampliada sobre los temas centrales en debate hasta la definición de puntos neurálgicos sobre los que habría de trabajarse a partir de allí. En la misma dirección se implementó una consulta a los estudiantes a disposición de los cuales se puso el documento base y encuestas para con ese material en los cursos que aceptaron participar de esta actividad.

En esta etapa cada carrera definió sus futuras líneas de acción así como su particular estrategia de trabajo para llevar adelante el proceso de diseño del nuevo plan.

## **Hacia un nuevo plan de estudios de la Carrera de Diseño Gráfico.**

### **2015: trabajo orientado al diagnóstico y la evaluación del estado de situación.**

Durante el año 2015 se siguió avanzando con reuniones de diferente naturaleza en las que se invitó a participar a todo el cuerpo docente de la carrera. En ellas se propuso a los docentes a incorporarse a diferentes comisiones las cuales trataron, ya con mayor profundidad, los cuatro ejes propuestos en la instancia anterior. El espíritu que acompañó todo el proceso fue el de alcanzar el mayor nivel de consenso posible en cada etapa, entendiendo que debido a la escala de la institución la posibilidad de alcanzar un consenso absoluto antes de avanzar solo redundaría en demoras que atentaría contra la reforma necesaria. Paralelamente la Dirección de la Carrera a cargo del DG Diego García Díaz, mantuvo múltiples reuniones con la Secretaría Académica de la FADU a cargo del Arq. Guillermo Cabrera, otras Direcciones de Carrera y un cuerpo de asesores en Enseñanza Superior aportado por la Secretaría Académica de la UBA y llevó adelante un análisis pormenorizado de la información administrativa existente en relación con:

- Cantidad de estudiantes de la carrera.
- Cantidad de años de cursada real de la carrera.
- Cantidad de materias cursadas por ciclo lectivo.
- Niveles de deserción generales y por nivel.

Siguiendo adelante con las instancias de participación masiva, se realizó una segunda consulta a los estudiantes y encuentros plenarios con los docentes de la Carrera centrando la discusión en los ejes fundamentales del tema:

- Perfil de graduado
- Análisis de otras instituciones
- Documentos previos
- Síntesis de minutas
- Áreas de vacancia
- Relación de la carrera y el afuera
- Funcionamiento del plan de estudios como dispositivo

Hacia fin de año se presentó el material producido durante las sucesivas reuniones así como un documento elaborado por la Dirección de la Carrera en el que se resumía el análisis de datos realizado y proponía las nuevas líneas de acción.

### **2016/17: trabajo orientado a la elaboración del nuevo plan.**

Con el objetivo de avanzar en tan complejo proceso y entendiendo que la discusión masiva aporta pluralidad de miradas pero dificulta el debate en profundidad, la Dirección de la Carrera convocó a un grupo de profesores pertenecientes a las materias obligatorias para conformar una comisión que tuvo a su cargo la elaboración del nuevo plan, así como la articulación con el resto de la comunidad académica. Dicha comisión trabajó de forma intensiva y continua hasta la finalización del proceso. Los profesores convocados en esa oportunidad fueron:

Por la Dirección de la Carrera de Diseño Gráfico:

- Prof. Diego García Díaz (Diseño)
- DG. Leda Barrionuevo

Por el cuerpo docente:

- Prof. Alejandro Calabrese (Historia)
- Prof. Luis Campos (Medios Expresivos)
- Prof. Verónica Devalle (Comunicación I,II y asignaturas electivas)
- Prof. Martín Groisman (Medios Expresivos)
- Prof. Enrique Longinotti (Morfología y Tipografía)
- Prof. Cecilia Mazzeo (Diseño y Morfología),
- Prof. Silvia Pescio (Morfología)
- Prof. Esteban Rico (Diseño)
- Prof. Carlos Venancio (Tipografía y Consejo Directivo FADU).

Durante las sucesivas reuniones la comisión trabajó en la reestructuración de la Carrera poniendo en discusión los temas abordados en la reuniones precedentes. Los principales ejes en torno a los cuales se centró la discusión fueron: la actualización del plan a la luz de los cambios producidos en el campo disciplinar y profesional, y la disfuncionalidad del plan vigente<sup>2</sup> en ese momento, el cual implicaba para poder cumplirse la extensión de la cursada por parte de los estudiantes quienes, en promedio, duplicaban la duración del tiempo propuesto para la Carrera con el consecuente perjuicio que esto implicaba para su formación profesional y su salida laboral.

A la luz del análisis realizado por la gestión quedaba claro que el diseño de un nuevo plan implicaría no solo revisar los contenidos con el objetivos de actualizar los saberes enseñados en relación con el nuevo perfil profesional, sino también poner en cuestión la Carrera en sí misma, su estructura, carga horaria, ubicación de las asignaturas en la currícula, modalidad de cursada y correlatividades, entre los puntos más relevantes.

La comisión de profesores trabajó en forma conjunta debatiendo todos los temas independientemente del área<sup>3</sup> en la que se inscribía la asignatura a su cargo, intercambio que enriqueció el debate de ideas. En sintonía con esta amplitud de criterios fueron dejados

de lado intereses particulares y visiones personales que podían obstruir la discusión. Sin embargo, a medida que se fue avanzando con el nuevo plan, estas tensiones fueron aflorando en la comunidad académica que oscilaba entre el descreimiento, la paranoia y la desconfianza. Esta reacción era esperada por la comisión la cual entendía que todo cambio produce inestabilidad en quienes suponen que serán afectados por dicho cambio. Para diluir suspicacias se organizaron, a lo largo del período de trabajo, una serie de encuentros con la comunidad académica en los que la comisión fue presentando los avances del trabajo realizado y convocando a quienes quisieran hacerlo a hacer llegar sus comentarios<sup>4</sup> al grupo de trabajo.

Así como en la etapa inicial, en esta segunda etapa de trabajo se implementaron reuniones de diferente naturaleza durante las cuales la comisión trabajó con los asesores pedagógicos de la UBA, con la Secretaría Académica de la FADU, con otros profesores de las diferentes áreas de la Carrera, con docentes y estudiantes convocados ad hoc y con representantes del Centro de Estudiantes (estos último tendrían una participación más activa en la etapa final de trabajo).

La primer tarea del grupo fue definir tres ejes centrales en función de los cuales se estructuraron los avances y propuestas:

- Ratificación.
- Rectificación.
- Innovación.

### **Sobre la ratificación:**

El primer punto retomó de algún modo aquello que se anticipaba en el documento base elaborado por el decanato en el que se ubicaba al Taller de diseño en el lugar central de la currícula. Sin embargo, en tanto la Carrera de Diseño Gráfico tiene la particularidad de contar con otras dos asignaturas anuales obligatorias (Morfología I y II y Tipografía I y II), el rol central del Taller de Diseño no tiene el mismo peso que en las otras carreras de la FADU, por lo que el nuevo plan pudo incluir cambios en la asignatura sin mayores conflictos que cuestionaran dicha centralidad. En relación con esto también se ratificó la verticalidad<sup>5</sup> de los Talleres de las tres asignaturas proyectuales obligatorias. Otro aspecto a ratificar que fue acordado por la comisión fue la participación en el cuerpo de profesores de profesionales de otros campos de conocimiento como Filosofía y Letras, Historia del Arte y Sociología entre otros, característica casi exclusiva de la carrera de DG y que ha aportado a la construcción de una particular concepción del campo disciplinar.

### **Sobre la rectificación:**

Este segundo punto fue, tal vez, el de mayor complejidad al momento de avanzar en la propuesta de un nuevo plan. Según lo ya mencionado, se partió del análisis académico-administrativo que ponía en evidencia las falencias estructurales del plan vigente, pero al momento de elaborar propuestas alternativas surgió un obstáculo casi insalvable y de origen institucional que limitaba las acciones de la comisión al descartar de plano cualquier propuesta que implicara aumentar la carga horaria de la carrera. Esta limitación desencadenó una serie de discusiones sobre la factibilidad de distribuir dicha carga hora-

ria con el objetivo de llegar a una reestructuración que permitiera a los estudiantes llevar adelante una cursada más ajustada al plan. Finalmente se optó por aumentar un año a la carrera lo cual permitió distribuir la carga horaria de los Talleres de Diseño dejando horas disponibles para incorporar al primer año nuevas asignaturas. Esta decisión volvió a abrir el debate en torno a cuales serían estas asignaturas...

Decisiones y nuevos debates fueron la constante a lo largo de todo el proceso el cual no estuvo exento de presiones por parte de profesores que veían sus asignaturas desplazarse en la nueva estructura, o que demandaban por la asignación de mayor carga horaria...

La instancia en la que con más fuerza se hicieron sentir estas demandas fue, hacia el final del proceso, cuando la comisión debió determinar cuales serían las asignaturas electivas las cuales, a diferencia de las optativas, forman parte del plan de estudios condición que les otorga mayor estabilidad como campo de conocimiento inherente a la formación de los futuros diseñadores. Paradójicamente fue en este escenario, el de las asignaturas electivas, en el que más claramente emergieron los intereses personales y políticos por sobre los académicos, quedando las decisiones de la comisión supeditadas a lógicas institucionales que excedían su capacidad de acción.

### **Sobre la innovación:**

Este punto impulsó el debate en torno a las diferentes dimensiones en las que se despliega la innovación en el marco de una reforma curricular. Por un lado se solicitó a todas las áreas que componen la carrera que reelaboraran sus contenidos con el objetivo de actualizarlos e incorporar nuevos saberes en sintonía con el perfil de egresado propuesto, y con los cambios en el campo disciplinar y profesional.

Paralelamente se estudiaron alternativas que permitieran mantener actualizada la currícula incorporando nuevos módulos de cursado con contenidos actualizables anualmente. También se discutió la posibilidad de flexibilizar la modalidad de cursada atendiendo a los nuevos modos de encarar la formación profesional de nuestros estudiantes lo cuales tienden a tener dificultades para sostener proyectos a mediano y largo plazo, actitud que redundaba en niveles de deserción en la materias anuales que, tal vez, una cuatrimestralización hubiera resuelto. Este cambio fue otro de los que encontró resistencias de base más hegemónica que académica en tanto las tradiciones institucionales asignan mayor prestigio a los Profesores Titulares que tienen a su cargo materias anuales...

Finalmente, y considerando otro de los temas a revisar según el análisis antes mencionado,<sup>6</sup> se discutieron diferentes estrategias que dieran un nuevo sentido al último nivel de la carrera otorgándole mayor protagonismo con el objetivo de alentar a los estudiantes a finalizar sus estudios hasta la obtención del título de grado.

Esta etapa de la discusión estuvo atravesada nuevamente por condicionamientos institucionales en esta oportunidad de carácter económico ya que para ser aprobado por el Consejo Superior de la UBA la carrera no debía implicar un gasto mayor para esta por lo que la discusión pasó por momentos del plano académico al presupuestario limitando otra vez las posibilidades de la comisión...

**Etapa final de elaboración del plan: debates abiertos a la comunidad académica.**

Una vez diseñado el nuevo plan de estudios se convocó a los estudiantes a participar en reuniones en las cuales se expuso el nuevo plan a los interesados en aportar sus comentarios. En estas presentaciones participaron principalmente los integrantes del Centro de Estudiantes quienes tuvieron un rol activo al momento de debatir las correlatividades. Los estudiantes que participaron en estos encuentros aportaron sus comentarios, muchos de los cuales pusieron en evidencia las múltiples dimensiones a las que debía atenderse muchas de las cuales dependían del cambio curricular quedando otras a resolver en la instancia de implementación. Estos debates no estuvieron exentos de las tensiones propias de las diferentes miradas de estudiantes con su perspectiva de corto plazo y los docentes cuyas proyecciones son de largo plazo, propias de una relación y tensión fundantes de toda institución académica. Dichas tensiones hacen a la naturaleza del vínculo entre quienes integran una misma comunidad académica desde intereses y objetivos diversos aunque convergentes en un mismo fin, la mejor formación profesionales que actuarán en el Siglo XXI.

También se repitieron las reuniones con profesores y docentes cuyas observaciones volvieron a poner en escena las tensiones y demandas antes mencionadas, acompañadas en esta etapa final de la incertidumbre sobre la modalidad de implementación de un plan cuyos logros solo podrían evaluarse con el correr del tiempo.

Estos debates con estudiantes y docentes permitieron ajustar el plan antes de ser presentado al Consejo Directivo de la FADU, presentación que tuvo lugar hacia fines de 2017. La elaboración del documento final demandó de un trabajo en conjunto con diferentes actores institucionales tanto a nivel Facultad como a nivel Universidad cuyo Consejo Superior aprobó el nuevo plan poco tiempo después.

El ciclo lectivo 2018 dio inicio a la etapa de implementación del nuevo plan la cual, al momento de escribir este texto, aún se encuentra en proceso<sup>7</sup>.

**La renovación como rediseño: estrategias, límites y oportunidades.**

Encarar la renovación de un plan de estudios es, sin duda, uno de los mayores desafíos que nos espera a quienes nos dedicamos a la formación profesional. Desafío que presenta una multiplicidad de aristas muchas de las cuales solo emergen durante el proceso mismo de renovación.

Al pensar en esta posibilidad, la primera idea que surge es la de aprovechar la oportunidad para cambiar radicalmente una propuesta que los años y los avances disciplinares parecen haber desgastado de forma irrecuperable. Surgen entonces múltiples propuestas muchas de las cuales más que renovar buscan refundar la carrera, como si esta fuera independiente de la institución de la que forma parte y más aún dejando de lado las tradiciones.

Paradójicamente, frente a este desafío los docentes actuamos, al menos inicialmente, como lo hacen los estudiantes que recién inician su formación proyectual los cuales centran la mirada en el objeto que desean producir olvidando que este debe ser el emergente de un proceso decisional condicionado por las necesidades a las que debe dar respuesta, los contextos de emergencia y los escenarios de acción.

Al mirar retrospectivamente la tarea realizada es posible reconocer en el proceso lógicas propias del proceso proyectual, relación que permite pensar en la trascendencia de lo proyectual como pensamiento lógico, más allá del campo específico de la producción objetual.

Retomar los hilos del camino recorrido me permite recuperar estas lógicas y reconocer el valor de cada etapa en la construcción del nuevo plan y ofrecer a otros una mirada reflexiva sobre otra dimensión de las prácticas docentes.

Siguiendo esta lógica de pensamiento podemos entonces reconocer las siguientes etapas:

**Enunciación del problema:** el documento base elaborado por el decanato instaló el problema y definió las necesidades generales a las que los nuevos planes de estudio debían dar respuesta.

**Investigación:** el trabajo realizado por la Dirección de la Carrera y las reuniones con la comunidad académica permitieron identificar las necesidades específicas de la Carrera las cuales se complementaban con aquellas enunciadas en el documento base. También aportó información fundamental para identificar las falencias del dispositivo a rediseñar.

**Propuesta:** la primer instancia propositiva estableció los ejes conceptuales que darían sustento al desarrollo de proyecto: Ratificación, Rectificación e Innovación.

**Desarrollo:** una vez identificadas las necesidades y fundamentada conceptualmente la propuesta, la etapa de desarrollo se caracterizó (al igual que nos sucede al proyectar objetos) por una sucesión de propuestas, correcciones, nuevas propuestas, avances y retrocesos hasta definir un dispositivo que estaba en condiciones de implementarse.

**Verificación:** esta última etapa del proyecto aún se encuentra en proceso. Hasta ahora solo se han implementado los dos primeros niveles del nuevo plan y todavía es apresurado evaluar su efectividad para dar respuesta a las necesidades planteadas en las etapas de enunciación de problema e investigación.

Para finalizar quiero recuperar otro tipo de hilos, los menos agradables de asumir pero cuyo ocultamiento solo redundan en obstáculos que pueden, según su impacto, paralizar procesos necesarios.

**La renovación como escenario de luchas de poder:** suele suceder que en las instituciones académicas las cátedras de las diferentes asignaturas se constituyen con el tiempo en espacios de poder. La participación política de sus Profesores Titulares les otorga un protagonismo que, a veces, supera a su rol en el plano académico por lo que la discusión sobre su permanencia o no en el nuevo plan así como la naturaleza de su status (carga horaria, cursado obligatorio, cursado electivo, ubicación en la currícula, etc.) se ve atravesada por subjetividades que no tienen fundamento en lo académico sino en lo político. Otro tanto sucede al momento de definir cuáles serán las nuevas asignaturas y quiénes serán profesores a cargo de su dictado.

**Presupuesto vs innovación:** los sucesivos límites presupuestarios (los de la Carrera en la Facultad, la Facultad en la Universidad y la Universidad en el Estado) redujeron la posibilidad de avanzar más allá en propuestas innovadoras que no solo implicaran cambios en contenidos sino que posibilitaran la inclusión de mayor y más diversa oferta académica,

particularmente en los ciclos superiores donde la actualización permanente puede implicar un diferencial de calidad académica.

Los hilos “oscuros” forman parte de la trama y, como ya he mencionado, negarlos puede ser paralizante por lo que reconocerlos parece ser la mejor estrategia para aminorar su impacto, y diluir su presencia en el entramado de decisiones que implica la renovación de un plan de estudios, comprendiendo que, en palabras de un antiguo Profesor de nuestra Facultad “*Lo ideal es lo mejor de posible.*”

## Notas:

1. El protagonismo de los Talleres de diseño se remonta a los orígenes de la Facultad de Arquitectura y a medida que fue creada cada una de las otras seis carreras, estas replicaron el mismo modelo ejemplificando claramente el peso de las tradiciones en el diseño de planes de estudio.
2. Según el análisis realizado por la Dirección de la Carrera la misma estaba siendo cursada en 8 años por la mayoría de los estudiantes cuando el plan original establecía una extensión de 4 años incluyendo 1 año del Ciclo Básico Común (CBC). Esta extensión desmedida de la cursada tenía como causa principal la excesiva carga horaria por semana prevista en el plan en curso la cual demandaba a los estudiantes una cursada de seis días por semana con cursos de 4hs cada día, cuatro de los cuales debían dedicarse a materias anuales de curso obligatorio.
3. Desde hace años la Carrera de Diseño Gráfico ha organizado las materias en diferentes áreas las cuales incluyen asignaturas que comparten campos de conocimiento y/o características relacionadas con la modalidad de dictado o status académico. Estas áreas son: Diseño, Morfología, Tipografía, Tecnología, Comunicación e Historia. Materias electivas. Eventualmente algunas de las materias electivas trabajan en conjunto con las áreas principales con las que tienen mayor relación.
4. Con el objetivo de no perder operatividad la convocatoria a realizar comentarios tuvo un plazo fijo para hacerse efectiva, y la condición de que cada punto observado contara con una propuesta alternativa. Esta modalidad de participación permitió capitalizar las críticas a la vez que desalentaba aquellas objeciones solo sustentadas en las inquietudes propias de todo cambio.
5. La llamada verticalidad es una particularidad de la FADU según la cual las asignaturas centrales de las Carreras (en la mayoría de ellas solo corresponde a los Talleres de diseño y en DG incluye a Morfología y Tipografía) se organizan en cátedras a cargo de Titulares que desarrollan su propuesta en todos los niveles de cada asignatura. Por ejemplo: Cátedra Mazzeo Diseño Gráfico I, II y III o Cátedra Mazzeo Morfología I y II. Esta forma de estructurar las asignaturas troncales permite a los Titulares desarrollar su propuesta pedagógica de forma integral y articular sus contenidos y objetivos.
6. Además de la excesiva carga horaria semanal, el análisis realizado por la gestión hizo evidente la pérdida de interés de los estudiantes en el último año de la carrera con la excepción del Taller de Diseño. Este desinterés sumado a que para el ejercicio profesional no es necesario contar con título habilitante, han determinado que con el correr de los años haya



disminuido la cantidad de graduados dando por resultado un nivel de deserción que no se condice con la cantidad de diseñadores formados en la FADU que ejercen la profesión.

7. Por reglamento de la UBA la implementación del nuevo plan debe contemplar la gradual desarticulación del viejo que debe permanecer vigente para que aquellos estudiantes que ingresaron a la carrera con el plan viejo puedan finalizar la cursada. Esto implica que hasta el ciclo lectivo 2020 inclusive debe seguir dictándose el plan viejo en paralelo con la implementación del plan nuevo.

## Referencias

FADU UBA, NUEVOS PLANES DE ESTUDIO. Documento base. Pdf.

FADU UBA, CARRERA DE DISEÑO GRAFICO. NUEVO PLAN DE ESTUDIOS. Presentación a Consejo Directivo FADU. Noviembre 2016 Pdf.

---

**Abstract:** The processes of curricular changes involve multiple dimensions related to teaching. The idea that these only impact the contents to be taught bypasses the complex plot of ideological positions, institutional logics and, why not say, power struggles that emerge when changing the curriculum of any academic teaching proposal.

The objective of this work is that, through the report of a specific case: the renewal of the Curriculum of the Graphic Design Career of the Faculty of Architecture, Design and Urbanism of the University of Buenos Aires, the multiple dimensions can be visualized involved in this complex process

**Keywords:** innovation - tradition - project - curriculum change - institutional processes.

**Resumo:** Os processos de mudança curricular envolvem múltiplas dimensões relacionadas ao ensino. A idéia de que isso afeta apenas o conteúdo a ser ensinado ignora a complexa teia de posições ideológicas, lógicas institucionais e, por que não dizer, lutas de poder que surgem ao alterar o currículo de qualquer proposta de ensino acadêmico.

O objetivo deste trabalho é que, através da história de um caso específico: a renovação do Currículo do Grau de Design Gráfico (DG) da Faculdade de Arquitetura, Design e Urbanismo (FADU) da Universidade de Buenos Aires (UBA), as múltiplas dimensões envolvidas nesse processo complexo podem ser visualizadas.

**Palavras chave:** inovação - tradição - projeto - mudança curricular - processos institucionais.

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

---



# 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 sobremedida 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 fueros 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
- Tufts, E. (1990) *Envisioning information*. Graphics Pr
- Tufts, E. (1997) *Visual explanations*. Graphics Pr
- Tufts, 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]

---

## Diseño curricular desde el nuevo enfoque de las funciones del diseñador gráfico

Melba Cristina Marmolejo Cueva <sup>(1)</sup>  
y Ladys Diana Vásquez Coisme <sup>(2)</sup>

---

**Resumen:** El diseño curricular es un proceso vital para la academia porque define la estructura y define los componentes clave para el desarrollo de los contenidos que dotaran las competencias a los futuros profesionales, sin embargo, a pesar del papel protagónico que juega dentro de la educación superior, no existe un consenso metodológico para la construcción curricular, debido a los diferentes enfoques dependiendo de la función asignada al diseñador.

Este artículo presenta el acercamiento teórico basado en el criterio de varios autores respecto a las posturas ideológicas para realizar el diseño curricular y luego se presenta la metodología aplicada por las carreras de diseño gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, PUCE, cuyo propósito es proyectar la profesión más allá del reconocimiento de las funciones del diseñador gráfico para que evolucione hacia el diseño de comunicación como una forma de adaptarse al nuevo paradigma comunicacional vigente y enmarcado en los nuevos medios de intercambio de información digital.

**Palabras clave:** Diseño Curricular - Enfoque - Función - Gráfico - Comunicación

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 141-142]

---

<sup>(1)</sup> Adscrita a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño Gráfico, docente en las carreras de Diseño Gráfico, Ciencias de la Educación e Ingeniería de Sistemas. Licenciada en Diseño Gráfico y Máster universitario en Diseño de Experiencia de Usuario. Magíster en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente

<sup>(2)</sup> Adscrita a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño Gráfico. Licenciada en Diseño Gráfico y Magister en Ciencias de la Educación. Docente en las escuelas de Diseño Gráfico, Administración de empresas y Negocios Internacionales.

## Introducción

La profesión del diseño gráfico está cambiando en igual medida en que el modelo de comunicación e intercambio de información lo exige bajo los lineamientos de las nuevas tecnologías, sin embargo, dado el origen del diseño gráfico como disciplina ligada a las bellas artes, así como la influencia de la producción en masa durante la revolución industrial, se produce ambigüedad como factor recurrente al definir las funciones y espacios de intervención del diseñador gráfico.

La ambigüedad del perfil profesional da lugar a deficiencias en la asignación de sus funciones y propicia el desconocimiento que lo relega a espacios de intervención basados en estereotipos o relacionados con los oficios que originan la disciplina.

Desde la academia, se ha tratado de establecer una definición que contenga de manera general las funciones del profesional del diseño, orientado a la comunicación visual y basado en sus competencias, describiéndose entonces como un gestor del proceso de comunicación mediante la construcción de composiciones gráficas que se convierten en soluciones de comunicación. Se busca delinear las competencias del diseño gráfico que tributen a un perfil que se adapte a las necesidades de comunicación e intercambio de información más allá de los medios o espacios de trabajo, obviamente reconociendo las particularidades que van del medio de interacción, el cambio generacional, el aporte tecnológico y las nuevas ideologías que hacen parte de la construcción social.

El proceso de comunicación es complejo porque depende de factores diversos que en conjunto producen el mensaje que a su vez está constituido por información provista de cantidad, calidad, obsolescencia, especificidad y componentes culturales que inciden en la percepción. En esta línea de ideas, el contexto se convierte en la clave para reconocer las necesidades de comunicación enmarcadas en la diversidad, manteniendo equilibrio respecto a las particularidades para garantizar la claridad de su significado.

Dentro del proceso formativo del profesional del diseño gráfico como gestor de la comunicación, se consideran aspectos que trascienden de conceptos heredados, tecnicismos y herramientas propias de la práctica profesional, para una construcción curricular flexible y global, capaz de proporcionar las competencias vinculadas a los requerimientos de comunicación vigentes, con proyección hacia la integración multidisciplinaria.

Aunque se precisa teóricamente el perfil y función del diseñador gráfico, la construcción curricular que tribute a este cometido es otro asunto. Surge entonces la interrogante: ¿Cuál es la metodología a seguir para desarrollar el contenido curricular de una carrera en constante evolución? No existe una respuesta única, lo que se puede precisar son propuestas estratégicas cuyo fin sea construir un perfil profesional coherente con el cambio que permita ampliar el campo de acción del diseñador.

Este artículo presenta la postura conceptual para el proceso de rediseño curricular de la carrera de diseño gráfico de la PUCE, correspondiente al año 2019, fundamentada en la evolución funcional del diseñador desde la construcción gráfica al diseño de comunicación.

## Antecedentes

La construcción de un modelo curricular desde diferentes enfoques no es algo nuevo, de hecho, ya ha sido objeto de estudio por algunos autores, como es el caso de Vargas y Flores (2016) al identificar a sus criterios, las aportaciones de los investigadores más relevantes sobre el currículum académico a nivel superior. Las diferentes posturas y sus autores se muestran en la siguiente tabla:

Autor	Postura	Año
MICHAEL APPLE	La escuela es una de las instituciones decisivas para la reproducción de las tendencias sociales, culturales y económicas. Explica el complejo papel de las instituciones educativas en la creación y perpetuación de las condiciones que apoyan la hegemonía ideológica y su relación con el currículum.	1.986
HILDA TABA	Elaborar los programas escolares basados en una teoría curricular fundamenta por las exigencias y necesidades de la sociedad y la cultura. Modelo curricular en dos niveles: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las bases para la elaboración del currículo (sociedad + individuo)</li> <li>- Los elementos y fases para elaborar y desarrollar el currículo (fines + objetivos)</li> </ul>	1.962
CÉSAR COLL	Modelo de diseño curricular como instrumento para elaborar las propuestas en los diferentes ciclos y niveles de la educación escolar. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Parte de una discusión sobre la finalidad de la educación</li> <li>- Se integran informaciones que tienen su origen en diversas fuentes</li> <li>- Se propone una estructura para la elaboración de propuestas curriculares</li> </ul>	1994
ÁNGEL DÍAZ BARRIGA	Este autor ha sido considerado como uno de los más representativos en el área. El Modelo Centrado en Objetivos Conductuales, o Carta Descriptiva, señala que el programa debe redactarse en términos de la conducta observada deseable en el alumno, y los criterios de ejecución aceptables.	1984
CARLOS IBÁÑEZ BERNAL	La planeación y diseño del currículum de los programas de pregrado y posgrado es uno de los más importantes retos que enfrenta la educación del nivel superior. El desafío es grande, sobre todo cuando se tiene en claro que la formación de profesionales capaces de desempeñarse en forma inteligente resolviendo o previniendo la problemática social depende mucho del buen diseño de los planes de estudio.	

>>> continúa

MARGARITA PANSZA	<p>El currículo es un término poli semántico, para referirse a planes de estudios, es una disciplina científica que se aboca al estudio de los problemas de la enseñanza. Este puede ser analizado desde perspectivas socio-históricas de la enseñanza, enseñanza tradicional, tecnocrática y crítica. El currículo es muy amplio y se define en varios rubros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El currículo como los contenidos de la enseñanza</li> <li>- El currículo como plan guía de la actividad escolar</li> <li>- El currículo entendido como experiencia</li> </ul>	1.987
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL (UPN)	<p>El curriculum analiza su historicidad de manera general y de manera central el debate actual sobre las nuevas formas de concebirlo para la construcción de procesos educativos concretos. El currículo debe responder a dos aspectos ineludibles:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Debe ser pertinente (responder a las demandas sociales y culturales de la comunidad)</li> <li>- Debe ser un producto social, construido con participación, en instancias diversas, de personas y entidades capaces de interpretar.</li> </ul>	2002
FRIDA DÍAZ BARRIGA ARCEO	<p>La currícula refleja las aspiraciones de la educación en un determinado momento social y se evidencia mediante reglamentaciones educativas, gubernamentales, científicas y tecnológicas, basadas en una determinada filosofía epistemológica, pedagógica y filosófico-social.</p>	1990
MARTHA CASARINI RATTO	<p>Es complejo intentar definir el curriculum por la implicación de entes diversos como: logros de los estudiantes al terminar el curso, la realidad escolar que viven los alumnos, el documento escrito, la labor de los docentes, etc. Existen tres tipos básicos de curriculum:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El curriculum formal (plan d estudios)</li> <li>- El curriculum real (o vivido)</li> <li>- El curriculum oculto (forma operacional de la institución)</li> </ul>	1999

**Tabla 1.** Aporte de investigadores relevantes sobre diseño curricular

Fuente: Vargas, H. M., & Flores, E. M. (2016). Fundamentación del Diseño Curricular de los Programas de Educación Superior. Revista de la Facultad de Contaduría y Ciencias Administrativas, 1(1), 126-138

El enfoque conceptual sobre el diseño curricular representado a través de la línea de tiempo, permite establecer que a pesar de las diferentes posturas, existe un factor recurrente considerado para su construcción: la sociedad, expresada como la base sobre la que se alinean las tendencias, la cultura, la educación, la conducta, la resolución de problemas

y hasta la generación de histos que forman parte del colectivo, aportando al proceso de transformación histórico-social. Desde la generalidad teórica es válido fundamentar el diseño curricular a partir de las necesidades sociales, sin embargo, también es clave comprender que la sociedad no permanece inmutable sino todo lo contrario porque las necesidades del conglomerado cambian en igual medida en que los factores antes expuestos lo hacen (tendencias, cultura, educación entre otros) y esto es lo que dota de complejidad al proyecto académico.

Posteriormente, Vargas y Flores (2016) presentan una metodología básica de diseño curricular para educación superior, constiuida por cuatro etapas: fundamentación de la carrera profesional, elaboración del perfil profesional, organización/estructuración curricular y evaluación continua del currículo. Se logra establecer que debido a la naturaleza diversa de posturas, la construcción curricular es compleja y multidimensional, aunque, desde la generalidad se podría afirmar que el currículum constituye el núcleo de la educación porque se refiere al conjunto de conocimientos disciplinarios concretados mediante un plan de estudios, como el modelo de formación profesional específica en el que convergen las unidades filosóficas, sociológicas, psicológicas entre otras.

Este primer antecedente deja en evidencia que las propuestas metodológicas para el desarrollo de un sistema curricular deben vincularse con los requerimientos sociales y sus componentes para profundizar más allá de la construcción del mensaje e incidir las respuestas requeridas por la sociedad, de tal forma que la propuesta sea asimilada como parte de sus acciones, convirtiéndose en parte de la cultura.

En este punto surge una interrogante relacionada con la jerarquía entre dos elementos clave para el diseño curricular: la sociedad y los contenidos curriculares. ¿Las necesidades sociales modelan el currículo o es el currículo el que en la práctica modela a la sociedad?. El proceso de rediseño curricular se extiende hacia la actualización de contenidos, según Icarte y Labate (2016) intentar compatibilizar las competencias del perfil de egreso, con los apotes curriculares proferidos por los docentes, en consonancia con la realidad laboral es todo un reto porque se están abordando tres aspectos que ya de manera individual son amplios y que en conjunto, incrementan su grado de dificultad, es por esto que desarrollaron un estudio que busca posibilitar la conjunción de dichos aspectos para renovar contenidos curriculares.

Los autores plantean una metodología de construcción curricular que relaciona los logros esperados independientemente del tiempo, dentro del proceso formativo y la profundidad de desempeño en el esquema de trabajo-aprendizaje. Comprende cinco etapas: procesamiento pedagógico de las competencias establecidas en el perfil, elaboración de una secuencia de progresión de las competencias, análisis sobre el aporte de las asignaturas al desarrollo de las competencias, actualización de los programas y de la malla curricular y producción de pruebas de logros. Como resultado se logró incorporar en el proceso de rediseño curricular a los programas de asignaturas, logros y competencias. Además se reafirmó la importancia de la implementación metodológica para una construcción curricular que incorpora el criterio docente y produce evidencias para la toma de decisiones. El sistema educativo debería establecer criterios afines con realidad actual de cada contexto para promover un diseño curricular real, coherente y adaptable, con el propósito

de renovar los objetivos que fundamentan su aporte como ente formador. Una estrategia válida para hacerlo, consiste en la creación de propuestas metodológicas que involucren a docentes y estudiantes como piezas fundamentales para el diseño curricular, sin dejar de lado el aporte de los beneficiarios, representados por personas de la comunidad, especialistas del área social, tecnológica así como del sector productivo.

Desde el punto de vista de González Velazco (2016) el diseño curricular debe cambiar el esquema tradicional mediante la selección de campos del conocimiento coherentes con los requerimientos del espacio de intervención para resolver problemas planteados por la sociedad.

Se sostiene que debe existir relación entre lo curricular y lo didáctico en el marco de actividades de tipo académicas o particulares, reconociendo que entre los fines de la formación está la interacción con los beneficiarios, usuarios o solicitantes. Esto implica que para el modelado integral de futuro diseñador profesional es necesaria la convivencia a través del intercambio de experiencias entre todos los que desarrollan la actividad educativa: estudiantes, docentes y comunidad.

Este estudio reafirma el diseño curricular desde la postura del pensamiento complejo, mediante autorreflexión, crítica, contextualización del saber, multidimensionalidad de la realidad, comprensión y afrontamiento estratégico de la incertidumbre. Además, reconoce la importancia de la competencia laboral como eje transformador de los esquemas educativos, cuyos esquemas canalizan el conocimiento para contribuir en la formación de individuos competitivos con capacidad de responder a los nuevos modelos de economía abierta. Estas ideas coinciden con la postura presentada en el trabajo de Vargas y Flores (2016) al presentar al currículo como el núcleo del proceso educativo y como tal debe someterse a los lineamientos que permiten el desarrollo conjunto mediante la compatibilización de los esquemas educativos así como las competencias acordes a los modelos de trabajo contemporáneos.

Naranjo, Arvelo, y Sotelo (2016) proponen una metodología de rediseño curricular a nivel superior basada en las necesidades y tendencias locales-globales para lograr una planificación microcurricular afin al modelo de complejidad desde el enfoque pedagógico constructivista y socio-crítico. Esta metodología se compone de dos momentos: aspectos esenciales que garantizan el rediseño bajo parámetros de calidad y la organización curricular estructurada por las etapas de macro, meso y micro-curriculum. Según los autores, el propósito de esta metodología es conceptualizar al currículo como un proceso complejo sistémico para fundamentar los rediseños. Se demostró que esta propuesta metodológica orienta la construcción del rediseño eficientemente porque permite cumplir con los objetivos de formación a nivel superior.

Se percibe con claridad que el factor sociedad y sus componentes, son constantes en los diferentes trabajos. Este hecho ratifica la idea de que el diseño curricular debe generar las competencias para un ejercicio profesional que responda a las solicitudes del entorno y en este sentido el enfoque pedagógico constructivista y socio-crítico logra su cometido.

Por otro lado, Malinowski (2016) propone un modelo curricular integrador que intenta superar la definición consumista de los aprendizajes para evitar el desinterés de los estudiantes, al no poder aplicar sus conocimientos debido a la forma divergente de organizar los contenidos didácticos, incidiendo en la deconstrucción de las ideas como fenómeno propio de



razonamiento disyuntivo y descontextualizado. Este modelo curricular integrador, también aporta a la correcta gestión del tiempo destinado a la formación. Generalmente el proceso de mejora curricular que difiere de esta metodología se crea por la combinación de varios contenidos didácticos respecto a una planificación existente, lo que provoca saturación de los contenidos en los tiempos asignados, no obstante, el modelo curricular integrador posibilita la construcción sinérgica del contenido, manteniendo el equilibrio entre la cantidad de horas y el personal asignado. También, se afirma que este modelo permite la apropiación del estudiante de su propia trayectoria de estudios, gracias al currículo alineado con las meta-competencias, a la acción de pasar de lo implícito a lo explícito, así como la importancia del cuestionamiento ético a lo largo del proceso formativo.

En este punto, surge otra unidad clave para la construcción curricular integral y es el empoderamiento del estudiante sobre su propio aprendizaje. Cuando el individuo posee la capacidad de asimilar la información para convertirla en conocimiento aplicable en su contexto, se puede reconocer la formación significativa reflejada en los logros de aprendizaje, que se plantean en la planificación curricular. Dichos logros, constituyen el referente para valorar si el perfil profesional que se ha diseñado cumple con las expectativas de solución para los que fue creado. Además se confirma la necesidad de contar con el criterio de los principales actores dentro del proceso de formación como son los estudiantes y sus formadores por considerarse como una estrategia legítima debido a sus aportes en la construcción curricular. Cuando esto ocurre, el currículo deja de ser un formalismo documental para convertirse en una herramienta esencial para el desarrollo educativo profundo, completo pero sobre todo flexible, dada la naturaleza mutable de la sociedad y sus requerimientos.

Existen diferentes alternativas metodológicas que buscan potenciar el diseño de los contenidos curriculares en varios niveles y aunque cada propuesta puede alinearse de acuerdo con los objetivos de formación, indistintamente de las particularidades del contexto, lo cierto es que en todos los casos, puede presentarse como dificultad el proceso de rediseño, considerando que este ovedece a la modificación total o parcial de los contenidos académicos antes definidos. Se puede comprender que el enfoque de desarrollo así como algunos elementos del currículo se hallan vuelto obsoletos, pero esto no evita el análisis exhaustivo para establecer si su permanencia en los contenidos sea cuestión de modificarse para que se adapte a los nuevos requerimientos o de hecho deba suprimirse por completo y ser reemplazada.

Con respecto a las investigaciones sobre el currículo, Suárez et al. (2018) expresan el alto valor del análisis y replanteamiento de la fundamentación teórico-operativa para sustentar las actividades educativas de nivel superior, por lo que presentan una metodología cuyo propósito es aportar elementos para la construcción de un modelo de rediseño curricular enmarcado en aspectos teórico-prácticos. Para ello presenta dos principios: aportar elementos para la sistematización de la información que se genera en el proceso de rediseño curricular y capitalizar el conocimiento construido en la práctica a partir de sus realidades, conocimientos e intereses. Esta propuesta consta de cuatro etapas: Investigación documental, Investigación de campo (con los actores del rediseño curricular), Análisis de Resultados y Formulación de un modelo de gestión del diseño curricular concretado en un sistema informático.

Todos los trabajos mencionados anteriormente revelan la complejidad al momento de seleccionar la postura, elementos, herramientas y componentes para la construcción de un modelo curricular integral con base multidimensional y que a la vez contemple no sólo la fundamentación teórico-pedagógica que permita alcanzar con eficiencia los objetivos de formación a nivel superior, sino que además posea la capacidad de adaptación en consonancia con el cambio social y tecnológico global.

## Metodología de trabajo

Una vez que se han establecido las diferentes corrientes para el diseño curricular y siguiendo los postulados de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador PUCE, enmarcados dentro del Modelo Pedagógico Ignaciano, la legislación ecuatoriana y otras normativas gubernamentales relacionadas a la educación superior, se desarrolla el rediseño de la carrera de diseño gráfico a través de seis fases que se detallan a continuación:

### FASE 1: Taller Práctico (TP)

La PUCE funciona como un sistema educativo con presencia en varias ciudades del país y en mucho de los casos, la oferta académica nacional se repite dadas las características de la región. A pesar de ello, las sedes habían implementado sus contenidos curriculares de manera independiente y aunque presentaban similitudes, también evidenciaban problemas para los estudiantes al intentar los procesos de homologación de sus contenidos académicos, ya que estas podían compartir materias, pero se impartían en diferentes niveles. El problema de las inconsistencias en las estructuras curriculares de las mismas carreras ofertadas en espacios diferentes, dio lugar al planteamiento del trabajo multidisciplinario entre sedes y para cumplir con las exigencias gubernamentales, así como los parámetros de calidad de Pontificia Universidad Católica del Ecuador, se decidió elaborar de manera conjunta los rediseños de los contenidos curriculares, con el propósito de abordar con amplitud de criterio las realidades de las diferentes ciudades en que tiene presencia la PUCE con ofertas académicas comunes y de este modo lograr diseñar contenidos homologados y coherentes con las demandas competitivas de hoy.

Una vez que se establece con claridad el objetivo de trabajo, se convoca a todas las sedes que ofertan la carrera de diseño gráfico para que de manera conjunta y mediante la estrategia de Taller Práctico (TP), se analicen los contenidos, se identifiquen las semejanzas, se detecten las diferencias, pero sobre todo se estudie la estructura para ser mejorada en lo posterior. Este conjunto de acciones pretende incorporar los cambios necesarios para conseguir el rediseño, obteniendo entre sus beneficios la homologación de materias en todos los espacios ofertantes comunes, en este caso específico, se aluce a la oferta de diseño gráfico.

### El Taller Práctico o TP

La finalidad del taller fue explicar el proceso para lograr la actualización de contenidos a través de la adaptación de tópicos más relevantes de acuerdo con criterio de los intervinientes. Es así que previa discusión exhaustiva de los temas presentados se procede a de-

sarrollar la síntesis de las mallas para las ingenierías y licenciaturas, logrando la reducción a ocho semestres y su correspondiente aprobación por parte del equipo de la Dirección de Grado de la PUCE. En esta fase se utiliza como estrategia de trabajo a la exposición magistral con la intención de socializar al grupo de trabajo los cambios enmarcados en las exigencias del Reglamento de Régimen Académico, respecto a los rediseños de carreras, explicándose a detalle las modificaciones así como las posibles opciones de mejora aplicables para cada caso.

Entre otras actividades del taller, el equipo de trabajo presentó diferentes alternativas para el ajuste de la malla. Se abordaron temas relacionados con los itinerarios, la cátedra de inglés, las asignaturas con objetivos comunes, los estudios avanzados, el aprendizaje práctico experimental, la vinculación, las prácticas y la unidad de titulación. Cabe mencionar que todos estos aspectos son la esencia de modelo formativo adoptado por la PUCE según las regulaciones gubernamentales, porque dotan a los estudiantes de las competencias necesarias para el óptimo ejercicio profesional sin olvidar la parte social, para proyectarse como una institución de educación superior que forma profesionales integrales porque van más allá de los conocimientos técnicos para convertirse en gestores de solución y por ende su intervención aporta de manera real y productiva a la comunidad.

Adicionalmente, se logró establecer que para cualquier modificación de la estructura curricular diseñada en consenso por el equipo de trabajo, es un requisito fundamental el análisis de componentes como: los créditos o contenidos, eliminación o unificación de asignaturas, objetivos, costos, infraestructura, perfil de salida del estudiante, considerando que de éstos dependen los resultados de aprendizaje que se propone alcanzar. Por otro lado, se desarrolló de manera conjunta el formato de presentación para los nuevos proyectos al Consejo de Educación Superior CES, que mostraba modificaciones en forma y contenido.

Entre los aspectos tratados que contribuyeron en mayor medida al rediseño curricular se menciona que:

- Los itinerarios podrían ser eliminados cumpliendo la condición de que las temáticas tuvieran la posibilidad de ser tratadas en asignaturas de la Unidad Básica o Profesional.
- Los estudios avanzados pueden ser homologados o convalidados por los graduados al momento de querer acceder a una maestría, esto quiere decir que no es necesario rendir el examen de ingreso.
- El aprendizaje práctico experimental podría o no ser acompañado de un docente.
- La Unidad de Titulación se denominaría Unidad de Integración Curricular. En este sentido, el estudiante tiene dos modalidades: Examen Complexivo e Integración Curricular (Tesis).
- La Vinculación comprendería 120 horas, las cuales serían distribuidas de acuerdo con el consenso entre sedes. Adicionalmente estarían involucradas dentro de la malla con la denominación de Prácticas de servicio comunitario.
- Las prácticas pre-profesionales serían actividades vinculadas al ámbito laboral, por lo tanto, podrían convalidarse como tal a las experiencias de intervención en espacios de trabajo real, es decir; si un estudiante en el momento de tomar las prácticas se encuentra

laborando para una institución, sea ésta de carácter público o privado, como diseñador gráfico, tiene la posibilidad de convalidarse como la asignatura de Prácticas laborales.

- Los proyectos de investigación pueden ser convalidados como prácticas o vinculación. Esta convalidación dependerá del enfoque del proyecto, así como de los alcances y posibles repercusiones con indicadores medibles para la equiparación en los procesos para ser aceptada como práctica o vinculación.

- El estudiante antes de tomar la asignatura de Integración Curricular (Tesis), debe aprobar las prácticas de servicio comunitario (Vinculación) y las prácticas de servicios laborales (Prácticas).

## **FASE 2: Análisis de la malla vigente**

La técnica aplicada para el análisis de la malla vigente fue las Mesas de Trabajo (MT), esta técnica consiste en la integración de equipos con funciones especificadas para crear de manera eficiente y estructurada el proceso de rediseño. Las MT estaban integradas por representantes de la matriz Quito y las sedes de Ibarra y Esmeraldas que ofertan la carrera de diseño gráfico.

La actividad consistió en el estudio de contenidos junto al números de créditos correspondientes a cada asignatura y mediante consenso se estableció un primer modelo para la propuesta de malla rediseñada.

Para lograr la síntesis de contenidos en el rediseño de la carrera de Diseño Gráfico enmarcada en un criterio técnico y evitando el sesgo por parte de cualquiera de los intervinientes, se utilizó la estrategia de eliminar, fusionar y/o cambiar asignaturas, es decir que, las asignaturas de objetivo común se eliminaron mediante la integración entre cátedras comunes.

En esta mesa de trabajo se optó por analizar cada asignatura con su respectivo contenido con el propósito de evitar la duplicación de contenidos y optimizar los recursos ajustando los créditos a 720 horas por nivel. A continuación, se explican los cambios predominantes en el ajuste de la malla.

- La carrera de Diseño Gráfico presenta un rediseño en ocho (8) niveles de 5760 horas, ajuste que implicó reducir un (1 año) completo y 1440 horas. Para ello se eliminaron asignaturas consideradas como asignaturas institucionales internas y otras básicas cuyos contenidos se tratan a profundidad en asignaturas propias de la carrera y que no afectan a los objetivos de aprendizaje o perfil de egreso de la carrera.

- Eliminar, fusionar y/o cambiar las asignaturas correspondientes a los itinerarios académicos, esta decisión en vista que la carrera de Diseño Gráfico presenta una demanda media/baja de 15 estudiantes por nivel (aproximadamente), lo que implica la distribución de muy pocos estudiantes por itinerario factor negativo desde el punto de vista económico. Por otro lado, al no existir estudiantes que en este momento cursen niveles que exijan de tomar itinerarios no perjudicaría a ningún estudiante. También se consideró que varias de las asignaturas de los itinerarios estaban consideradas en la unidad profesional a través de su incorporación completa o fusionada con otras asignaturas en los niveles de 3ro a 8vo.

- Las asignaturas eliminadas que no son parte de los itinerarios fueron siete, contempladas

en los niveles desde 3ro hasta 9no. Los contenidos de estas asignaturas se incorporarían y aplicarían en materias teóricas-prácticas cursadas en niveles anteriores o posteriores del nivel de la asignatura eliminada.

- La asignatura "Seminario de Investigación en Diseño" en séptimo nivel inicia con el trabajo metodológico y planteamiento del trabajo de titulación.

- Reducción importante de horas (De 7200 a 5760) que es el 20%.

- Para lectura y escritura académica (AOC1) - asignaturas del eje teórico: semiótica y semiología, composición del mensaje gráfico, metodología proyectual, discurso y nuevos medios además de las materias seminario de la investigación, titulación y sobre todo redacción académica.

- Para filosofía del Diseño (AOC2) - al pertenecer al eje de epistemología y metodología de la investigación, se resolverán los contenidos en la materia "Seminario de Investigación en Diseño" y en donde no solo se abordarán teóricamente estos aspectos sino de forma práctica ya que nuestra disciplina tiene el carácter proyectual.

- Para Diseño y evaluación de proyectos (AOC3) - Estos contenidos de igual forma nos interesa que se puedan aplicar específicamente a nuestra disciplina por lo cual se abordarán en gestión y calidad del Diseño y en Emprendimientos de Diseño.

- Para Deontología profesional y legislación (AOC4) - Estos aspectos se abordarán en Análisis de costos y presupuestos, Currículo y portafolio profesional y en Gestión y calidad del Diseño. En las primeras dos se abordarán algunos principios que afectan a la profesión y en la última los aspectos éticos como propiedad intelectual entre otros.

Se planteó que el equipo de trabajo de cada sede efectuaría otro análisis a la primera propuesta como maniobra de mejora y en caso de detectar alguna deficiencia sería transmitida al resto del equipo, con el fin de buscar otra alternativa viable para su respectiva solución.

### **FASE 3: Trabajo multidisciplinario**

En esta fase cada sede debía trabajar en los ajustes de acuerdo con el nuevo formato de presentación de proyectos según los lineamientos de Consejo de Educación Superior, CES, priorizando la revisión de los resultados de aprendizaje, contenidos de materias, pertinencia, perfil docente, objetivos educativos, costos, datos administrativos y de infraestructura. En el caso en la PUCE como matriz, continúa el análisis de la malla curricular desde la Dirección de Grados.

Como sede Esmeraldas se reunió al equipo de trabajo (currículo, investigación, prácticas y vinculación), para socializar los primeros ajustes realizados en la reunión entre sedes de la malla. Se analizó a las asignaturas y contenidos de la malla anterior en relación con el Rediseño y se explicó cada uno de los cambios y qué aspectos se consideraron para el mismo. La comunicación fue fluida entre los coordinadores o responsables del rediseño de cada sede con la matriz (Quito), los cambios ejecutados eran socializados y ejecutados posterior a la aprobación conjunta. Una vez acordados todos los cambios, se procede a la aprobación de la malla curricular en las sedes involucradas, en este caso particular, corresponde a las sedes de Esmeraldas, Ibarra y Quito como la matriz, unificando y actualizando el informe bajo los requerimientos establecidos a nivel gubernamental.

**FASE 4: Revisiones finales y subida a Plataforma**

Desde la Dirección de Grados de la matriz, se revisa el documento final para su posterior envío de las observaciones a las sedes que conformaron las mesas de trabajo descritas en la fase 2 de la metodología y el documento depurado es subido a una plataforma dispuesta por el CES para estos fines. En esta etapa se observa que la información esté completa incluyendo los anexos de la propuesta. Cabe indicar que desde la Dirección de Grados de la matriz se emiten directrices para subir la información por sedes en los días que corresponden según el cronograma planteado por el CES.

**FASE 5: Aprobación**

Luego de subida la información a la plataforma digital dispuesta por el CES se procede a esperar la resolución de dicho consejo. Como resultado del proceso hasta esta etapa se logró la aprobación del rediseño con ajustes que se resolverían en lo que quedaba del año y que en el segundo periodo académico vigente se daría el proceso de transición entre mallas curriculares, con la finalidad de que en el año 2020 todos los estudiantes incluidos los nuevos aspirantes ingresarían con la malla estructurada en ocho semestres, tal como plantea el rediseño.

**FASE 6: Plan de Transición**

La Dirección Académica en conjunto con la Dirección de Grados proceden a socializar los formatos y plazos para la elaboración del Plan de Transición. Para la implementación de este Plan se resuelve comparar los contenidos de la carrera vigente con la malla curricular rediseñada, contemplando: asignaturas, horas semanales y horas totales. Para el cumplimiento integral y eficiente del plan se incluyen al contenido las asignaturas eliminadas, las asignaturas incorporadas y articuladas en la carrera rediseñada, relacionada con cada nivel. Dicha estrategia también aplica a las acciones específicas por nivel.

Las Acciones Específicas tomadas en consideración de acuerdo con la particularidad de cada nivel para ejecutar el Plan de Transición en el año 2020 – 1 son:

*Caso Segundo Nivel*

Si los estudiantes aprueban todo segundo nivel tomarían todas las asignaturas de tercer nivel, en este nivel no se ha dado ninguna modificación ni en asignaturas o créditos. Si algún estudiante reprueba cualquier asignatura que tenga prerrequisito deberá tomarla como curso autofinanciado en el periodo no académico. En caso de reprobar asignaturas comunes puede tomar dos caminos:

1. Tomarla en otra carrera
2. Esperar que haya segundo nivel, no le perjudicaría porque son asignaturas que no tienen prerrequisitos.

Si algún estudiante que haya aprobado todo primer nivel y en este periodo no tomó el segundo nivel podría:

1. Esperar que haya nuevamente segundo nivel
2. Tomar asignaturas de tercer nivel que no tengan prerrequisitos de segundo nivel.

El/los estudiantes que en el primer periodo del 2019-1 no hayan aprobado la asignatura de matemáticas, tendrán que tomar la asignatura de lógica del diseño gráfico.

#### *Caso Tercer Nivel*

Si aprueba todo tercer nivel tomaría todas las asignaturas de cuarto nivel. Si reprueba máximo dos asignaturas con prerrequisitos:

1. Si tiene las condiciones económicas podría tomarlas como curso autofinanciado en el periodo no académico 2019-2, para evitar que se retrase.
2. Podría tomarlas en el curso que le precede

Si reprueba tres asignaturas que tenga prerrequisito deberá tomarlas en el curso que le precede y cursar hasta tres asignaturas de cuarto nivel siempre y cuando no se les crucen en el horario.

Un estudiante que repruebe de cuatro asignaturas adelante debe tomar sólo las asignaturas reprobadas en el semestre que le precede.

Si reprueba Jesucristo y la Persona de Hoy, puede tomarla en otra carrera o esperar al nivel inferior para tomarla, pues no es prerrequisito de ninguna asignatura.

Si reprueba Lectura y escritura académica que es una asignatura eliminada en el Rediseño podría verla tipo taller y convalidada mediante una prueba de conocimientos.

Un estudiante que esté en el periodo 2019-2 cursando tercer nivel y no haya aprobado matemáticas de primer nivel deberá aprobar la asignatura de Lógica en el Diseño Gráfico pues guarda los mismos contenidos y resultados de aprendizaje.

En caso de reprobado la asignatura Dibujo Natural puede:

1. Tomarla como curso autofinanciado en el periodo no académico del 2019-2 pues en el rediseño se elimina y se reemplaza por la asignatura dibujo aplicado.
2. Tomar en el curso que le precede la asignatura de dibujo aplicado.

Un/a estudiante que no haya aprobado hasta dos asignaturas en segundo nivel que le impidió tomar asignaturas de tercero podrá en el periodo no académico del 2019-2 tomarlas como curso autofinanciado para nivelarse con sus compañeros de cuarto nivel.

#### *Caso estudiantes nuevos matriculados en segundo nivel*

En el caso de estos seis estudiantes que por no abrirse primer nivel tomaron asignaturas de segundo nivel que no tienen prerrequisito (fundamentos de la investigación, contexto e interculturalidad, fotografía aplicada al diseño gráfico y edición de gráficos vectoriales y mapas de bits) y en primer nivel la asignatura común de Tecnologías de la información y comunicación (TIC). Deberán seguir el siguiente plan:

**Asignaturas de primer nivel faltantes**

1. Las asignaturas comunes las pueden ver en la carrera o en otras carreras en cualquier periodo académico porque no tienen prerrequisitos.
2. Las asignaturas de especialidad de primer nivel que no tienen prerrequisito pueden:
  - a. Tomarlas en el periodo 2020-1
  - b. Tomarlas paulatinamente de acuerdo con su horario
  - c. Cursarlas como curso autofinanciado
3. Tomar las asignaturas de Fundamentos del diseño gráfico y Expresión y representación en el periodo académico 2020-1
4. Adelantar asignaturas de tercer nivel (edición de medios impresos, semiótica y semiología, Jesucristo y la persona de hoy) siempre y cuando no se les crucen en el horario.

**Asignaturas de segundo nivel faltantes**

1. Tomar las asignaturas de Elementos de diseño gráfico y Dibujo técnico en el periodo 2020-2
2. Adelantar asignaturas de cuarto nivel (producción gráfica digital y producción gráfica de impresos)
3. Tomar prácticas de servicio comunitarios

**Asignaturas de tercer nivel faltantes**

1. Tomar las asignaturas de Composición del mensaje gráfico y Dibujo aplicado en el 2021-1, para que se nivele de la UNIDAD BÁSICA.
2. Adelantar prácticas de servicio comunitario.

**Asignaturas de cuarto nivel faltantes**

1. Tomar las asignaturas faltantes de cuarto nivel y no adelantar para que se iguale.

**OBSERVACIONES:**

1. El estudiante puede decidir seguir con el horario y sus recursos económicos la opción a seguir.
2. Se procurará en lo posible cuadrar los horarios de tal forma que este grupo pueda seguir el Plan sugerido.
3. Este Plan funciona siempre y cuando los estudiantes no reprobaban ninguna asignatura; caso contrario el estudiante tiene que ajustarse a las asignaturas que pueda tomar en base a las que haya aprobado.

**Cambio de enfoque del diseño gráfico al diseño de comunicación**

El reconocimiento del diseño como profesión, según Bravo (2015) se produce cuando la Bauhaus como primer organismo académico del diseño, logra desde Alemania en el año



2019, la trascendencia de los oficios relacionados al arte y del arte al servicio de la industria. La integración de diversas disciplinas para el desarrollo de competencias técnicas, psicológicas y creativas logró aportar con soluciones que aún siguen vigentes. Este autor sostiene que la formación del “ser”, a nivel superior del “hacer”, refleja una orientación espiritual en la formación de un diseñador que prioriza la creatividad ante la habilidad técnica y que, para dotarlo de integralidad en su ejercicio, posee conocimientos de percepción humana, cuyos principios son inmutables a los cambios de época o contexto, dotando de adaptabilidad a la profesión.

Aunque podría pensarse desde el empirismo que el diseño gráfico como carrera ya está definido con exactitud, no es así. Todavía se presentan ambigüedades no solo en la definición de la disciplina sino también en los posibles campos de acción de la misma, además del papel del diseño gráfico, sin embargo, gracias al nuevo modelo de comunicación actual caracterizado por ser dinámico y con amplio alcance, se tiende a creer que la carrera se relaciona con alto nivel de dependencia de las herramientas tecnológicas y de las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC. Sintetizando ideas, se puede afirmar que la tecnología ya sea desde el hardware o software, ha modificado la manera de interactuar con la información, pero la función del diseño, desde el punto de vista de la comunicación visual prevalece. Esta función se entiende como el proceso que permite la construcción del mensaje mediante la planificación, el análisis, la síntesis, posibilitando la implementación de soluciones de comunicación por medio de la gestión del mensaje, en donde el soporte aplicativo es parte del ciclo del proyecto y no constituye su prioridad, esto quiere decir, que la tecnología puede aportar al proceso, pero no es su razón de ser.

Desde la academia se establece la segmentación del diseño, fragmentando su práctica a pesar de poseer el mismo origen-fundamento. Aquí nacen las ambigüedades respecto a los perfiles, así como campos de acción del diseño, se pierde la visión integral por la especialista, consiguiendo perfiles heterogéneos de la profesión y vulnerando su papel en la sociedad.

Tresserras (2015) presenta una visión interdisciplinaria del diseño, cuya complejidad se deriva de las TIC, el mercado y los nuevos requerimientos ligados a factores socioeconómicos. Estas convergencias potencian la participación de otras áreas que complementan al proyecto de diseño ampliando su campo de acción, así como su incidencia más allá de la creatividad, orientándose al razonamiento y la conceptualización. Estas consideraciones también se han planteado en los espacios de formación para proponer una cátedra interdisciplinaria con el objetivo de facilitar, definir y efectivizar resultados.

La interdisciplinaria en diseño se relaciona con el diseño prescriptivo (definición de las etapas dentro de un proceso), en contraposición al diseño descriptivo (a criterio del diseñador). Durante los años 70 las propuestas de diseño se originaban bajo el criterio del diseñador, que no contempla la interdisciplinaria en el proyecto condicionando su desarrollo, consecuentemente durante la aplicación de la propuesta se detectaban las deficiencias como fruto del enfoque parcializado y superficial.

Por otro lado, el proceso de comunicación actual dista mucho del pasado y siendo el diseño gráfico una alternativa para la construcción del mensaje, es válido aceptar la postura de Tresserras (2015) sobre la perspectiva interdisciplinaria del diseño derivada entre otros factores por la intervención de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC.

Estas convergencias potencian la participación de otras áreas, lo que genera el carácter transversal del diseño desde el enfoque de comunicación, incidiendo más allá de la creatividad al priorizar aspectos como la conceptualización y el razonamiento. Estas consideraciones también se han planteado en los espacios de formación para proponer una cátedra interdisciplinar con el objetivo de facilitar, definir y efectivizar resultados.

Para complementar las ideas antes planteadas se recoge el criterio de Gaitto (2018), respecto a la relación que guarda el diseño con la cultura propia de cada época. La sociedad está siempre en constante cambio y adaptándose para construir espacios que se convierten en momentos clave. La calidad en los proyectos refleja las necesidades del entorno y a través de la fundamentación teórica sobre “el núcleo del entendimiento”, se presentan dos tipos de diseño gráfico: el permanente y efímero. El primero se relaciona con la arquitectura, el urbanismo y hasta el diseño editorial, presentado al diseño gráfico como funcional debido a su naturaleza simbólica volviéndose permanente, dejando de ser una representación para convertirse en un objeto con función comunicativa permanente mientras que diseño gráfico efímero requiere de acciones cuyo mensaje es de corta duración porque su propósito se limita a llamar la atención, informar y desaparecer, haciendo que la operatividad del diseño sea momentánea, como por ejemplo en el caso de los afiches.

Se puede percibir a partir de los diversos estudios que el diseño siempre ha cambiado dependiendo de la profundidad otorgada a su función y este punto es evidente que la función comunicativa es la tendencia que marca dicha evolución, además se debe reconocer el cambio de paradigma del modelo de comunicación gracias al aporte de las nuevas tecnologías y que inciden directamente en la proyección del perfil requerido del profesional en formación. La Pontificia Universidad Católica del Ecuador PUCE, como institución de educación superior está en la búsqueda constante de estrategias para mejorar su oferta académica enmarcada en las necesidades reales de una comunidad cada vez más exigente y globalizada. Es así que en el apartado correspondiente a la metodología se presentan las seis fases establecidas en la PUCE orientadas al rediseño curricular para la carrera de diseño gráfico, sin embargo, es necesario detallar como se inserta dentro de esta propuesta metodológica el cambio de enfoque que parte del diseño gráfico hacia el diseño de comunicación. El flujo del proceso de rediseño es secuencial, tal como se presenta en la Figura 1:



**Figura 1:** Flujo secuencial del proceso de rediseño de la carrera de diseño gráfico en las sedes Esmeraldas, Ibarra y Quito de la PUCE dentro del período del 2019.

En el informe de rediseño de la carrera de diseño gráfico emitido por la FADA (2019) se expone que para pasar del diseño gráfico al diseño de comunicación es necesario construir la experiencia mediante una visión inter, tras y multidisciplinar, dirigida a productos o servicios en los que el usuario se involucre, consumiendo, colaborando y fidelizándose al cumplir sus expectativas, tal como se muestra en la Figura 2:



**Figura 2:** Factores que intervienen en el cambio de paradigma del diseño gráfico al diseño de comunicación de acuerdo al enfoque de rediseño PUCE 2019.

Otro aspecto importante a considerar es mediante el diseño de comunicación se plantea reforzar las relaciones comunicativas cada vez más complejas debido al crecimiento de los entornos de comunicación e información soportados por plataformas digitales. La tecnología ha logrado democratizar el acceso a grandes volúmenes de información y han cambiado el rol del usuario al convertirlo en el gestor y hasta protagonista mediante su propia interacción, no obstante, el diseño gráfico aporta de manera limitada como gestor en la construcción sintetizada y de alto grado visual del contenido.

El Diseño de Comunicación prioriza la experiencia dentro del proceso comunicativo, enfocándose en la participación interactiva, siendo el usuario quien produce, modifica y enriquece el contenido del mensaje. El público se convierte en el centro para la configuración del mensaje gráfico e interactúa con mayor presencia con el emisor y exige mayor participación. Las estrategias de marca para fines comerciales, públicos o sociales se piensan desde sus públicos específicos y con una investigación cada vez más exhaustiva e interdisciplinaria. Se busca conocer los deseos, demandas y necesidades para lograr proponer experiencias cada vez más empáticas que logren efectividad en el cumplimiento de sus objetivos y de los destinatarios.

Dicho informe también define al diseño de comunicación como una actividad intelectual, estratégica, técnica y de dirección logrando que este perfil se considere como una hibridación pluridimensional porque alberga tópicos esenciales de otras disciplinas y a medida en que se integran, más contribuciones se presentan, además, la diversidad de perfiles en los equipos de trabajo produce complejidad para el desarrollo de los proyectos, resultando ineludible contar con el aporte del diseñador de comunicación para fortalecer las relaciones comunicativas.

## Aportes finales

Las propuestas metodológicas, indistintamente de su enfoque poseen el mismo propósito, servir de guía para el diseño sistémico de un proceso destinado a generar solución a una problemática expuesta.

La evolución del rol del diseñador desde lo gráfico hacia la comunicación denota el cambio producido tras la masificación de la información, gracias a las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC. Las personas, actualmente reconocidas como usuarios, intervienen en la comunicación de forma dinámica y tienen la necesidad de reconocer con claridad la mayor cantidad de información posible, sabiendo que en los espacios digitales se gestiona en gran volumen, sin embargo, dicho crecimiento demanda mayor esfuerzo de percepción y en este punto es dónde el diseñador de comunicación trasciende de la creación de piezas de comunicación como función del diseño gráfico para desarrollar experiencias de comunicación. Los mensajes actuales se desarrollan en entornos interactivos bidireccionales, enriquecidos con datos que aportan valor y profundizan su significado. Esto no significa la desaparición del perfil profesional del diseñador gráfico como comunicador visual, más bien obedece al cambio para flexibilizar al nuevo diseñador de comunicación como un profesional con capacidad de adaptación para resolver problemas que trascienden de lo visual hacia una comunicación compleja, dinámica y clara.

En síntesis, los aspectos que debería contener el diseño curricular para la construcción eficiente y de amplio alcance en la formación a nivel superior son:

- De acuerdo con el esquema de trabajo-aprendizaje dentro de proceso formativo, la capacidad de relacionar los logros esperados independientemente del tiempo.
- Modificar el esquema tradicional de construcción curricular a través de la selección de campos del conocimiento coherentes con la realidad y el contexto de intervención para resolver problemas.
- Diseñar el currículo desde el pensamiento complejo, reconociendo la importancia de la competencia laboral como eje transformador de los esquemas educativos.
- Considerar las necesidades y tendencias tanto locales como globales como parte importante dentro del proceso de rediseño curricular a nivel superior.
- Ante todo, aplicar un modelo curricular integrador que posibilite la construcción sinérgica del contenido y aporte a la gestión eficiente del tiempo destinado a la formación, además de facilitar la integración de otros componentes que contribuyan a los contenidos académicos más allá de los cambios sociales, culturales o tecnológicos.

## Referencias

Bravo, R. Á. (2015). VIGENCIA DE LA BAUHAUS EN LA FORMACIÓN ACADÉMICA DE LOS DISEÑADORES GRÁFICOS. *Revista de investigación en el campo del arte*, 10(17).

- FADA. (2019). *Informe rediseño carrera de Diseño Gráfico*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes, Quito.
- Gaitto. (2018). *La función social del diseño o el diseño al servicio social*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación(69). Obtenido de Recuperado el 2018, de [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1853-35232018000400003](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232018000400003)
- González Velazco, J. M. (2016). *Reflexiones iniciales sobre la concepción del diseño y desarrollo curricular en un mundo contemporáneo y complejo*. CON-CIENCIA, 4, 19.
- Icarte, G. A., & Labate, H. A. (2016). *Metodología para la revisión y actualización de un diseño curricular de una carrera universitaria incorporando conceptos de aprendizaje basado en competencias*. Formación universitaria, 9(2), 03-16.
- Malinowski, N. (2016). Metodología de Rediseño Curricular Integrador. *Revista Medicina e Investigación*, 5(1), 20-35.
- Naranjo, T. G., Arvelo, M. V., & Sotelo, A. F. (2016). Metodología para el rediseño curricular de carreras en la educación superior. *Revista San Gregorio*(14), 60-73.
- Suárez, L. T., Soto, A. L., Ramos, M. M., Pérez, M. Z., Solís, E. R., & Chávez, Á. G. (2018). *El rediseño curricular en el nivel superior como objeto de estudio*. Congreso Internacional de Educación: , Instituto Politécnico Nacional, CGFIE, ESCA UST, UPIIH, ESIME Ticomán, CICS UMA.
- Tresserras, J. (Enero de 2015). DISEÑO E INTERDISCIPLINARIEDAD. UNA VISIÓN. *Revistes Científiques d la Universitat de Barcelona*, 34(2), 1-18.
- Vargas, H. M., & Flores, E. M. (2016). Fundamentación del Diseño Curricular de los Programas de Educación Superior. *Revista de la Facultad de Contaduría y Ciencias Administrativas*, 1 (1), 126-138.

---

**Abstract:** Curricular design is a vital process for academia because it defines the structure and defines the key components for the development of content that will provide competencies for future professionals. However, despite the leading role it plays within higher education, there is no methodological consensus for curricular construction, due to the different approaches depending on the function assigned to the designer.

This article presents the theoretical approach based on the criteria of several authors with respect to the ideological postures to carry out the curricular design and then presents the methodology applied by the graphic design careers of the Pontificia Universidad Católica del Ecuador, PUCE, whose purpose is to project the profession beyond the recognition of the functions of the graphic designer so that it evolves towards communication design as a way of adapting to the new communicational paradigm in force and framed in the new media of digital information exchange.

**Keywords:** Curriculum Design - Focus - Function - Graphics - Communication

**Resumo:** O design curricular é um processo vital para a academia, porque define a estrutura e define os principais componentes para o desenvolvimento de conteúdo que dotarão as habilidades de futuros profissionais, no entanto, apesar do papel principal que desempenha no ensino superior, Não há consenso metodológico para a construção curricular, devido às diferentes abordagens, dependendo do papel atribuído ao projetista. Este artigo apresenta a abordagem teórica baseada nos critérios de vários autores em relação às posições ideológicas para a realização do desenho curricular e, em seguida, apresenta a metodologia aplicada pelas carreiras de design gráfico da Pontifícia Universidade Católica do Equador, PUCE, cujo objetivo é projetar a profissão além do reconhecimento das funções do designer gráfico, para que evolua para o design da comunicação como uma forma de se adaptar ao novo paradigma da comunicação em vigor e enquadrado nos novos meios de troca de informações digitais.

**Resumo:** Projeto Curricular - Foco - Função - Gráfico - Comunicação

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

---

# Propuesta curricular como estrategia de innovación educativa: carrera de Diseño de Productos de la PUCE Ecuador

Caridad González Maldonado <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** En el siguiente artículo se describen algunos de los motivos principales que impulsan el cambio curricular en la formación superior universitaria de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Ello a la luz principalmente de circunstancias nacionales socioeconómicas y reformas educativas de tipo legislativas. Se indaga entonces en la propuesta del rediseño curricular que se establece en el año 2019 para la carrera de Diseño de Productos de la institución en cuestión y con un enfoque que pone la mirada en las estrategias al interior de la misma en el marco de la innovación educativa. Se abordan factores como los ambientes virtuales, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la disminución de los períodos académicos de la mano de una selección de contenidos sustanciales, entre otros. Finalmente se concluye que los factores de innovación desarrollados parecen organizarse por capas definidas desde instancias nacionales, institucionales (PUCE) y al interior de la propia carrera, a razón de lo cual se debe reflexionar sobre el modo en que esta última se puede apropiar del discurso y proceso de cambio para articular sus propias acciones innovadoras y significativas.

**Palabras clave:** currículo académico - Diseño de Productos - Educación Superior - formación universitaria - innovación curricular.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 162-163]

---

<sup>(1)</sup> Adscrita a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito, en la Carrera de Diseño de Productos de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Diseñadora Industrial con Máster en Gestión e Innovación de Diseño y candidata a Doctor en Diseño por la Universidad de Palermo, Buenos Aires. Coautora del libro “Pertinencia Curricular en la Educación Superior Tecnológica”. Artículos: Discurso visual en la comunicación gubernamental del Ecuador: propuesta de análisis; Diseño y política en Ecuador hipermediático: Marca País y comunicación gubernamental. Experiencia docente en el Instituto Superior de Diseño, Universidad de La Habana, Cuba y en Ecuador en instituciones como: Universidad Internacional del Ecuador, Universidad de las Américas, Universidad UTE. Actualmente Docente e Investigadora en la PUCE.

## Introducción

La Educación Superior en Ecuador se vincula con el proceso constante y formativo que tiene lugar a lo largo de la vida. Su “carácter humanista, intercultural y científico constituye un derecho de las personas y un bien social que... responderá al interés público y no... al servicio de intereses individuales y corporativos” (LOES, 2 de agosto de 2018, p. 7). En tal virtud la formación educativa se centra en el ser humano, en pro de garantizar su desarrollo holístico (Constitución de la República del Ecuador, 2008) pero también comprometido con los objetivos nacionales y los Planes de Desarrollo del Estado es decir, con la visión política, por lo que es relevante tomar en cuenta toda la complejidad contextual donde se desenvuelve y que le atraviesa (Fägerlind y Saha, 1983; Larrea de Granados, 2015).

Esto supone un reto para la integración entre la Universidad, el Estado y la sociedad, a la vez que marca las pautas para la generación de un modelo de currículo que independientemente de sus etapas de configuración (ver figura 1) se entiende como un “sistema complejo, abierto y vivo” (Herrera et al, 2000, p. 2) que orienta y organiza el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estructuras para el desarrollo curricular		
Arnaz (1891)	Díaz (1990)	Vargas (2008); TEC(2015)
Elaborar	Fundamentación	Diseño
Instrumentar	Delimitación del perfil de egreso	Desarrollo
Aplicar	Organización y estructuración	Gestión
Evaluar	Evaluación continua	

**Figura 1.** Denominaciones comparadas sobre las etapas para el desarrollo curricular.  
Elaboración propia. Nota. (TEC) se refiere al Tecnológico de Monterrey.

Es en este proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del campo formativo que se contextualiza el término de innovación educativa, el cual según la UNESCO (2014) se refiere a:

un acto deliberado y planificado de solución de problemas, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de los estudiantes, superando el paradigma tradicional. Implica trascender el conocimiento academicista y pasar del aprendizaje pasivo del estudiante a una concepción donde el aprendizaje es interacción y se construye entre todos. (p.3)



El académico español Pedro Cañal de León en su obra “La Innovación educativa” (2002) menciona que esta es un proceso y no una actividad puntual que incluye un “conjunto de ideas... y estrategias, más o menos sistematizadas, mediante las cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes” (p.11).

Los autores Margalef y Arenas (2006) retomando a Zaltman y otros (1973) agregan que “el concepto de innovación aparecerá relacionado a tres usos: la creación de algo desconocido, la percepción [vinculación del pensamiento y la conducta] de lo creado como algo nuevo y la asimilación de ese algo como novedoso [práctica, uso, decisión]” (p.1).

En acuerdo con los autores antes citados, innovar viene de la mano de acciones y por tanto de *stakeholders*<sup>1</sup> (actores implicados) en un proceso compartido de intervención y cambio que debe alinearse a la realidad en base al compromiso socio-educativo con la formación del ser humano. Esto a nivel de currículo se sintetiza en el perfil de egreso, documento para la construcción del plan de estudios que sobre la base de las demandas productivas, económicas, empresariales, estatales, públicas, entre otras permite en conjunto definir las competencias, destrezas, valores y actitudes esperadas en el profesional.

En efecto, el currículo constituye una de las bases fundamentales de la concepción integrada de la educación “que carga con una multiplicidad de agendas ...que se superponen y muchas veces entran en colisión entre sí...reflejo de proyectos e intereses distintos” (p.4). En este punto es válido agregar en acuerdo con José Antonio Arnaz (1981) que:

Todo currículum es necesariamente una abstracción, pues en su elaboración no es posible, ni deseable considerar todos los aspectos, todas las variables, la totalidad de alternativas; se toma en consideración solo lo que se juzga (bien o mal) como lo más importante. (p. 35)

En medio de estos desafíos el presente estudio se interesa en el modo en que la carrera de Diseño de Productos<sup>2</sup> de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador pretende dar respuestas a la innovación desde su propuesta de rediseño curricular. Es importante entonces conocer los enfoques, modelo y principios educativos que rigen en la institución a nivel macrocurricular, para desde la directriz de los mismos enfocar lo meso y microcurricular. A partir de la lógica del currículo situado en contexto, la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) se ratifica en su intencionalidad educativa de aprendizaje Basado en Competencias. Este enfoque, según se indica en la red iberoamericana de colaboración universitaria Universia: “erradica el modelo tradicional que basa el aprendizaje en la memorización de datos e información, que muchas veces resulta irrelevantes para la vida real” (Universia, 30 de noviembre de 2018) y establece que:

Una competencia es un conocimiento en ejecución y funciona como una habilidad para hacer frente a determinadas situaciones en cualquier ámbito de la vida. El modelo educativo basado en competencias atiende al proceso educativo del estudiante, más que su cumplimiento con el curso, lo que permite el desarrollo integral en cada joven. En el proceso, se genera un escenario parti-

ceptivo en el que los estudiantes dejan de ser meros receptores de información para pasar a ser agentes activos. Son responsables de su propio aprendizaje, lo que genera una fuerte autonomía. (Párrs.3-5)

Por tanto, la Educación Basada en Competencias (EBC) se orienta a una educación que busca de manera efectiva enfrentar al estudiante con las diversas realidades del contexto poniendo atención en un saber hacer que favorezca el logro de sus resultados. Sin embargo, la mejora del rendimiento en alineación con la economía nacional y con los retos de la competitividad se plantea también de manera crítica (Barrón, 2000; Rojas, 2000; Barnett, 2001; Guzmán, 2003) bajo el postulado de que el EBC implica una “visión productivista (propia) de la globalización neoliberal” (Echavarría y De Los Reyes, 2017, p. 2), donde “el ideal del hombre es el...sometido a procesos de capacitación y reciclaje continuo” (Barrón, 2000, p. 6) que favorecen la perspectiva economicista-empresarial por sobre la reflexión intelectual.

A razón de lo anterior es importante describir el (EBC) a partir de sus escenarios principales, de manera que se clarifique de los mismos el enfoque adoptado por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador y que puntualmente interesa para el presente estudio, sobretodo porque el camino asumido por la institución se concreta en el diseño curricular de su oferta académica.

Según afirman los investigadores cubanos María J. Vidal, Ramón Salas, Bertha Fernández y Ana Liz García (2016) el fundamento de las competencias se formula:

Desde el escenario laboral...y desde el mundo de la educación. En el mundo del trabajo, la competencia es una capacidad que solo puede desplegarse en una situación concreta del desempeño laboral, el cual tiene sus reglas, escenarios, procedimientos, instrumentos y consecuencias; mientras que en las universidades aunque responde a una misma idea básica, su demostración se despliega solamente en situaciones de evaluación educacional, donde se va verificando cómo avanzan los educandos en su aprendizaje a través de la construcción de los modos de actuación profesional. (p.5)

Por su parte Laura Echavarría Canto (2010) sobre la genealogía de la Educación Basada en Competencias refiere que:

...existen tres modelos: el británico (años ochenta) cuyo énfasis radica en los aspectos evaluativos de las competencias que se definen en función de las normas necesarias en el medio laboral conocidas como NVQ (National Competent Vocational Qualification)<sup>3</sup> que tiene cinco niveles; el Australiano, cuyo énfasis está en la interrelación de los atributos lo que da un gran peso al juicio profesional; y el Español (1993) que gira en torno al saber hacer y a los procedimientos. (p.150)

En relación a los enfoques planteados para el EBC no se puede afirmar que la PUCE en Ecuador asuma una postura puntual (aunque parece más propia la referencia a la tipología española), ya que como se puede ver la implementación del modelo es flexible según las particularidades e intereses de cada institución laboral o educativa, lo que conlleva a una adaptación del modelo a sus propios principios.

En este sentido los principios de la PUCE en los cuales se ampara su propuesta de (EBC) y que le dan identidad propia son: a) la centralidad del estudiante, que fomenta el desarrollo de las cualidades necesarias para que este enfrente eficazmente su proceso formativo subrayando la primacía del aprendizaje sobre la enseñanza, b) el humanismo cristiano, que propone a Jesucristo como modelo de vida sin intención impositiva o discriminatoria promoviendo valores para el crecimiento personal, el servicio a los demás y a favor de la reconciliación con la naturaleza como ser vivo digno de respeto c) la pedagogía ignaciana, que orienta el proceso educativo a través de contextualizar la realidad, experimentarla vivencialmente, reflexionar sobre esa experiencia, actuar consecuentemente y evaluar la acción y el proceso seguidos; y d) la integración del saber, que reconoce y valora los saberes no formales y la práctica de la interculturalidad dentro de la universalidad de conocimientos producidos a lo largo del tiempo sin dejar de lado su enfoque afin a los campos de actuación del profesional (Modelo Educativo de la PUCE, 6 de marzo de 2017).

Por lo anterior la universidad entiende las consecuencias que implica tener un currículo desligado de la realidad y se emprende en un proceso de valoración y cambio curricular desde el año 2017 que involucra sus 13 Facultades. Este cambio se incorpora paulatinamente a la luz de las demandas modernas y los requerimientos socio-políticos y económicos que dentro de un marco de pertinencia nacional favorecen a futuro la sostenibilidad de las carreras y su calidad dentro de la institución educativa. En lo que se verá a continuación se hace referencia a la situación nacional.

### **Antecedentes: realidad nacional de cara a la coyuntura laboral y a la nueva legislación educativa**

La Educación Superior en Ecuador ha transitado por diversas transformaciones desde la última década. El 6 de junio del año 2019 el Presidente Constitucional Lenín Moreno Garcés expide de manera oficial en el país el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES), el cual establece ajustes sobre la versión que le precede del 12 de octubre de 2010 concebida bajo el Gobierno del expresidente Rafael Correa.

Uno de los aspectos más relevantes que se establece en la legislación del 2019 es el vinculado a la creación en el país de “carreras...especializadas en la formación técnica y tecnológica [habilidades] para emitir títulos de tercer nivel superior y de postgrado tecnológico” (Reglamento General a la LOES, 2019, p. 9). En apoyo a esta medida también se plantea que los programas educativos creados “accedan a procesos simplificados de aprobación [por el Consejo de Educación Superior<sup>4</sup> ]...en un plazo no mayor a 30 días” (Reglamento General a la LOES, 2019, p. 10).

“Estos cambios forman parte del plan nacional de fortalecimiento y revalorización de la formación técnica y tecnológica” (*Metro Ecuador*, 27 de febrero de 2019) en el país, lo que representa entre otros elementos una disminución de las brechas educativas y una proyección de mejora en las oportunidades laborales y en la remuneración para los profesionales vinculados a este tipo de formación que a la fecha se concreta en 3 años de estudios.

La medida se traduce según la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación del Ecuador (SENESCYT) en una oferta educativa de instituciones de tercer nivel que para el segundo semestre del año 2019 incrementa tres veces más (316%) la cifra histórica enmarcada particularmente en Universidades y Escuelas politécnicas (ver figura 2).

Oferta de Instituciones de Educación Superior en Ecuador			
30	Universidades y escuelas politécnicas públicas	85	Institutos superiores técnicos, tecnológicos y conservatorios públicos
26	Universidades particulares	92	Institutos superiores técnicos, tecnológicos y conservatorios particulares
56	Total	177	Total

**Figura 2.** Clasificación del total de instituciones con oferta de tercer nivel en Ecuador. Elaboración propia. Fuente (SENESCYT, 2019). Recuperado de <http://admission.senescyt.gob.ec/>

Igualmente en el suplemento informativo en línea “Oferta académica de las instituciones de Educación Superior” (SENESCYT, 2019) que orienta a los potenciales estudiantes de tercer nivel de manera abierta y oficial sobre los procesos para la postulación a carreras a nivel nacional, se encuentran propuestas gráficas a modo de bandas horizontales en la zona inferior de algunas de sus páginas, que promueven particularmente el ingreso estudiantil a centros técnicos y tecnológicos, no así para centros universitarios o politécnicos (ver figura 3).



**Figura 3.** Bandas gráficas de la 1 al 5 para promover el ingreso a carreras técnicas y tecnológicas. Elaboración propia. Fuente (SENESCYT, 2019). Recuperado de <http://admisión.senescyt.gob.ec/>

Esto muestra acciones comunicativas por el Gobierno Nacional consecuentes con las medidas establecidas. A la vez demanda que las universidades incorporen procesos de mejora continua que evidencien, que dentro del cambio propuesto, el rol del profesional universitario, en tanto generador de propuestas debe articularse a la ejecución de técnicos y tecnólogos, en una lógica equilibrada y cohesionada dirigida a potenciar el desarrollo nacional. Sin embargo, como parte de este proceso las instituciones universitarias y politécnicas mayormente con formación de 5 años, se ven afectadas en términos de demanda de carreras y tasa de retención estudiantil, lo que se manifiesta en una deserción temporal o completa de los educandos vinculada principalmente a las variables de tiempo de egreso, con 2 años adicionales a los de la formación técnica y costos económicos de mayor cuantía para estudios de pregrado en nivel universitario donde el ingreso se encuentra "...fuertemente condicionado por el origen socioeconómico de las y los estudiantes" (CINDA 2011, p.168). Se suma a esta circunstancia la supresión de la "categorización de las universidades y se da paso a la acreditación" (*El comercio*, 9 de julio de 2019, párr. 4). En el caso de la categorización universitaria esta se pautó en la Ley del año 2010 en tanto acción vinculada al principio de calidad y en la búsqueda constante por la excelencia. Según se registra en la LOES (12 de octubre de 2010):

La Acreditación es una validación de vigencia quinquenal realizada por el Consejo de Evaluación, Acreditación y Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior [actualmente CASES], para certificar la calidad de las instituciones de educación superior, de una carrera o programa educativo, sobre la base de una evaluación previa.

...es el producto de una evaluación rigurosa sobre el cumplimiento de lineamientos, estándares y criterios de calidad de nivel internacional, a las carreras, programas, postgrados e instituciones, obligatoria e independiente... incluye

una autoevaluación de la propia institución, así como una evaluación externa realizada por un equipo de pares expertos, quienes a su vez deben ser acreditados periódicamente. (Art. 95, p. 37)

La clasificación académica o categorización de las instituciones, carreras y programas será el resultado de la evaluación. Hará referencia a un ordenamiento de las instituciones, carreras y programas de acuerdo a una metodología que incluya criterios y objetivos medibles y reproducibles de carácter internacional. (Art. 97, p. 37)

En el Diario nacional *El telégrafo* (27 de noviembre de 2013) sobre el sistema de categorización se menciona además que:

El modelo de evaluación que se utilizó para la categorización se basa en los criterios de: academia, eficiencia académica, investigación, organización e infraestructura. En total fueron 46 indicadores los que se utilizaron para hacer este informe. Las categorías<sup>5</sup> son las siguientes: A. con un desempeño superior al promedio del sistema. B: se encuentra muy cerca del promedio y por encima de él. C: se encuentra cerca del promedio, pero debajo de él. D: presentan valores de desempeño por debajo del promedio. Las instituciones educativas que están en las categorías A, B o C están acreditadas dentro del Sistema de Educación Superior, mientras que las que se ubican en la D tienen que cumplir con un plan de fortalecimiento institucional que les permita ubicarse por lo menos en categoría C, en un plazo máximo de dos años. (Párr.3-5)

Revertir el proceso de categorización (A, B, C o D) tiene como finalidad efectuar procesos más dinámicos dirigidos a evaluar las condiciones básicas esenciales de las Instituciones de Educación Superior (IES) en Ecuador. Además propicia que las mismas se autoevalúen desde modelos ajustados a sus propias realidades y particularidades (*Ecuador Universitario*, 5 de septiembre de 2019).

Sin negar lo planteado y aunque se registren asimetrías entre universidades por ejemplo según niveles de modernización tecnológica, infraestructura respecto a otras en procesos de búsqueda y transición hacia esos estándares; se considera que la supresión de categorías universitarias eliminó la motivación de cumplir de manera eficiente con procesos internos competitivos que buscaban concretar mejoras continuas a nivel institucional con miras a sobrepasar las denominadas por el Gobierno “condiciones básicas de calidad” de aparente enfoque general y superficial.

Adicionalmente el valor simbólico que se adquiría con el otorgamiento de las calificaciones generaba un incentivo en el esfuerzo familiar por matricular a los jóvenes en instituciones de prestigio, con presencia internacional, lo cual significaría mejores posibilidades de financiamiento para realizar estudios complementarios a la formación, cursos abiertos, cursos de verano con doble titulación, postulación a becas de postgrado, además de mejores oportunidades para aplicar a viajes de intercambio estudiantil, vínculo con redes académicas internacionales lo que como consecuencia podría representar una fortaleza en la hoja de vida al acceder al mercado laboral.

En otro orden de ideas y en relación al empleo e ingreso económico en el país, es importante puntualizar que en Ecuador los sectores reconocidos por el sistema económico que opera bajo el modelo capitalista son: el sector público, el privado y el de la economía popular y solidaria. La articulación de estos tres sectores es la que mueve el desarrollo de la economía nacional vinculada a procesos de producción, financiamiento, distribución y consumo. “Desde esta perspectiva y respecto a la distribución del ingreso en el Ecuador, es notable la concentración de gran parte de la población en los niveles de ingresos bajos (el 49 por ciento percibe ingresos [mensuales] menores a USD 400.00)” (Alvarado y Pinos, 2017, p. 178). Este referente se confirma por el INEC (2019) el cual establece que “para septiembre 2019, el ingreso laboral promedio de un hombre con empleo es USD 369,1; mientras que para una mujer con empleo es de USD 312,9” (p. 48).

Si se parte del hecho de que “la educación superior pública puede cubrir solo el 51% de la demanda en Ecuador” (*El Universo*, 16 de junio de 2019), las cifras de ingreso laboral antes descritas reflejan un elevado contraste con el rango de costos por semestre que demandan las universidades privadas. Esto marca grandes diferencias de valor monetario que afectan la capacidad de pago para que los estudiantes accedan al sistema educativo universitario, lo que favorece la posibilidad de ingreso a institutos tecnológicos con costos de estudios más económicos.

Por ejemplo en el año 2014 el costo de algunas carreras en universidades privadas según el diario *El Telégrafo* (24 de mayo de 2014) se encontraba “entre \$ 2.000 y \$ 5.000 anuales más los cobros de matrícula” (Párr. 1). En el año 2019 y según indica la redactora del diario *El Comercio* Yadira Trujillo, el rango de costos semestral, independientemente de la posibilidad de acceso a una beca<sup>6</sup>, se definió entre \$2.900 y \$5.300 para carreras de ingeniería de las universidades San Francisco, Universidad UTE, Universidad de las Américas y PUCE. Esto igualmente no incluía pagos adicionales por inscripciones y matrículas (*El Comercio*, 24 de abril de 2019).

Por su parte la Secretaría General de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador publicó de manera oficial en su página Web<sup>7</sup> en el año 2018 la tabla de aranceles y matrículas por carreras. En la misma se indica que para el caso de estudios en Comunicación, Arte o Diseño los costos se encontraban entre \$2.125 semestrales con alguna beca asignada y \$4.250 sin goce de beca.

Estas circunstancias entre otras, marcaron pauta para ajustar el currículo de las carreras de la PUCE incluido el de Diseño de Productos, lo que se vio favorecido por la disposición transitoria<sup>8</sup> oficial del Reglamento de Régimen Académico (RRA) en el país. Según lo establecido por el Consejo de Educación Superior CES y oficializado en la Gaceta ecuatoriana el 21 de marzo de 2019 el mismo establecía que:

A partir de la entrada en vigencia del presente Reglamento, y por una única vez, si las IES rediseñan sus carreras o programas vigentes, no vigentes y no vigentes habilitados para el registro de títulos sin que los ajustes impliquen cambios sustantivos, excepto a lo referente al criterio de duración, no será necesaria la aprobación por parte del CES. No obstante, las IES actualizarán los proyectos de carreras o programas y los remitirán al CES para su registro<sup>9</sup>.

(RRA Disposición Transitoria Tercera, 2019)... Los proyectos serán presentados a través de la plataforma (en línea) del CES y contendrán la información y documentación establecida en la Guía metodológica para la presentación de carreras y programas<sup>10</sup> que expida el CES. (Art. 121 RRA, 2019)... podrán acceder a este proceso las Universidades y Escuelas Politécnicas ubicadas en las categorías "A" y "B" y, los Institutos Superiores Acreditados. (RRA, 21 de marzo de 2019)

Sobre este reglamento cabe puntualizar que universidades como la PUCE, de categoría B, se acogen a la transitoria ya que la misma favorece la generación de cambios curriculares en tiempos mínimos y con procesos burocráticos simplificados. Esto en comparación con universidades de categorías C o D que aunque también podrán proponer sus cambios, dependen de procesos de aprobación más extensos y exigentes para poder implementar sus propuestas.

En el caso de Diseño de Productos como en la mayoría de las Facultades de la PUCE se definió como estrategia principal optimizar el tiempo de estudios, lo que a consecuencia implicaría una disminución de pagos arancelarios por parte de los estudiantes. Con esta perspectiva se planteó a nivel de acción reducir la malla curricular de carreras que venían históricamente ocurriendo en 10 o 9 semestres hacia carreras en 8 períodos académicos

### **Proceso de cambio para la innovación: ajuste curricular en el Diseño de Productos de la PUCE**

En lo adelante se busca transparentar las acciones de innovación educativa tras el ajuste curricular como "palanca de innovación" (Castellanos, 2019) en la carrera de Diseño de Productos de la PUCE ubicada en Quito. Este se concreta en un plan de estudios que se codifica para su denominación como Q177.

La propuesta de innovación toma de base los parámetros que establece la Guía Metodológica para la Presentación de Carreras y Programas (CES, 24 de junio de 2019). Tales indicadores orientan y convergen en un modelo genérico de presentación de carreras que posteriormente se ajusta de acuerdo a los procesos y necesidades internas de cada institución. A partir de la Guía presentada y como parámetros de innovación, se describen en lo que sigue a continuación acciones establecidas al interior de la Pontificia Universidad del Ecuador, las cuales no se organizan por relevancia u orden de ejecución sino que responden a una secuencia que favorece la articulación de lo escrito.

En primer lugar la PUCE plantea adaptar su formación universitaria dentro de un rango de duración que permite estructurar el plan de estudios a partir de un mínimo de 5760 horas totales (para carreras en 8 períodos académicos) y un máximo de 7200 horas totales (para carreras en 10 períodos académicos). Ello en correspondencia con el rango de 40 a 60 cursos o asignaturas sugeridas respectivamente (ver figura 4) para integrar el proceso total de estudios.



Tercer nivel de Grado	Duración en el periodo académico ordinario (PAO)		Horas totales		Créditos totales		Número de cursos o asignaturas sugerido	
	Mínimo	Máximo	Mínimo	Máximo	Mínimo	Máximo	Mínimo	Máximo
Licenciatura y títulos profesionales	8	10	5760	7200	120	150	40	60

**Figura 4.** El PAO se refiere al período académico ordinario de 16 semanas de duración cada uno equivalente a 720 horas (RRA, art. 11, 2019).

El factor de innovación en este sentido se puede comprender a través de cómo se da particularmente respuesta a este condicionante de forma, sobretodo ya que se decide en específico por la carrera en cuestión asumir la opción de horas y períodos mínimos. Interesan entonces los criterios sobre los cuales se definen y priorizan los contenidos a impartir desde las asignaturas, así como aquellos que se fusiona o desechan teniendo en cuenta que “hay que ocuparse más por seleccionar contenidos sustanciales para el currículo y descubrir actividades académicas atractivas” (Sacristán y Pérez, 1997, p. 396) que les impulsen. En este punto la innovación educativa a nivel de carrera se volcó hacia la generación de grupos de trabajo por áreas o ejes formativos de interés: teórico, práctico, de representación y comunicación, materiales y procesos, que a través de procesos mediados por el consenso, incluso el disenso entre docentes internos, permitieron configurar la nueva propuesta de currículo.

En segundo lugar se orienta la formación a través de una estructura microcurricular dada por el CES, que establece y equilibra en horas la integración de los aprendizajes identificados según los siguientes componentes: aprendizaje en contacto con el docente, aprendizaje práctico experimental y aprendizaje autónomo.

Según el RRA (2019):

El aprendizaje en contacto con el docente es el conjunto de actividades individuales o grupales desarrolladas con intervención directa del docente (de forma presencial o virtual, sincrónica o asincrónica) que comprende las clases, conferencias, seminarios, talleres, proyectos en aula (presencial o virtual), entre otras, fortaleciendo el desarrollo de las competencias profesionales ... (Art. 27, p.8)

El aprendizaje autónomo es el conjunto de actividades de aprendizaje individuales o grupales desarrolladas de forma independiente por el estudiante sin contacto con el personal académico. Las actividades planificadas y/o guiadas por el docente se desarrollan en función de su capacidad de iniciativa y de

planificación; de manejo crítico de fuentes y contenidos de información; planteamiento y resolución de problemas; la motivación y la curiosidad para conocer; la transferencia y contextualización de conocimientos; la reflexión crítica y autoevaluación del propio trabajo, entre las principales. Para su desarrollo, deberán planificarse y evaluarse actividades específicas, tales como: la lectura crítica de textos; la investigación documental; la escritura académica y/o científica; la elaboración de informes, portafolios, proyectos, planes, presentaciones, entre otras. (Art. 28, p.8)

El aprendizaje práctico experimental es el conjunto de actividades (individuales o grupales) de aplicación de contenidos conceptuales, procedimentales, técnicos, entre otros, a la resolución de problemas prácticos, comprobación, experimentación, contrastación, replicación y demás que defina la IES; de casos, fenómenos, métodos y otros, que pueden requerir uso de infraestructura (física o virtual), equipos, instrumentos, y demás material, que serán facilitados por las IES. (Art. 29, p.8)

La diferenciación de aprendizajes descrita permite pautar conocimientos, actividades y metodologías pertinentes a los resultados de aprendizaje de la carrera, además que articulen con los principios educativos de la institución que se orientan como ya se abordó en: saber-saber (cognoscitivo), saber-hacer (práctico) y saber-ser (autonomía) (ver figura 5). De esta manera se busca producir una interrelación entre los conocimientos y la información para llegar a un aprendizaje sustancial o significativo. Así, se pone la mirada en el estudiante como eje del proceso de enseñanza-aprendizaje a diferencia de la educación tradicional con foco en el docente.

Saberes Genéricos	Saber Saber	Saber Hacer	Saber Ser
Manejar el lenguaje oral y escrito para comunicarse con pertinencia e idoneidad en los diferentes contextos académicos, laborales y profesionales.	Comprender histórica y críticamente la disciplina para reflexionar sobre el impacto del diseño en el contexto social, así como su contribución a la cultura desarrollo de las organizaciones o entornos productivos.	Diagnosticar las necesidades del comitente, de una oportunidad o de un desafío existente en el ámbito del Diseño de Productos empleando técnicas de investigación	Demostrar compromiso con las necesidades sociales y medioambientales desde una mirada humanista
Aplicar las TIC para optimizar sus comunicaciones, aprendizajes y el desarrollo del conocimiento,	Relacionar los fundamentos epistemológicos y metodológicos del proceso de Diseño en función del desarrollo efectivo de las soluciones de Diseño	Desarrollar propuestas en el ámbito de Diseño de Productos dirigidas tanto a entornos artesanales como industriales,	Trabajar en un entorno global y comprender la importancia de la conservación y transmisión del patrimonio cultural generando propuestas de valor

>>> continúa

Utilizar el pensamiento lógico y divergente para comprender a los sujetos y proponer alternativas de intervención ante los fenómenos productivos.	Identificar expectativas, demandas y necesidades de los públicos destinatarios y del comitente mediante la comprensión de los factores humanos físicos, cognitivos, visuales,	Comunicar el proyecto de mediante su representación y presentación adecuada a los distintos involucrados en el proyecto de Diseño, a partir de instrumentos manuales y digitales	Identificar y comprender y necesidades del ser humano mediante la investigación y el conocimiento individual y social.
Trabajar de forma colaborativa y en redes con miras a la creación de ambientes de aprendizaje abiertos, interculturales que estimulen la creatividad y la innovación.	Identificar las tipologías, características, ventajas y desventajas de los materiales para establecer procesos optimizados en el diseño de productos, viabilizando costos y determinando la menor huella ecológica posible.	Identificar y analizar las causas del problema previo a su solución, utilizando herramientas especializadas para el establecimiento de criterios de evaluación, comprobación y aprobación.	Gestionar el Diseño con ética como eje transversal de todas sus acciones.
Asumir la formación a lo largo de la vida como base para el alcance de sus metas reflexionando sobre sus experiencias y buscando la construcción permanente del saber.	Comprender la importancia y aplicación del método proyectual en Diseño.	Investigar en diseño con una propuesta metodológica y teórica pertinente, y evidenciando el aporte al campo disciplinar para fortalecer la actividad académica.	Desarrollar la capacidad de ser dinámico, autónomo, innovador para llevar a cabo de manera exitosa y eficiente la práctica profesional y el emprendedurismo.

**Figura 5.** Resultados de Aprendizaje del Plan de Estudios Q177 (Versión simplificada). Carrera de Diseño de Productos, Quito, PUCE. Fuente: Elaboración propia.

En tercer lugar se encuentra relevancia en la elaboración y reconocimiento del perfil académico-profesional de los docentes que constituyen la planta académica de la carrera, lo cual permite establecer asignaciones disciplinares a favor de la pertinencia y en busca de la calidad.

Vinculado a este punto interesa la gestión para la formación continua de los docentes que incluye procesos de capacitación, actualización y certificación de competencias laborales [y académicas] específicas, las que se ejecutan en forma de cursos, seminarios, talleres u otras actividades.

En el caso de la carrera de Diseño de Productos se ha formalizado desde la segunda mitad del año 2018 la asignación de un docente responsable de los procesos de capacitación, lo que ha permitido fortalecer las competencias generales y específicas del diseñador académico mediante líneas de formación (ver figura 6).

<b>2018 (segundo semestre académico)</b>	<b>Horas</b>
Curso de especialización en Teoría del Diseño	20
Taller de Micotectura	16
<b>2019 (primer y segundo semestre académico)</b>	<b>Horas</b>
Autodesk Fusion 360: Diseño, ingeniería y fabricación digital básica de esquemas y prototipos	40
Taller de gestión de clase a través de Moodle	6
Taller acabados para el diseño de productos en madera con Sherwin Williams	2
Objetos para la vida cotidiana: Diseño territorio e identidad	20
Taller de Diseño y Construcción de zapatos	40
De la educación popular al Diseño participativo	40
Modelado 3D Básico y avanzado	40
Herramientas de investigación cualitativa para proyectos creativos	8
Neurodiseño de experiencias	20

**Figura 6.** Manual de Gestión de carrera de Diseño: Formación Continua (2019).

Fuente: Elaboración propia.

Finalmente y dado el alcance del presente artículo se abordan en cuarto lugar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que constituyen un factor de innovación de notable amplitud y que exigen un compromiso institucional, de la carrera y de su cuerpo docente que se ve favorecido por el uso de la Internet en pro de los requerimientos que la época, la sociedad y sus actores demandan.

En este sentido y a nivel universitario destacan de la PUCE los retos asumidos que suponen la organización de un proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la incorporación y uso de herramientas actuales, digitales e innovadoras. Una de estas herramientas es la generación de ambientes o plataformas virtuales de aprendizajes en tanto espacios para la educación en la modalidad presencial, no presencial o mixta que permiten a los estudiantes disponer de condiciones favorables para su instrucción mediante el acceso a los recursos informativos y experiencias interactivas.

Según el mexicano Miguel Ángel Herrera (2006), pueden distinguirse en estos ambientes de aprendizaje elementos fundamentales como: “a) Un proceso de interacción o comunicación entre sujetos. b) Un grupo de herramientas o medios de interacción. c) Una serie de acciones reguladas relativas a ciertos contenidos. d) Un entorno o espacio en donde se llevan a cabo dichas actividades (p. 2)

Entre las ventajas ofrecidas por los ambientes virtuales como por ejemplo el implementado en la PUCE<sup>11</sup>, se encuentran variables como la flexibilidad, la rapidez y la sistematización. La flexibilidad ya que el estudiante puede establecer su propio ritmo y secuencia

de aprendizaje, repetir lecturas, pausar videos para el aprendizaje autónomo, entre otros. Asimismo se propicia el trabajo colaborativo en equipos y se administra por el docente la atención y la estimulación sensorial para el desarrollo y logro de competencias mediante el uso de las TIC.

En el caso de la carrera de Diseño de Productos se define de manera obligatoria en cada semestre y para cada una de las 40 asignaturas que componen el Plan de estudios, la carga en el aula virtual de los temas, subtemas, horas por actividades de aprendizaje, instrumentos, fechas de evaluación y metodologías. Esto marca un orden desde el enfoque docente que se somete a seguimiento por parte de los estudiantes, quienes se empoderan de su programa de enseñanza a partir del control y la exigencia.

Este proceso de publicación de contenidos que se establece en línea dos veces por año, no solo es evaluado constantemente por los pares académicos internos de la carrera y las autoridades institucionales, sino que también fomenta la sistematización de prácticas, resultados y contenidos que hacen cada vez más eficiente la formación en base a procesos estables y asignaciones regulares de docentes a materias afines según su perfil.

El sistema de evaluación con recursos digitales es también una fortaleza del entorno virtual ya que posibilita entre otros elementos: a) mediante criterios de verificación valorar de manera homogénea e inmediata la entrega de resultados por trabajo de manera operativa y para trabajar con los estudiantes en la corrección y fortalecimiento de su desempeño estudiantil, b) mediante la entrega de evidencias virtuales minimizar el uso de material impreso y c) articular con dispositivos móviles: celulares, tabletas, computadoras lo que favorece la revisión periódica y el seguimiento evaluativo por el estudiantado desde cualquier ubicación, interna o externa a la institución.

Un rol importante en la transformación tecnológica lo tienen también las bibliotecas las cuales si bien aún mantienen su configuración tradicional, han evolucionado hacia modalidades digitales en paralelo que permiten a los estudiantes el acceso a los recursos educativos en línea. Un ejemplo de este modelo es el caso de la PUCE donde se fomenta efectivamente el uso de bibliografías electrónicas<sup>12</sup> y textos digitalizados en línea que de manera preferencial conforman el microcurrículo o sílabo<sup>13</sup>.

Esto favorece la lectura simultánea de textos de interés por diversos alumnos, los cuales de disponerse únicamente en físico (impresos) no abastecerían la demanda académica con un solo ejemplar.

También se presenta como factor de cambio la posibilidad de reunir una amplia gama de materiales: libros, revistas, artículos en un solo lugar al cual se puede acceder de manera presencial o remota. En cualquiera de los casos se eliminan los riesgos de trabajar con informaciones y datos no verídicos al definirse una plataforma que filtra y selecciona para el estudiantado material relevante, actualizado y en base a su interés.

Para cerrar es importante reconocer que los procesos de innovación educativa son inconclusos ya que la demanda formativa involucra acciones de cambio y espacios de enseñanza-aprendizaje en constante modernización.

## Conclusión

Todo proceso de innovación educativa constituye un conjunto de decisiones y acciones que jerarquizan unos aspectos con respecto a otros de acuerdo a diferentes enfoques y prioridades. En el caso de la PUCE y particularmente de la carrera de Diseño de Productos la apuesta por el cambio no responde a una sola circunstancia, sino a varias que se entretrejen social, política y económicamente.

Algunos de estos cambios en el camino de la innovación se concretan internamente en: a) el rediseño de la carrera enfocado en menos tiempo, generalmente 1 año menos que las carreras universitarias pares existentes históricamente lo que implica una selección de los contenidos sustanciales y significativos, b) la especificación y particularización de saberes enfocados en el estudiante: genéricos, vinculados al conocimiento, al desarrollo de acciones y al fomento de sus valores, c) el ajuste en asignaciones de materias según el perfil académico del docente a favor de la búsqueda por la pertinencia y la calidad en base a la experiencia profesional y a los años en la academia, d) la apropiación y uso eficiente de las Tecnologías de la Información y la Comunicación que enlazan a modo de red: infraestructura, programas asistidos por ordenador, bibliotecas, plataformas y clases virtuales, sistemas de evaluación, entre otras.

Como se puede ver las posibilidades para la innovación son amplias, sin embargo es importante monitorear el desarrollo y el avance de las acciones en base al cumplimiento de los objetivos planteados y para un período específico, también poniendo atención a las demandas de diversos actores en un contexto dinámico y con condiciones propias que constantemente implican el ajuste de estrategias. Los factores de innovación son oportunidades para el mejoramiento, lograr visualizarlos y poder manejar de modo eficiente sus cambios, alcances y articulaciones, nos permitirá llegar al objetivo de formar al mejor profesional de Diseño con herramientas apropiadas que amplíen sus posibilidades para ejercer laboralmente a nivel internacional y en el país.

En todo este proceso la responsabilidad y compromiso del docente supera el acto de sumarse al cambio de manera pasiva según leyes y normativas definidas. Saber ubicarse en el rol académico que se cumple: como puente con la empresa externa, como académico potenciador de capacidades y conocimientos, como emprendedor y comunicador de experiencias o como investigador líder de las prácticas educativas y transformador de modelos para el desarrollo académico y profesional, posibilita vencer la resistencia provocada por el temor a moverse del lugar ocupado o ganado.

La innovación proclama la necesidad de consolidar equipos docentes integrados que reconozcan el valor y pongan sobre sí la responsabilidad del cambio, a la vez miren hacia afuera, en dirección a las tendencias educativas, los campos laborales, las rutas de emprendimiento para poder adelantarse y ajustarse a lo que acontece.

Para cerrar es importante puntualizar que si bien para lograr innovación la planeación y ejecución del proceso educativo es relevante, una adecuada selección de las herramientas para la enseñanza-aprendizaje de la mano de un proceso de evaluación constante pero sobre todo consciente posibilita garantizar y validar los beneficios esperados.

## Notas

1. Docentes, estudiantes, instituciones educativas, Estado, empresa público-privada, además de evaluadores o auditores internacionales, empresas que desarrollan y comercializan mundialmente contenidos educativos en línea, desarrolladores de programas computacionales y de servicios de evaluación y plagio en internet, entre otros.
2. <https://www.puce.edu.ec/portal/carreras/disenio-de-productos/>
3. El Sistema Nacional de Competencias (NVQ) establece niveles que permiten evaluar y relacionar el perfil de competencias de un puesto laboral con la capacidad del hombre para resolver las tareas asignadas, desempeñar acciones vinculadas a la gestión y a la solución de situaciones imprevistas y desenvolverse de modo eficiente en su entorno sociolaboral, es decir que se relacionan los atributos de las personas con su proceso de desempeño laboral y para el logro de resultados en base a objetivos.
4. Según la página web oficial y en línea del CES “El Consejo de Educación Superior... tiene como misión la planificación, regulación y coordinación interna del Sistema de Educación Superior del Ecuador, y la relación entre sus distintos actores con la Función Ejecutiva y la sociedad ecuatoriana” (CES, 12 de julio de 2012). Fuente: [http://www.ces.gob.ec/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1&Itemid=140](http://www.ces.gob.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=1&Itemid=140)
5. En el Mandato Constituyente No. 14, expedido por la Asamblea Nacional el 4 de noviembre de 2009, se establece un informe con el detalle de las categorías y parámetros de evaluación establecidos por Consejo Nacional de Evaluación y Acreditación (CONEA) del Ecuador. Para mayor información al respecto remitirse a [https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/07/Extracto\\_informe\\_CONEA.pdf](https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/07/Extracto_informe_CONEA.pdf)
6. Una beca se define como la subvención total o parcial otorgada a personas naturales para que realicen estudios de educación superior. Las universidades ecuatorianas de manera particular pautan niveles de pagos diferenciados a partir de ofertas de beca que se concretan a modo general en: beca socio-económica, deportiva o cultural, de discapacidad o inclusión y de excelencia académica.
7. Para mayor información sobre los aranceles remitirse a: <https://www.puce.edu.ec/documentos/2019/aranceles-puce-quito-2019-01.pdf>
8. Se refiere a la publicación oficial que establece cambios posibles en los programas o carreras del Ecuador de manera especial por única vez.
9. Las IES pueden presentar estos rediseños de carreras o programas hasta el 21 de marzo del 2020.
10. Para ver la Guía en detalle remitirse a: [http://www.ces.gob.ec/documentos/RPC-SO-21-No\\_368-2019.pdf](http://www.ces.gob.ec/documentos/RPC-SO-21-No_368-2019.pdf)
11. <https://eva.puce.edu.ec/>
12. <https://www.puce.edu.ec/biblioteca/>
13. El sílabo se constituye en la herramienta de planificación y organización que contiene toda la información necesaria sobre la asignatura: su objetivo principal, unidades y contenidos, metodologías, instrumentos y técnicas de evaluación y referencias bibliográficas. Como se ha mencionado anteriormente la configuración microcurricular se estructura en base a las pautas del RRA del 2019.

## Bibliografía

- Arnaz, J. A. (1981). *La planeación curricular*. México: Trillas.
- Cañal de León, P. et al (2002). *La innovación educativa*. Pedro Cañal de León (coord.). Madrid: AKAL.
- Carlos, G. J. (1998). *Modelos e implicaciones curriculares de la educación basada en competencias (EBC)*. México: Facultad de Psicología, UNAM. Recuperado de [https://www.academia.edu/7058922/Modelos\\_curriculares\\_de\\_la\\_Educaci%C3%B3n\\_Basada\\_en\\_Competiciones\\_EBC](https://www.academia.edu/7058922/Modelos_curriculares_de_la_Educaci%C3%B3n_Basada_en_Competiciones_EBC)
- Castellanos, C. (21 de noviembre de 2019). Realidad y perspectivas de la Innovación Tecnológica en la Educación Superior [ponencia en línea]. En *II Seminario Nacional “Los desafíos de la universidad en un mundo de cambios acelerados”*. Guayaquil, ESPOL: Observatorio Ecuatoriano de Buenas Prácticas de Dirección Universitaria Telescopi-Ecuador. Recuperado de <http://telescopi.espol.edu.ec/index.php/seminario-2019/>
- CINDA (2011). *Educación superior en Iberoamérica. Informe 2011. Santiago de Chile: RIL*. Recuperado de [http://admission.senescyt.gob.ec/media/2019/07/Oferta-2do-Semestre-2019\\_Digital\\_.pdf](http://admission.senescyt.gob.ec/media/2019/07/Oferta-2do-Semestre-2019_Digital_.pdf)
- Consejo de Educación Superior. (12 de julio de 2012). *Misión, visión y objetivos* (en línea). Ecuador: CES. Recuperado de [http://www.ces.gob.ec/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1&Itemid=140](http://www.ces.gob.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=1&Itemid=140)
- CONEA (4 de noviembre de 2009). *Evaluación de desempeño institucional de las universidades y escuelas politécnicas del Ecuador. Mandato Constituyente No. 14*. Quito: Consejo Nacional de Evaluación y Acreditación (CONEA). Recuperado de [https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/07/Extracto\\_informe\\_CONEA.pdf](https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/07/Extracto_informe_CONEA.pdf)
- Díaz, F. (1990). *La evaluación cualitativa*. México: Paidós.
- Echavarría, L. (2010). Poder soberano y poder disciplinario. En *Horizontes educativos: identidades políticas y educativas* (Fuentes, S. y Piedad, O. Coord.), 141-160. México: UPN. Recuperado de <http://xplora.ajusco.upn.mx:8080/xplora-pdf/Fuentes%20Ama-ya,%20Silvia.pdf>
- Echavarría, L. y De los Reyes C. (2017). *El modelo de educación basada en competencias: genealogía, análisis y propuestas*. Congreso Nacional de Investigación Educativa COMIE. México, San Luis de Potosí. Recuperado de <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1093.pdf>
- El Comercio. (9 de julio de 2019). *El Cases explica proceso de acreditación de universidades en talleres* [edición en línea]. Recuperado de <https://www.elcomercio.com/actualidad/proceso-acreditacion-universidades-escuelas-politecnicas.html>
- Ecuador Universitario. (5 de septiembre de 2019). Desde el 2020 Ecuador eliminará la categorización de sus universidades. Recuperado de <https://ecuadoruniversitario.com/noticias-universitarias/desde-el-2020-ecuador-eliminara-la-categorizacion-de-sus-universidades/>



- El Universo. (16 de junio de 2019). *La educación superior pública puede cubrir solo el 51% de la demanda en Ecuador* [edición en línea]. Recuperada de <https://www.eluniverso.com/noticias/2019/06/16/nota/7377747/educacion-superior-publica-puede-cubrir-solo-51-demanda-ecuador>
- Fägerlind, I., y Saha, L. J. (2016). *Education and national development: A comparative perspective*. Estados Unidos: Elsevier.
- Consejo de Educación Superior (CES). (24 de junio de 2019). *Guía Metodológica para la Presentación de Carreras y Programas*. Quito. Ecuador: CES. Recuperada de [http://www.ces.gob.ec/documentos/RPC-SO-21-No\\_368-2019.pdf](http://www.ces.gob.ec/documentos/RPC-SO-21-No_368-2019.pdf)
- González, O. (1994). *Curriculum: diseño, práctica y evaluación*. La Habana, Cuba: Universidad de La Habana, CEPES.
- Herrera, M., Jaramillo, J. y Mallarino, C. (2000). *Licenciatura en educación física. Nuevo currículo para el 2001*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional (UPN).
- Herrera, M. A. (2006). *Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje*. Iberoamericana de Educación, (38) 5, 1-20. Recuperada de <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1326Herrera.pdf>
- INEC (15 de julio de 2019). *Boletín técnico N° 03-2019, ENEMDU*. Quito, Ecuador: INEC. Recuperado de: [https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/EMPLEO/2019/Junio/Boletin\\_tecnico\\_de\\_empleo\\_jun19.pdf](https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/EMPLEO/2019/Junio/Boletin_tecnico_de_empleo_jun19.pdf)
- Larrea de Granados, E. (abril, 2015). El currículo de la Educación Superior desde la complejidad sistémica. En *Nuevos Horizontes de gestión en el sistema de Educación Superior ecuatoriano. Taller de difusión llevado a cabo por el Consejo de Educación Superior*. Quito. Recuperado de [http://www.ces.gob.ec/doc/Taller-difusion/SubidoAbril-2015/curriculo\\_es-sistemico%20-%20e%20larrea.pdf](http://www.ces.gob.ec/doc/Taller-difusion/SubidoAbril-2015/curriculo_es-sistemico%20-%20e%20larrea.pdf)
- La importancia del aprendizaje basado en competencias*. (30 de noviembre de 2018). Universia. Recuperado de <https://noticias.universia.net.mx/educacion/noticia/2017/01/26/1148881/importancia-aprendizaje-basado-competencias.html>
- Margalef, L. y Arenas, A. (2006). *¿Qué entendemos por innovación educativa? A propósito del desarrollo curricular*. Perspectiva educacional, N°47, 15-31. Recuperada de <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333328828002.pdf>
- Metro Ecuador. (27 de febrero de 2019). *Senescyt: Institutos superiores técnicos y tecnológicos otorgarán títulos de tercer nivel*. Por Andrea Martínez (ed.). Recuperado de <https://www.metroecuador.com.ec/ec/estilo-vida/2019/02/27/senescyt-titulos-tecnicos-tecnologicos-tercer-nivel.html>
- Modelo Educativo de la PUCE. (6 de marzo de 2017) Quito, Ecuador: PUCE. Recuperado de <https://www.puce.edu.ec/intranet/documentos/Reglamentos/PUCE-Modelo-Educativo-06-03-2017.pdf>
- Observatorio Ecuatoriano de Buenas Prácticas de Dirección Universitaria. (21 de noviembre de 2019). *Retos y desafíos de la innovación tecnológica en la Educación Superior*. Ecuador: Telescopi & ESPOL. Recuperado de <http://www.espol.edu.ec/es/noticias/retos-y-desaf%C3%ADos-de-la-innovaci%C3%B3n-tecnol%C3%B3gica-en-la-educaci%C3%B3n-superior>

- Pérez, M. del R., Orozco, C. y Cruz, L. (Mayo de 2013). Un análisis de los factores de innovación curricular. *Pistas Educativas*, 101. México: Instituto Tecnológico de Celaya. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/320271292\\_Un\\_analisis\\_de\\_los\\_factores\\_de\\_innovacion\\_curricular](https://www.researchgate.net/publication/320271292_Un_analisis_de_los_factores_de_innovacion_curricular)
- Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Superior, Registro oficial N° 298 (12 de octubre de 2010). Presidencia de la República del Ecuador. Recuperado de [https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/LEY\\_ORGANICA\\_DE\\_EDUCACION\\_SUPERIOR\\_LOES.pdf](https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/LEY_ORGANICA_DE_EDUCACION_SUPERIOR_LOES.pdf)
- Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Superior, Registro oficial N° 503 (6 de junio de 2019). Presidencia de la República del Ecuador. Recuperado de <https://www.caces.gob.ec/>
- Rosario, V. M. y Alvarado, M. (2019). *Innovar en el Desarrollo Curricular: una propuesta metodológica para la Educación Superior*. Bloomington: Palibrio.
- Secretaría General de la PUCE. (28 de noviembre de 2018). *Tabla de aranceles, matrículas y derechos*. Quito: PUCE. Recuperada de <https://www.puce.edu.ec/documentos/2019/aranceles-puce-quito-2019-01.pdf>
- UNESCO. (2016). *Innovación educativa, texto 1*. Lima: UNESCO. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org>
- Vargas, M. R. (2008). *Diseño curricular por competencias*. México: Asociación Nacional de Facultades y Escuelas de Ingeniería (ANFEI). Recuperado de [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/182548/libro\\_diseno\\_curricular-por-competencias\\_anfei.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/182548/libro_diseno_curricular-por-competencias_anfei.pdf)
- Vidal, M. J. et al (2016). *Educación basada en competencias*. Educación Médica Superior, 30 (1), 1-8 Recuperado de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21412016000100018&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412016000100018&lng=es&tlng=es).

---

**Abstract:** The following article describes some of the main reasons that drive curricular change in higher university education at the Pontifical Catholic University of Ecuador. This is mainly due to national socio-economic circumstances and educational reforms of a legislative nature. It is then investigated in the proposal of the curricular redesign that is established in the year 2019 for the Product Design career of the institution in question and with an approach that focuses on the strategies within it in the framework of innovation educational Factors such as virtual environments, Information Technology and Communication, the decrease in academic periods are hand in hand with a selection of substantial content, among others. Finally, it is concluded that the innovation factors developed seem to be organized by layers defined from national, institutional (PUCE) instances and to a lesser extent within the career itself, because of which one must reflect on the way in which the latter is due appropriate the discourse and change process to articulate their own innovative and significant actions.

**Keywords:** academic curriculum - Product Design - Higher Education - university training - curriculum innovation.

**Resumo:** O artigo a seguir descreve alguns dos principais motivos que impulsionam a mudança curricular no ensino superior universitário na Pontifícia Universidad Católica del Ecuador. Isso ocorre principalmente à luz das circunstâncias socioeconômicas nacionais e das reformas educacionais legislativas. Em seguida, é investigado na proposta do redesenho curricular estabelecido em 2019 para a carreira de Design de Produto da instituição em questão e com uma abordagem focada nas estratégias dentro dela no âmbito da inovação. educacional. Fatores como ambientes virtuais, Tecnologias da Informação e Comunicação, a diminuição dos períodos acadêmicos, são tratados por uma seleção de conteúdos substanciais, entre outros. Por fim, conclui-se que os fatores de inovação desenvolvidos parecem ser organizados por camadas definidas a partir de instâncias institucionais nacionais (PUCE) e, em menor grau, dentro da própria carreira, motivo pelo qual é necessário refletir sobre a maneira pela qual esta última pode ser apropriarse do discurso e do processo de mudança para articular suas próprias ações inovadoras e significativas.

**Palavras chave:** currículo acadêmico - Design de Produto - Ensino Superior - formação universitária - inovação curricular.

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

---



# Importancia y proceso de la enseñanza del Diseño de Información en el ámbito del Diseño Gráfico

Andrea Rivadeneira Cofre <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** Las escuelas de Diseño Gráfico tienen como objetivo formar profesionales que puedan dar solución a problemas de comunicación mediante la configuración de mensajes gráficos. En las aulas se siguen procesos de enseñanza que desarrollan efectivas destrezas teóricas, técnicas y prácticas en la aplicación del color, tipografía, composición, entre otros recursos visuales que permiten al estudiante diseñar productos editoriales, publicitarios, sociales, educativos, comerciales y ambientales; los cuales visualmente pueden cumplir todos los requisitos de una representación visual pero dejan de lado la funcionalidad y eficacia de la información del mensaje con el que se quiere llegar al usuario.

Si el objetivo es comunicar, como diseñadores debemos tener claro la importancia de la información que se quiere transmitir en el mensaje, para de este modo asegurar la efectividad de la comunicación que permiten facilitar los procesos de percepción lectura, comprensión, memorización y uso de la información por parte de los usuarios; por ello es importante en el proceso de enseñanza - aprendizaje del diseño entender a la información como principal elemento de estudio para diseñar, en Ecuador las universidades que ofrecen la carrera de Diseño han puesto énfasis en procesos instrumentales, en conceptos teóricos de fundamentos de color, tipografía y composición, pero han dejado de lado el análisis del contenido, de la información con el que se construirá el mensaje; por ello se abordará de una manera práctica la importancia y procesos del estudio de la información y como desde una asignatura Taller de Diseño de Información se construye mensajes gráficos a través de proyectos interdisciplinarios.

**Palabras clave:** Diseño de información - Metodología - Proyectos - Efectividad de información - Resultados de aprendizaje

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 190-191]

---

<sup>(1)</sup> Adscrita a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Ingeniera en Diseño Gráfico y Comunicación Visual; Magister en Diseño Multimedia. Docente hace 11 años en cátedras afines al Diseño Gráfico, Comunicación Visual y Diseño Multimedia en las universidades: Técnica de Ambato, Indoamérica, Universidad de las Américas (UDLA) y actualmente en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), en las cátedras de Fotografía para Diseño y Taller de Diseño para Información.

## Importancia del diseño de información en la sociedad.

“Informar” proviene del latín *informatio*, *-ōnis* que significa 'concepto', 'explicación de una palabra'; Real Academia Española. (2001); es decir la información es un conjunto de datos que dan significado y/o explicación a las cosas, construyendo un mensaje que genera el conocimiento. Así es que, aunque al Diseño de Información se lo considera como la visualización de datos, el *International Institute for Information Design* lo define como el proceso de “definir, planificar y dar forma a los contenidos de un mensaje y a los entornos en los que se presenta”; es decir no solo es visualizar la información sino seleccionarla, organizarla, jerarquizarla, ordenarla para construir un mensaje significativo y efectivo.

En nuestro entorno cotidiano, desde el inicio de la humanidad podemos encontrar varias representaciones visuales de información que han permitido al ser humano comunicarse. Es así que tenemos desde las representaciones de pinturas rupestres en las que se evidencia un modo de comunicación por medio de figuras plasmadas en rocas y paredes que dejaban constancia de costumbres, vivencias, peligros de las tribus, Coates y Ellison (2014 p.11) nos dice que “estas pinturas representan las primeras tentativas de transmitir información de manera visual”; que en la actualidad han evolucionado hasta representarse digitalmente en pantallas digitales, cuya función es compartir, mostrar, intercambiar, interactuar con la información, dejando nuevamente constancia de costumbres, vivencias de la sociedad. De ahí radica la importancia de la información en la sociedad, en la necesidad de comunicarnos, Frascara (2011 p.10) El “Diseño de Información responde a las necesidades diarias de la gente de entender y usar productos, servicios, instalaciones y ambientes” donde el objetivo del Diseño de Información es ayudar al usuario a comprender la información compleja en un mundo donde todo lo que nos rodea es información, haciendo que forme parte esencial de la sociedad para una efectiva comunicación.

## El Diseño de Información en el rediseño curricular de la Carrera de Diseño PUCE

Para la nueva propuesta del rediseño curricular en la que se ha fortalecido al Diseño de Información, se debía entender y justificar las áreas que compete el estudio en la Carrera, una tarea bastante complicada considerando la variedad de definiciones y con escasa precisión que la sociedad tiene del Diseño, y esto debido a que no se tiene claro el perfil profesional que el campo laboral necesita de un diseñador gráfico.

Frascara nos dice que Diseñar “es coordinar una larga lista de factores humanos y técnicos..., que implica evaluar, implementar, generar nuevos conocimientos y usar la experiencia para guiar la toma de decisiones..., es un proceso de concebir, programar, proyectar, coordinar, seleccionar, y organizar una serie de factores y elementos normalmente textuales y visuales con miras a la realización de productos destinados a producir comunicaciones visuales (2012, p23); entendiendo así que el proceso de Diseñar inicia con el análisis de la información que se va a utilizar, entenderla, procesarla, jerarquizarla y encontrar los elementos visuales funcionales para representarla. Adicional consideramos a Muñoz,

quién define al diseño como “el estudio y disposición de los elementos que integran una composición tendencialmente funcional... cuyos elementos cumplen una función dentro de una estructura.” (2009, p9) precisando con esto la importancia de considerar los requerimientos de los usuarios que hagan que no sea el mero plasmar de información si no que pase de ser útil a ser realmente funcional para el grupo de personas a las que va dirigido la información diseñada.

Xavier Jiménez coordinador del rediseño curricular de la Carrera de Diseño Gráfico de la PUCE nos dice que, para poder establecer puntos de referencia del desarrollo de esta disciplina en el campo profesional, el primer paso fue entender cuál es el objeto de estudio del Diseño, entender que realmente se estudia; ya que como dice Muñoz, diseñar no es solamente asignar lugares, texturas, colores, etc., previamente se debe saber qué lugares, texturas, colores, etc. debe asignar, lo cual se logra mediante un proceso discriminatorio que es propio de un saber. (Muñoz, 2009, p10)

Es así que después de un proceso de análisis discriminatorio y tomando como referencia a Muñoz quien cita que el objeto de estudio del Diseño es “el mensaje gráfico, la configuración y las relaciones que se producen entre los emisores, los diseñadores y los públicos receptores directos e indirectos, esto está determinado por un contexto local, un contexto inmediato y un contexto global” es decir la sociedad en sí es un contexto que influye sobre la construcción de este mensaje, el Diseño estudia esas relaciones, por ejemplo las relaciones entre el emisor y el diseño serían los requisitos, las relaciones entre el diseñador y el diseño sería el método y aspectos tecnológicos, la relación entre el diseño y los públicos nos darían las características del mensaje, el discurso, el significado, el sentido mismo del mensaje; las relaciones entre el emisor y el público nos indicaría los requisitos en base a la audiencia que no determina lo que el diseñador piensa sino cual es el propósito del emisor con su audiencia si quiere vender un producto y como el diseñador va a codificar el mensaje para que logre el propósito y como ese diseño impacta luego en el contexto, en la sociedad, como transforma la cultura.

Entendiendo que el Diseño estudia todas estas relaciones, se establece que para la Carrera de Diseño Gráfico de la PUCE es el mensaje gráfico el objeto principal de estudio, entonces es el mensaje gráfico el que estructura y organiza el currículum de la nueva malla de la Carrera y que en sus distintas asignaturas, áreas y unidades de estudio se debe estructurar de una manera progresiva, desde los fundamentos teóricos hasta el desarrollo de proyectos en los que se construya al mensaje gráfico y las relaciones que se producen entre el comitente, el diseñador, el público receptor y el contexto.

Otro punto de vista que se consideró en el rediseño curricular para entender la importancia del Diseño de Información, fue, entender de qué se trata y que se debe enseñar sobre el Diseño en la carrera, y son las concepciones de la práctica del diseño, pues se lo ha venido enseñando desde el oficio, utilizando temas de aplicación académica sin tener una claridad de la formación disciplinar, pues el diseño por su práctica se ha mezclado con el marketing, la publicidad, se ha juntado con la tecnología; al diseño lo vemos en la vida cotidiana pues está considerado que es una capacidad humana para modificar el entorno y comunicar; al Diseño lo aplicamos como oficio, como práctica artística, como práctica de comunicación y un poco lo hemos teorizado con el desarrollo de las teorías de la semiótica

y semiología. Hoy por hoy, se concibe al diseño como una práctica estratégica dándole a la enseñanza del Diseño solo una mirada académica. Por ello para el nuevo currículo, la carrera de Diseño Gráfico definió los núcleos básicos de las disciplinas citados por el profesor Jaime Franky en el libro *el Acto de Diseñar* (2015 p. 66-67) en donde se definen como sistema de referentes y constituyen redes de relaciones en donde el núcleo central que es la pre configuración teje estas redes en la práctica de la construcción de mensajes gráficos para los públicos definidos y de acuerdo a los problemas del contexto con los otros núcleos que se encuentran alrededor.

Además, para definir las disciplinas de estudio del nuevo currículo, se consideró trabajar con las áreas de práctica profesional que cita Jorge Frascara en su libro de *Diseño de Comunicación*, el cual plantea cuáles serían las áreas de práctica profesional, a que se dedica un diseñador gráfico, esto entendiendo el contexto laboral al que se enfrentaría el diseñador ecuatoriano bajo el estudio de pertinencia realizado para el rediseño y el estudio y seguimiento a graduados en los que se identifica los escenarios laborales que el Ecuador tiene para el Diseñador Gráfico (*Arte finalista y control de procesos de producción gráfica • Ilustración y fotografía • Dirección y ejecución de proyectos • Dirección creativa • Gestión de Diseño • Investigador en comunicación gráfica • Asesoría en proyectos de comunicación gráfica • Emprendedor en las áreas de negocios creativos*); adicional alineándose al objetivo de formación que mantiene la Pontificia Universidad Católica con una visión Ignaciana que busca dar soluciones a problemas de comunicación visual presentes en la sociedad. Básicamente las grandes tareas de la comunicación se enuncian en cuatro grandes áreas de práctica profesional. Frascara (P.121):

1. Diseño para la información
2. Diseño para la persuasión
3. Diseño para educar
4. Diseño para la administración

Es en este punto donde se determina la importancia de tomar al Diseño de Información como un eje fundamental en el currículum, pues se evidencia que no se estaba tomando en cuenta al diseño de información en el pensum de estudio de la carrera, teníamos el taller de quinto semestre que era Diseño de Identidad y Diseño de Señalética, donde, la señalética es solo una pequeña parte del diseño de información, lo demás no lo estábamos viendo, no se lo estaba estudiando; en esta etapa de definir las disciplinas de estudio de la carrera, se consideró además que todo estaba emergiendo a nivel tecnológico, a nivel de información toman fuerza los íconos como información para la comunicación, el diseño de pictogramas que aparentemente solo era en un inicio aplicado al diseño de señalética que era como lo estábamos estudiando ya no solo son para señalética, ahora tenemos los sistemas de navegación, diseños de sistemas de menús, todos los pictogramas están siendo usados en pantallas; es increíble ver un resurgir, una especialización que le dan teoría, semiológica y metodología a la creación de pictogramas. Es por ello que se identificó que había que darle más valor al diseño de información, porque era evidente el emerger de la pantalla en la actualidad, el uso frecuente y necesario de la tecnología hace que las



personas necesiten efectividad en el uso de información digital, al tener tantas pantallas, tantas interfaces que se requiere de mejor efectividad para la comunicación con el usuario, creando puertas de acceso fácil a la información. Nos dimos cuenta de que, era necesario trabajar en todo un nivel donde se estudie a la información y la interacción que esta tendrá con el usuario ya sea de manera impresa y / o digital.

Al Diseño de Información se lo ha planteado como algunas de las formas en las que se puede manifestar o evidenciar al diseño gráfico, en las escuelas de Diseño se cumple con los procesos de enseñanza que permiten a los estudiantes diseñar productos editoriales, publicitarios, sociales, educativos, comerciales y se evidencia que los estudiantes desarrollan efectivas destrezas teóricas y prácticas en la aplicación del color, uso de tipografía, composición, etc.; pero al parecer estas escuelas han dejado de lado el principal insumo para diseñar, La Información, en el estudio micro curricular 2017 de la Carrera se justifica la necesidad de implementar como materia al Diseño de la Información ya que al estudiar desde este término se asegura la efectividad de la comunicación que permiten facilitar los procesos de percepción lectura, comprensión memorización y uso de la información de los usuarios. la Carrera plantea el trabajar metodológica y teóricamente la efectividad del mensaje gráfico para impactar en la comunicación, resolviendo problemas complejos desde una práctica disciplinar del diseño ejemplificándola en proyectos.

Considerando además que el Diseño de Información como un oficio, desde una práctica humana y por la necesidad de comunicarse como una práctica especializada lo podría hacer cualquiera pues todo lo que nos rodea es diseño de información pero el diseño como práctica disciplinar resuelve problemas más complejos, la práctica va complejizando basada en las relaciones de consumo de comercio de manera compleja, que permita separar, organizar, haciendo disciplina al diseño cuando se le pone normas de comportamiento, formas de cumplimiento, esto hace el método y usa estos conceptos para resolver los problemas. Haciendo que todo lo que vemos en nuestro alrededor y con lo que interactuamos sea “información” pero esta debe estar diseñada para mostrarla de manera eficaz y funcional a las personas.

El estudio del Diseño involucra distintos saberes transversales y áreas del conocimiento y en el rediseño se plantea como núcleo básico metodológico del aprendizaje el desarrollo de Talleres, cuyo propósito principal es que los estudiantes se enfrenten a problemas en su realidad inmediata y los resuelvan articulando los núcleos básicos de la disciplina de una manera colaborativo. Por ello, en el nuevo currículo se establece para cuarto semestre como Taller de disciplina de estudio al Diseño para Información.

## **Construcción del aprendizaje de Diseño para Información**

Frascara, en su libro Enseñando Diseño nos habla de los verdaderos fundamentos del diseño como la “capacidad para ver y evaluar productos y sistemas, y para identificar necesidades y oportunidades que permitan intervenir a través de diseño” (2018 p22), capacidades que requiere el diseñador y que muy rara vez se han tomado en cuenta en los programas académicos de enseñanza de diseño ya que como se ha mencionado se ha centrado

la enseñanza del diseño en las teorías de elementos visuales, la cromática, la tipografía dejando de lado su función de comunicar.

La enseñanza del Diseño generalmente ha sido basada en áreas disciplinarias donde el énfasis de estudio es la teoría, pero el diseño no se lo puede entender, comprender solo sobre la base teórica. Frascara (2018) nos dice que “la enseñanza desarrollada mediante proyectos reales es indispensable para que los estudiantes tengan acceso a todos los niveles posibles de aprendizaje”, pues así se puede adquirir todo tipo de conocimiento por la práctica y sobre todo por enfrentarse a situaciones reales en la que se requiere tomar decisiones, es por ello que considerando los distintos saberes y áreas del conocimiento del estudio del Diseño se establece el desarrollo de la asignatura de Diseño para Información como Taller, en el que el núcleo básico de aprendizaje será los procesos metodológicos que permitan al estudiante enfrentarse con problemas de su entorno inmediato para resolverlos de una manera práctica y sustentada teóricamente.

Otra característica a tomar en cuenta en esta construcción del aprendizaje, considerando que el eje transversal de desarrollo académico se centra en la materia del taller, es que todas las materias de nivel tendrán que actuar de modo participativo y colaborativo para el desarrollo de los proyectos, por ello es muy importante desde el taller conocer, entender con qué conocimientos teóricos y prácticos aportaran cada materia al desarrollo del taller; esta etapa en el desarrollo de la construcción del aprendizaje es fundamental la planificación de contenidos entre docentes encargados de las materias, es fundamental las reuniones que se puedan dar para conocer que va a “enseñar” cada docente en su respectiva materia, pues todos los conocimientos deberán ir de la mano para aportar al proyecto, y sobre todo evidenciar que los conocimientos teóricos y prácticos del diseño en cada una de las asignaturas no son aislados, sino que todos convergen en un sistema de aplicación cuyo objetivo principal es la construcción del mensaje gráfico y determinar los elementos visuales necesarios y funcionales que transmitan este mensaje a un público específico.

En el caso del Taller de Diseño para Información que se plantean en el rediseño curricular 2017 de la Carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (p. 67-71), las materias de cuarto nivel que sustentarán al desarrollo del proyecto son:

- **Codificación visual y Comunicación:** en el nuevo currículo, se asigna esta asignatura para cuarto semestre, cuya propiedad de estudio son los fundamentos teóricos para profundizar en la construcción del lenguaje visual, tomando como punto de análisis la codificación visual (tipos y niveles de codificación) y las teorías de comunicación clásicas que han fundamentado la actividad del diseño hasta hoy, de modo que se decida sobre la aplicación de dichos contenidos. El propósito de la materia es aplicar las teorías de la comunicación, semiología y retórica en la resolución de problemas de comunicación gráfica y en donde se evidencie la pertinencia en la codificación del lenguaje gráfico y su efectividad.

- **Edición de publicaciones digitales:** La propiedad de esta asignatura es la comunicación y lenguaje, en esta se aprende a digitalizar la composición de distintas piezas diseñadas, por medio del aprendizaje profundo de los programas especializados y específicos desde sus interfaces iniciales. El propósito de la materia es utilizar las herramientas y la tec-

nología con el fin de mejorar la efectividad en la configuración de mensajes gráficos, la eficiencia individual y de la organización en caso de que su trabajo sea en relación laboral.

• **Producción gráfica de impresos:** La propiedad de la materia es la praxis profesional, en esta asignatura se analiza materiales, soportes, acabados y técnicas para la reproducción de las artes gráficas de escala reducida y análoga como: grabado, serigrafía, litografía y tampografía, entre otras. El propósito de la asignatura es identificar las características de los materiales y medios de producción optimizando sus procesos, viabilizando sus costos y determinando la menor huella ecológica posible.

• **Taller de Diseño para información:** Asignatura que realizará la función de eje transversal en todas las materias, pues se desarrollará los proyectos en los que todas aporten teórica y prácticamente. El hecho de que es la materia de desarrollo de los proyectos no significa que no realiza aportes teóricos, pues es fundamental el desarrollo de conocimiento teórico que sustente la práctica profesional, aprendiendo sobre la estructuración, planeación, maquetación y disposición en la composición de distintos proyectos de línea de diseño de información ligados a un concepto transversal expresado en cada aspecto de una publicación considerando las condiciones del medio que utiliza y el público al que se dirige. La propiedad de la asignatura es la praxis profesional y cumple la función de cátedra integradora donde confluye todo el aprendizaje obtenido. El propósito de la materia es comprender la importancia y aplicación del método proyectual para la resolución de problemas de comunicación mediante la identificación del problema, la investigación, el análisis, la generación de solución, prototipos, pruebas de usuario y la evaluación de resultados.

Son tres importantes asignaturas más el eje transversal el Taller de Diseño de Información que proveerán de conocimiento al estudiante en el ámbito teórico, práctico y herramienta. Pero cómo converger todas en un solo aprendizaje?, pues aquí es donde ponemos en práctica el “trabajo en equipo y la naturaleza interdisciplinaria del diseño” (Frascara 2018 p37-38), si los estudiantes deben aprender a trabajar con otros que tienen diferentes habilidades y conocimientos más aún el poder intercambiar conocimientos entre docentes y sobre todo complementar esos conocimientos que permitan encontrar soluciones de diseño, un poco difícil pero no imposible de lograrlo si se coordina y se planifica bajo el principio de resolución de proyectos donde la batuta la tenga el taller de Diseño para Información. Por ello, se toma al syllabus como primera herramienta pedagógica que tiene el docente para la enseñanza, y es donde debe poner atención en los procedimientos, contenidos que abordará en el proceso de enseñanza para no caer en la formación “artística, caprichosa omnipotente y banal de lo que es el diseñador como profesional” (Frascara, 2018 p22), por ello para esta planificación se ha dejado de lado los contenidos y se consideró según Coates y Ellison (2014 p21) que aunque el diseño de información adopta varias formas se lo puede estudiar en tres grandes categorías: impreso, interactivo y ambiental; es por ello que para la planificación del syllabus se planteó el desarrollo de tres proyectos que abarcan en modo general estas grandes categorías y los contenidos teóricos se darán en función del problema que se tenga que resolver ya que como dice Frascara (p44) “el trabajo del docente es conectar la teoría con la práctica en todo proyecto de diseño”.

- **Proyecto 1 - Aplicación de Diseño de Información Impreso:** Representación infográfica, apropiación y aplicación en un elemento de uso cotidiano sobre una temática específica de Manabí.

En este primer proyecto se busca enfatizar sobre los contenidos teóricos que estudian al diseño de información impreso, pues la información se presenta en todo momento, constantemente y de diferentes maneras, podríamos decir que todo lo que nos rodea de manera visual es parte de la información impresa, pues es la visualización de datos que vemos diariamente en libros, facturas, manuales de instrucciones, etc. Coates y Ellison (2014 p21) nos dicen que “la información está en todas partes y no siempre somos conscientes de todo el trabajo que hay detrás de su visualización” pues la información impresa puede visualizarse en la representación de una sola imagen o en la secuencia de varias imágenes para transmitir complejos conjuntos de datos.

El objetivo de este primer proyecto es que los estudiantes puedan identificar demandas comunicacionales del público objetivo en función de la composición gráfica y del diseño para información determinando características socio culturales, cognitivas y perceptivas específicas. Entender los procesos de diseño que organizan y presentan apropiadamente información lingüística y no lingüística, legible y acorde a procesos cognitivos y perceptuales de un público objetivo; por ello para poder visualizar el proceso de análisis de información impresa, se establece como requerimiento que desarrollen una infografía que integre en su presentación todos los elementos de comunicación necesarios para sistematizar y presentar el proceso de objetos, gastronomía o tradiciones de Manabí y la apropiación de la información gráfica en un objeto de uso cotidiano

- **Proyecto 2 - Aplicación de Diseño de Información Ambiental:** Proyecto de información en el espacio para mejorar la experiencia de visita a museo YAKU.

Como se lo había mencionado anteriormente en el currículo anterior se venía enseñando en quinto semestre un taller de Diseño de Identidad y Diseño de Señalética, y la señalética es lo primero en lo que pensamos cuando se habla de diseño de información ambiental, cuando el diseño de información ambiental lo que debe incluir es sistemas de orientación. Kevin Lynch en su libro *Imagen of the City*, habla del término ‘sistema de orientación’ mencionando que la función que tienen los sistemas de orientación es informar a los usuarios, públicos sobre donde deben ir, como encontrar el camino y que hacer una vez allí, Coates – Ellison (2014 p. 25)

Lo que busca el diseño de información ambiental ya no es solo “diseñar” pictogramas de información para el usuario, que era como se lo venía enseñando en nuestras aulas, lo que busca el diseño de información ambiental es entender la información del espacio para orientar al usuario en su circulación, es orientar al usuario para permitirle navegar en un entorno físico con señales visuales en formatos físicos o digitales interactivos que le permita orientarse; señales que pueden incorporar señalización, iluminación, objetos tridimensionales cuya función sea informar al público considerando limitaciones del entorno y necesidades de los usuarios.

En este segundo proyecto, se busca que el estudiante se enfrente a problemas de espacios físicos, espacios físicos que han sufrido un estancamiento respecto al diseño de infor-

mación para orientar al usuario. Se busca espacios como museos que tengan una falta se señalética apropiada en su recorrido para guiar y dirigir al visitante, con el fin de que los estudiantes puedan distinguir los elementos comunicacionales que intervienen en el espacio para argumentar su uso y apropiación del espacio para crear una experiencia de orientación al usuario entendiendo el espacio como un elemento de comunicación e interacción de las personas.

• **Proyecto 3 - Aplicación de Diseño de Información Interactivo:** Diseño de información interactiva de las carreras de Diseño de la PUCE que informe y promocióne las carreras, brindando una nueva experiencia con la información.

La evolución tecnológica ha cambiado el concepto de transmisión de información, ha evolucionado la forma en que recibimos información, ahora interactuamos con ella; pues en este modo de presentación de la información el usuario cobra un rol importante en la toma de decisiones al interactuar con la información. Coates – Ellison (2014 p.24) nos dicen que no es lo mismo obtener información de manera impresa, estática, que tenerla de manera digital, interactiva, pues en la presentación digital podemos incorporar imágenes en movimiento y sonido ofreciendo una mejor experiencia con la información. “Las posibilidades de una solución interactiva permite a los usuarios explorar el contenido de varias maneras”

Si bien en todas las formas de presentación de información el usuario es el principal actor para determinar el cómo se debe transmitir la información, en la aplicación de Diseño de Información Interactivo es trascendental la participación del usuario al momento de diseñar, pues el principal objetivo de la información es que el usuario interactúe con la información, pues el usuario debe tener la capacidad y facilidad de moverse, doblar, destacar, saltar, tocar, empujar en fin deberá ser capaz de interactuar con la información, tomar decisiones, navegar a su gusto como un usuario activo.

Este tercer proyecto se enfoca en que el estudiante desarrolle habilidades para planificar, conceptualizar y diagramar material de información interactivo, físico y digital que promueva el interés y lectura efectiva en el potencial lector para dar a conocer información de las carreras de diseño. Los productos interactivos deben cautivar y provocar que el usuario la quiera coleccionar esa información por la funcionalidad de sus contenidos, desarrollando habilidades en la planificación, construcción, mantenimiento y seguimiento de productos de información interactiva, a través de la usabilidad del diseño, tomando en cuenta los principios de la comunicación visual que permitan la obtención de productos comunicacionales creativos y eficaces.

## Planificación de Proyectos

Planteado los temas desde la materia de Taller de Diseño de Información, había que converger en el desarrollo de un solo aprendizaje en el que aporten las otras tres asignaturas, para lo cual es muy importante las reuniones de planificación, el entender y asumir que enseñar diseño ya no es aprendizaje teórico en islas separadas de cada asignatura, por ello

en reuniones de nivel, el equipo docente establece bajo su experticia y conocimiento los contenidos teóricos de cada asignatura y como en cada proyecto van aportando de forma teórica y práctica, armando de esta manera una planificación por semana de avances de proyecto.

Frascara (2018 p45-46) nos dice que “hay dos tipos de proyectos de acuerdo a su duración y complejidad: los proyectos breves y los proyectos largos y el proceso de aprendizaje debe incorporar los dos formatos”, en el nuevo currículo que establece la Carrera de Diseño Gráfico se está trabajando desde primer semestre con este método de enseñanza aprendizaje, es decir desde primer semestre los estudiantes ya se enfrentan a solucionar problemas de diseño en proyectos planteados, como la materia de Diseño de Información se la ve en cuarto semestre los estudiantes ya conocen el proceso de investigación y de desarrollo de proyectos breves o cortos pues han venido desarrollando simultáneamente hasta cinco proyectos por nivel. En cuarto semestre, cuando empezamos a reforzar el concepto de Diseño de Información se plantea que desarrollen solo tres proyectos en los cuales intervengan todas las materias que ven en ese nivel; el semestre tiene 16 semanas por lo que se lo ha dividido en 4, 5 y 7 semanas para resolver los proyectos en función de la participación activa del usuario, subiendo de este modo la complejidad y todos los factores que se puedan considerar para poder hacer el trabajo en forma responsable y eficiente.

El objetivo de planificar los proyectos es en función de que los estudiantes se acostumbren a trabajar sobre bases claras respetando los requerimientos que se les da para realizar un proyecto. Frascara en su libro Enseñando Diseño (2018 p 64) nos indica que para planificar proyectos es necesario que el proyecto conste de tres partes:

1. Introducción, texto con el que se explicará al estudiante el problema al que se lo enfrenta y el contexto en el que deberá resolver el problema.
2. Objetivos de aprendizaje, los objetivos deben ser de todas las materias que intervienen en el desarrollo del proyecto, cada una de las asignaturas del nivel en función de su contenido deberá enunciar los objetivos de aprendizaje que resolverán el proyecto.
3. Descripción de las tareas a realizar, es importante la planificación de actividades en función de tiempos, se debe nombrar cada paso a seguir, en esta descripción se colocará las actividades metodológicas que permiten dar solución de diseño a los problemas identificados.

Esta planificación es una etapa en que se asemeja en la relación que tendrá el diseñador y el cliente, pues en la descripción del proyecto el profesor realiza una carta de compromiso de trabajo con el estudiante estableciendo las obligaciones, describiendo de que trata el proyecto, por ello, se debe realizar una descripción con alta relevancia social y complejidad para que los estudiantes desarrollen habilidades para enfrentar proyectos complejos. Quedando así las planificaciones de los tres proyectos del Taller de Diseño para Información:

## Proyecto 1 - Diseño de Información Impreso

Tema: Representación infográfica, apropiación y aplicación en un elemento de uso cotidiano sobre una temática específica de Manabí.

### 1. Introducción:

- Problema que se quiere enfrentar:

El sector turístico se ha convertido en una de las actividades más importantes de la economía del país, sin embargo, hay mucha información sociocultural de la provincia de Manabí que se desconoce, sobre todo procesos, mecanismos, instrucciones, etc. de la construcción de elementos de identidad (objetos, gastronomía, tradiciones) de mucho valor turístico para Manabí.

- Contexto en el que se lo enfrenta:

Restaurantes, centros culturales hostels ubicados en la plaza Foch en donde se ofrece información de actividades, procesos o instrucciones turísticas de la provincia de Manabí para promover los lugares no tradicionales mejorando las opciones de turismo en la provincia

- Consigna (pedido):

Desarrollar una infografía que integre en su presentación todos los elementos de comunicación necesarios para sistematizar y presentar el proceso de objetos, gastronomía o tradiciones de Manabí. Este proyecto deberá integrar:

- Infografía impresa:
  - Formato A0
  - Sobre soporte rígido
  - Impresión full color
- Infografía digital:
  - Pdf Digital
  - Animado
- Objeto de uso cotidiano
  - Material POP que se justifique en el uso cotidiano (camiseta, gorras, bolsos, etc.)
- Ficha y lámina de presentación del proyecto
- Validación teórica:
  - Evaluación del lenguaje visual basado en el análisis y justificación de los códigos trabajados en la infografía.

### 2. Descripción de los objetivos de aprendizaje:

- Asignatura Taller de Diseño para la Información

Identificar demandas comunicacionales del público objetivo en función de la composición gráfica y del diseño para información determinando características socio culturales, cognitivas y perceptivas específicas.

Entender los procesos de diseño que organizan y presentan apropiadamente información lingüística y no lingüística, legible y acorde a procesos cognitivos y perceptuales de un público objetivo.

- **Asignatura Producción Gráfica de Impresos**

Reconocer la tecnología que se utiliza en la industria gráfica ecuatoriana conforme a la investigación análisis y visitas técnicas realizadas.

Establecer los procesos de impresión seriada, en las fases de prensa y post-prensa, se debe utilizar para un producto gráfico en base al análisis del material.

Integrar grupos de trabajo para realizar investigaciones, exposiciones y proyectos sobre temas relacionados con la elaboración de productos gráficos.

- **Asignatura Edición de Publicaciones Digitales**

Identificar los elementos compositivos para el montaje de una infografía con fines promocionales/informativos, con el fin de aplicar los conocimientos de retícula y composición.

Instruir al estudiante en el uso de herramientas analógicas y digitales para la consecución de proyectos gráficos.

Producir elementos infográficos de calidad visual tanto para medios impresos como para medios digitales, haciendo énfasis en la aplicación de metodologías y recursos (retícula, tipografía, cromática, ilustración digital) que faciliten el flujo de trabajo y la vinculación entre softwares con el fin de conseguir un fin comunicativo.

- **Asignatura Codificación visual y codificación**

Definir las características históricas y socio culturales que condicionan la construcción de los lenguajes visuales en el caso de Manabí.

Relacionar los componentes de la codificación visual: código, imagen y cultura, en la estructuración de mensajes visuales de la infografía propuesta.

Validar la infografía en relación a su fundamentación teórica, que incluye un desglose y entendimiento de los signos participantes, la estructuración del código y su pertinencia con el público objetivo.

### **3. Descripción de tareas y calendario:**

#### **Semana 1:**

#### **Taller de Diseño para la Información**

- Seleccionar una temática específica de Manabí de procesos (música, gastronomía, destinos, etc.) y problematizar un aspecto de información socio-cultural de la provincia de Manabí que se desconoce.

- Identificar al público y sus necesidades

- Planificar herramientas de recolección de información para definir el problema con exactitud

- Investigar sobre temas específicos de Manabí (música, gastronomía, destinos, etc.)

- Definir los aspectos de información existentes y que se deben cambiar.



**Codificación visual y codificación**

- Revisión de conceptos básico de semiótica y semiología.
- Introducción a los conceptos de sintáctica, semántica y pragmática.
- Introducción al concepto de código y tipos de códigos.

**Producción Gráfica de Impresos**

- No aporta

**Edición de Publicaciones Digitales**

- Evaluación de alcances en el dominio de herramientas performativas.
- Redibujo para infografías enfocados en el uso correcto de herramientas
- Métodos y formas de construcción de personajes infográficos

**Semana 2:****Taller de Diseño para la Información**

- Análisis, sistematización y esquematización de la información recopilada sobre Manabí para identificar procesos, instrucciones, información que se va a dar a conocer.
- Moodboard y procesos para establecer concepto y estilo de diseño
- Desarrollar la propuesta gráfica a nivel verbal y visual.
- Mapa mental gráfico de la información jerarquizada
- Bocetos de todas las partes, procesos, funcionamiento, instrucciones, información general de Manabí.

**Codificación visual y codificación**

- Análisis de códigos de afiches.
- Reflexionar sobre las condiciones del público y contexto del proyecto 1, para identificar los signos que deben manejarse en la propuesta.
- Designó los signos que constituirán el código de la infografía.

**Producción Gráfica de Impresos**

- No aporta

**Edición de Publicaciones Digitales**

- Reflexionar sobre el diseño responsive.
- Planteamiento de retículas para composición de infografías. Retículas líquidas, composición, secuencia y ritmo narrativo
- Análisis de jerarquías de información. Descomposición y armado de proyecto gráfico preexistente
- Análisis de tipografías y colores. Diseño tipográfico/fotográfico

**Semana 3:****Taller de Diseño para la Información**

- Realizar matriz para graficar palabras de la información destacada de Manabí para determinar línea gráfica y plantear signos visuales de comunicación

- Establecer tipografías a usar, dibujarlas en base al concepto y jerarquías para el uso de la diagramación de la información
- Determinar 3 opciones de alta complejidad.
- Análisis de la infografía de Manabí para determinar su aplicación y función en un elemento de uso cotidiano.
- Desarrollar las aplicaciones.

#### **Codificación visual y codificación**

- Explorar las posibilidades de codificación de la infografía.
- Desarrollo bocetos de la infografía, exploración de las posibilidades de representación de los signos.

#### **Producción Gráfica de Impresos**

- Elaboración de arte con todas las especificaciones para impresión en gran formato, manejo adecuado de resolución de imágenes, gestión de color

#### **Edición de Publicaciones Digitales**

- Mimesis desde infografías y proyectos visuales/gráficos comunicativos, en pos de comprender y desmitificar la composición gráfica.
- Análisis de los componentes tipográficos/Infográficos que componen un proyecto determinado
- Creación de material gráfico con énfasis en la economía de procesos de producción

#### **Semana 4:**

##### **Taller de Diseño para la Información**

- Digitalización en apoyo y desarrollo en materia Edición de publicaciones digitales
- Implementación del proyecto Representación infográfica, apropiación y aplicación en un elemento de uso cotidiano sobre una temática específica de Manabí.
- Exposición y validación del proyecto

#### **Codificación visual y codificación**

- Revisión de infografía individual y análisis del código.
- Explicación y revisión de los conceptos a desarrollar en el informe escrito.
- Desarrollo del informe escrito: Análisis de los códigos del Proyecto 1. Validación teórica del proyecto.
- Evaluación del informe escrito y exposición.

#### **Producción Gráfica de Impresos**

- Impresión de pieza gráfica diseñada, verificación de cumplimiento de todos los parámetros necesarios para una pieza gráfica impresa en gran formato

### **Edición de Publicaciones Digitales**

- Digitalización de iconografía informativa para infografía temática.
- Desarrollo de proyecto de ciclo: Infografía sobre una temática específica de Manabí, aplicable para medios impresos y para medios digitales/animados

## **Proyecto 2 - Diseño de Información Ambiental**

**Tema: Proyecto de información en el espacio para mejorar la experiencia de visita a museo YAKU**

### **1. Introducción:**

- Problema que se quiere enfrentar:

Todos los espacios físicos han sufrido un estancamiento respecto al diseño de información que permita orientar al usuario en su visita brindándole una verdadera experiencia. La falta de una señalética apropiada en el recorrido de los museos crea conflicto al momento de guiar y dirigir al visitante durante su recorrido. Esto impide a los usuarios conocer adecuadamente los espacios que el lugar ofrece.

- Contexto en el que se lo enfrenta:

Espacios para orientación en museos de la ciudad de Quito, caso: Museo del Agua YAKU

### **Consigna (pedido):**

Desarrollar un sistema de información que oriente a los usuarios que visitan los museos de la ciudad de Quito, deberá entregar.

- Maqueta del sistema de orientación y señalización
- Manual de señalética
- Manual de señalética alternativo con énfasis en la interactividad.
- Señal a escala real y material real propuesto
- Ficha y lámina de presentación del proyecto
- Validación teórica: evaluación de la dimensión sintáctica, semántica y pragmática de los pictogramas.

### **2. Descripción de los objetivos de aprendizaje:**

Asignatura Taller de Diseño para la Información

- Distinguir los elementos comunicacionales que intervienen en el espacio para argumentar su uso y apropiación del espacio para crear una experiencia de orientación al usuario
- Entender el espacio como un elemento de comunicación e interacción de las personas
- Aplicar el contenido del diseño de la información en la composición de nuevos espacios de orientación y señalización
- Construir espacios de información y orientación dirigidas a un público específico generando comunicación efectiva.

### **Asignatura Edición de Publicaciones Digitales**

- Conocer y aplicar técnicas de construcción iconográfica que estén alineadas con el desarrollo de sistemas de comunicación. Trabajo enfocado en entender cómo funciona la familiaridad gráfica desde el estilo visual.
- Analizar y comprender la lógica de organización en un manual señalético, proponiendo la creación y la aplicación de material impreso y digital
- Combinar el uso de plataformas interactivas de producción con la correcta comunicación de los requerimientos museográficos.

### **Asignatura Codificación visual y comunicación**

- Definir las características históricas y socio culturales que condicionan la construcción de los lenguajes visuales.
- Relacionar los componentes de la codificación visual: código, imagen y cultura, en la estructuración de mensajes visuales.
- Definir la dimensión sintáctica, semántica y pragmática de los pictogramas, en su desarrollo y validación.

## **3. Descripción de tareas y calendario:**

### **Semana 5:**

#### **Taller de Diseño para la Información**

- Planificación de herramientas de recolección de información
- Identificar el público, el espacio y sus necesidades para crear espacios de orientación para el usuario
- Recolección de información teórica, visual y técnica del espacio en que se trabajará el proyecto en función de espacios de circulación, iluminación, ergonomía.
- Definir el problema con exactitud
- Análisis, sistematización y esquematización de la información recopilada, realizar un esquema mental que identifique y jerarquice la información a mostrar al usuario

#### **Codificación visual y codificación**

- Revisión de conceptos de uso de tipografía como imagen.
- Revisión redacción académica

#### **Edición de Publicaciones Digitales**

- Aprendizaje e implementación de técnicas de construcción iconográfica
- Estudiar y analizar señalización para museos, identificar formas básicas basados en sistemas funcionales.
- Dibujar y redibujar iconografía alineada con museografía que dote de contexto visual al estudiante. ¿Qué y por qué funciona?
- Elaboración de artes que puedan alinearse con familias y sistemas gráficos predeterminados por el docente.

**Semana 6:****Taller de Diseño para la Información**

- Moodboard y procesos para establecer concepto y estilo de diseño
- Desarrollar la propuesta gráfica a nivel verbal
- Bocetos: Sketchnothing en perspectiva del Sistema de orientación y señalización
- Maqueta rápida del sistema de orientación y señalización

**Codificación visual y codificación**

- Conceptos semiótica y pictogramas
- Desarrollo de pictogramas: procedimientos sintácticos

**Edición de Publicaciones Digitales**

- Desarrollo de Maquetación y diagramación de proyectos seriados enfocados en el orden y en la estética del desarrollo de una línea gráfica vendedora. ¿Cómo diagramar un proyecto atractivo?
- Enfocar las herramientas en lograr una tabla de contenidos funcional tanto para medios impresos como para medios digitales.
- Abarcar la creación de muckups originales que muestre de una forma eficaz el producto o la imagen gráfica a implementarse en un manual señalético

**Semana 8:****Taller de Diseño para la Información**

- Proceso de diseño de pictogramas en apoyo de la materia de Codificación Visual, planteamiento de ítems - clasificación de los mensajes - definición del referente - enfoques - bocetos - retícula geometrización
- Elección de materiales para el sistema de información
- Desarrollar las señales del sistema de información.

**Codificación visual y codificación**

- Desarrollo de pictogramas: procedimientos sintácticos
- Definición de referente, retícula, sintaxis y bocetos
- Ajustes ópticos

**Edición de Publicaciones Digitales**

- Creación de productos vectoriales, animaciones en gif y edición de vídeos que doten de interactividad al manual digital.
- Comprender la metodología para desarrollar un gif atractivo basado en un personaje o en una situación alineada con el tema eje del proyecto.
- Manejo adecuado de vídeos y sonido para edición en medios de materiales promocionales audiovisuales.

**Semana 9:****Taller de Diseño para la Información**

- Digitalización de los pictogramas, desarrollo en materia Edición de publicaciones digitales.
- Desarrollo de maqueta del sistema de orientación
- Desarrollo del manual de señalética, apoyo de la materia de Edición de publicaciones digitales.
- Preparación de herramientas para validación con el comitente

**Codificación visual y codificación**

- Valoración del sistema pictográfico
- Dimensión semántica
- Dimensión sintáctica
- Dimensión pragmática
- Informe escrito: (-Planteamiento del proyecto, Referente, Bocetos a mano alzada, -Retícula, Procedimientos sintácticos, Bocetos en retícula, Digitalización, Valoración del sistema pictográfico: Dimensión semántica, sintáctica, pragmática)

**Edición de Publicaciones Digitales**

- Realización de malla reticular para la limpieza y digitalización de pictogramas
- Reticulación y elaboración de manual de señalización. Medios impresos y medios digitales
- Asesorías sobre el proyecto eje.

**Semana 10:****Taller de Diseño para la Información**

- Implementación del proyecto de información en el espacio para mejorar la experiencia de visita de los usuarios
- Aplicación de herramientas de validación
- Análisis de información de los resultados de la validación
- Exposición y validación del proyecto

**Codificación visual y codificación**

- Informe escrito: Planteamiento del proyecto, Referente, Bocetos a mano alzada, Retícula, Procedimientos sintácticos, Bocetos en retícula, Digitalización, Valoración del sistema pictográfico: Dimensión semántica, sintáctica, pragmática)

**Edición de Publicaciones Digitales**

- Implementación del proyecto de información en el espacio para mejorar la experiencia de visita de los usuarios
- Desarrollo del manual de señalética -Alternativa interactiva-
- Asesorías sobre el proyecto eje.

## Proyecto 3 - Diseño de Información Interactivo

**Tema: Diseño de información interactiva de las carreras de Diseño de la PUCE que informe y promocióne las carreras, brindando una nueva experiencia con la información.**

### 1. Introducción:

- Problema que se quiere enfrentar:

LA PUCE fue la primera universidad en ofrecer a la comunidad quiteña una formación profesionalizante en el área de Diseño y Comunicación Visual, existe mucha información administrativa, teórica y metodológica que se ha desarrollado en todos estos años, pero esta, es información que se ha quedado solo en las oficinas administrativas y nuestra comunidad desconoce desde la historia hasta los procesos académicos actuales, no hay un registro de los logros, de participaciones de estudiantes y docentes que han permitido que la carrera siga creciendo junto con la Universidad, La información que se ofrece a los aspirantes a la carrera es muy escasa, limitándose a mostrar solo pensum de estudio y no resalta las cualidades de la formación que hay en la Carrera.

Por ello se busca que los estudiantes de la Carrera de Diseño generen una pertinencia con su carrera, así como tener un material de información interactivo que promueva hacia los posibles aspirantes.

- Contexto en el que se lo enfrenta:

Contexto de relación con estudiantes, docentes y personal administrativo de la carrera en función a los estudiantes bachilleres de colegios que pueden aspirar a estudiar Diseño

- Consigna (pedido):

Planificar, conceptualizar y diagramar material de información interactivo, físico y digital que promueva el interés y lectura efectiva en el potencial lector para dar a conocer información de las carreras de diseño. Los productos interactivos deben cautivar y provocar que el usuario la quiera coleccionar esa información por la funcionalidad de sus contenidos.

El material interactivo incluirá:

- Material físico que te lleve al digital de manera interactiva
- Splash Screen
- Portada / Home /
- Menús de navegación y/o barras de herramientas
- Cajones de navegación
- Listado de servicios
- Vistas de detalle
- Galerías de fotos
- Galería de vídeos
- Taps o pestañas de navegación inferiores / Segundo menú de navegación

## 2. Descripción de los objetivos de aprendizaje:

### Asignatura Taller de Diseño para la Información

Desarrollar habilidades en la planificación, construcción, mantenimiento y seguimiento de productos de información interactiva, a través de la usabilidad del diseño, tomando en cuenta los principios de la comunicación visual que permitan la obtención de productos comunicacionales creativos y eficaces.

Diseñar productos de información interactivos en función de la metodología y protocolos de evaluación del diseño centrada en el Usuario, aplicando conocimientos de fundamentos de diseño

Entender los procesos de diseño que organizan y presentan apropiadamente información lingüística y no lingüística, legible y acorde a procesos cognitivos y perceptuales de un público objetivo.

### Asignatura Producción Gráfica de Impresos

Identificar el material adecuado para la producción de la pieza gráfica requerida, uso adecuado de imágenes y elementos asociados con la tecnología (códigos de barras o QR).

Aplicar los fundamentos técnicos de los procesos de impresión en la producción de una pieza gráfica acorde con el concepto de diseño de cada grupo de trabajo

### Asignatura Codificación visual y codificación

Interpretar signos y códigos culturales para la lectura y composición de imágenes con carga simbólica histórica y posmoderna para la construcción y análisis del lenguaje visual como base de la disciplina del diseño gráfico.

Aplicar el proceso de comunicación, sus componentes y condiciones esenciales para ligarlo al planteamiento de la comunicación visual.

## 3. Descripción de tareas y calendario:

### Semana 11:

#### Taller de Diseño para la Información

- Definir el problema con exactitud
- Planificación de herramientas de recolección de información

#### Codificación visual y codificación

- Análisis del modelo de comunicación y sus teorías clásicas
- Reflexión comunicación vs diseño

### Semana 12:

#### Taller de Diseño para la Información

- Investigar, recopilar información de las carreras de Diseño de la PUCE que informe y promocióne a las mismas.



**Codificación visual y codificación**

- Revisión de las funciones del lenguaje
- Análisis de las funciones del lenguaje en piezas gráficas: afiches

**Semana 13:****Taller de Diseño para la Información**

- Análisis, sistematización y esquematización de la información recopilada, realizar un mapeo de requerimientos e ideas del proyecto que identifique y jerarquice la información a mostrar al usuario / Planteamiento del concepto de diseño
- Construir un arquetipo de usuario a detalle para entender sus necesidades.
- Revisión y análisis de la información recopilada para la creación de escenarios de uso de la información
- Analizar la información para proponer una nueva experiencia con la información
- Jerarquizar la información y determinar una estructura de navegación que establezca los contenidos de la publicación de información interactiva
- Realizar entrevistas a usuarios con rasgos del arquetipo para identificar funcionamiento del concepto de diseño
- Realizar entrevistas a personal de la carrera que tenga la información así como a los usuarios de esta información.

**Codificación visual y codificación**

- Revisión de las figuras retóricas.
- Análisis y aplicación de figuras retóricas.

**Producción Gráfica de Impresos**

- Análisis y propuestas de sistemas de impresión y acabados

**Semana 14:****Taller de Diseño para la Información**

- Desarrollar el machote / sistema de navegación e interacción con la información. Tanto impresa como digital En apoyo de la materia de Producción Gráfica de Impresos
- Planteamiento del sistema reticular. En apoyo de la materia de edición de publicaciones digitales.
- Proceso de diseño para crear elementos gráficos, tipografía, signos, ilustraciones, fotografías, colores. En apoyo de la materia de Codificación visual
- Construcción de elementos gráficos, pictogramas interactivos en apoyo de la materia de Codificación visual, digitalización de pictogramas y otros elementos gráficos con el apoyo de la materia de Edición de publicaciones digitales

**Codificación visual y codificación**

- Definición de código: morfológico, tipográfico, cromático y fotográfico
- Definición de iconos o pictogramas interactivos, y desarrollo.

### Producción Gráfica de Impresos

- Desarrollo de la pieza gráfica, según los requerimientos del taller, aplicando todos los detalles técnicos que se han visto durante el semestre.

### **Semana 15:**

#### **Taller de Diseño para la Información**

- Maquetación y/o diagramación del sistema de información interactivo con el apoyo de la materia de Edición digital
- Planificación de herramientas de validación del proyecto en apoyo de la clase de Codificación visual
- Desarrollo del sistema de información interactivo con el apoyo de la materia de Edición digital

#### **Codificación visual y codificación**

- Validación teórica del proyecto: códigos, pictogramas, funciones del lenguaje, figuras retóricas.

### **Semana 16:**

#### **Taller de Diseño para la Información**

- Planificación de herramientas de validación del proyecto en apoyo de la clase de Codificación visual
- Desarrollo del sistema de información interactivo con el apoyo de la materia de Edición digital
- Implementación del proyecto de información interactivo apoyo de la materia Producción Gráfica de Impresos
- Aplicación de herramientas de validación
- Análisis de información de los resultados de la validación
- Exposición y defensa del proyecto

#### **Codificación visual y codificación**

- Entrega validación teórica del proyecto: códigos, pictogramas, funciones del lenguaje, figuras retóricas.

### Producción Gráfica de Impresos

- Desarrollo de la pieza gráfica, según los requerimientos del taller, aplicando todos los detalles técnicos que se han visto durante el semestre.

Como se puede observar se realiza una planificación semana a semana para en función del desarrollo del proyecto se vaya abordando temas que complementan y sustentan teóricamente al aprendizaje.

## Diseño de Información

Para diseñar información no basta con representarla gráficamente, es necesario un proceso en el que se entienda la información, se analice su estructura, se jerarquice según su importancia, se identifique los elementos que la representen visualmente; por ello, en el proceso de aprendizaje, se lleva al estudiante a que cumplan un proceso de análisis de la información:

1. Para todo proceso de diseño de información el primer paso que debemos realizar es investigar, y este proceso debe ser muy exhaustivo, pues el propósito será recopilar información que nos permita conocer sobre el proyecto y sobre todo que nos permita identificar a los públicos específicos, pues la práctica y aplicación efectiva del diseño requiere entender a los usuarios y todas las personas que influyen y contribuyen en el desarrollo de un proyecto. “Cuanto mejor conozca a su público, más informadas serán las decisiones que tome sobre el diseño y sobre cómo satisfacer las necesidades de ese público” (Coates y Ellison 2014. p27); para ello usamos herramientas como:

a. Entrevistas con el cliente, se lo considera el experto en el tema, al entrevistarlo descubriremos que realmente necesita el cliente, pues casi siempre cuando se presenta un proyecto el cliente puede solicitar algo que realmente no es lo que necesita. Es importante saber realizar preguntas en la que logremos identificar necesidades y requerimientos del cliente y no limitarnos solo a cumplir lo que nos piden. “Una cosa es lo que el cliente quiere y otra es lo que necesita” (Frascara 2018 p91), con esta investigación lograremos identificar cual es el problema a resolver.

b. Árbol de objetivos, al tener claro cuál es el problema, determinamos cual es el objetivo a alcanzar, la herramienta de árbol de objetivos permite plantear tareas específicas, permite identificar qué debemos hacer para cumplir con el objetivo planteado.

c. Diseño de arquetipo, Coates y Ellison nos dicen que “los diseñadores deben ser capaces de identificar al público con las que se están comunicando... pues esto puede marcar la diferencia entre el éxito y fracaso de un diseño”. Existen varias herramientas metodológicas para identificar al usuario, pero nosotros usamos el diseño de arquetipo que consiste en crear una descripción del perfil del usuario tomando en cuenta factores culturales, etnografía, género, edad, relación con la tecnología. Lo primero que hacemos es ayudarnos de un collage para graficar todas las características que pudiese tener nuestro usuario atributos, intereses, preocupaciones, etc. Realizando una descripción detallada del arquetipo.

d. Diseño de escenario, con el arquetipo se busca ponerlo en la situación de interacción con la información, es plantear en un story board de como reacciona con el problema, esta herramienta permite identificar posibles nudos de conflicto dando paso a plantear posibles soluciones de presentación de la información.

e. Entrevista con usuarios arquetipos, el realizar un arquetipo requiere de un análisis social y cultural del entorno inmediato al problema a solucionar, por lo que aunque el arquetipo es un personaje ficticio en esta etapa debemos buscar a este personaje y entrevistarlo, esta entrevista permitirá corroborar el perfil del usuario y sobre todo al plantearle el escenario de interacción con la información se deberá identificar los requerimientos reales

de nuestro usuario, aplicando una entrevista en la que se comente la interacción con la información se busca que el usuario describa cómo quisiera que sea la experiencia de uso de información, este proceso nos dará requerimientos específicos de diseño, en esta etapa el trabajo de los estudiantes consiste en recopilar la información, realizar una profunda investigación para entender el contenido, entender al usuario y poder identificar qué información es la que debemos procesar para graficarla.

2. Después de un proceso de investigación, de recopilación de información en la que tendremos identificado los requerimientos de diseño, debemos continuar con la organización de la información, en esta etapa es importante determinar qué, cómo y cuándo se debe ver la información con el fin de tener una comunicación comprensible y satisfactoria con el usuario. Coates y Ellison (2014 p66) nos dicen que “organizar la información es una parte fundamental del diseño. ... la racionalización, comprensión y organización de los contenidos constituye el fundamento de toda transmisión eficaz de la información” En esta etapa es fundamental el análisis de información que deben realizar los diseñadores, esta etapa va de la mano con el proceso de investigación pues se determina la información que el usuario necesita ver, información con la que el usuario necesita interactuar.

3. Identificada la información que se va a transmitir ahora el siguiente paso es organizar, estructurar la información, guiar al público por la información; para ello tomamos consideraciones de diseño gráfico que nos citan Coates y Ellison (P. 56-65) como:

- Uso de retículas, en base a los requerimientos planteados en el proyecto se debe plantear el formato de visualización, sea este físico o digital, las medidas de visualización, los márgenes y la estructura en columnas y retículas determinarán la organización de información.

- Jerarquía de información, diseñar información es saber el orden e importancia en que se presentará la información, no todo debe ir en el mismo nivel, las formas de jerarquizar información son por ubicación, por tamaño y por color, estas características permiten resaltar la información que queremos que obtenga el usuario.

- Composición, “El uso creativo de la jerarquía y la estructura permite construir un movimiento fluido de la página”

- Secuencia, “Es importante pensar en el recorrido visual y en el sentido de la lectura...” Akoun – Boukobza – Pailleau (2018 p.23) pues la información que este bien organizada que jerarquice claramente en una estructura diseñada permitirá comunicar la información en forma secuencial.

4. Y para representarlos es necesario el uso de textos, iconos, ilustraciones y/o fotografías que permita representar la información, sin que resulte complicado para el usuario comprender dicha información, para ello nos basamos en los conceptos de la semiología o semiótica, que se encarga de estudiar los conceptos de los signos que permite que las personas se comuniquen entre, en esta etapa es fundamental entender por qué una letra, un conjunto de palabras, un objeto, una fotografía, un símbolo matemático, un gesto, un co-

lor, una serie de pictogramas adquieren un significado en un entorno específico, González – Quindós (2015 p23). Entendiendo de este modo el cómo asignaremos el significado a los elementos visuales que se usen en el mensaje gráfico. En esta etapa nos hemos basado en el libro de Sketchnoting pensamiento visual para ordenar ideas y fomentar la creatividad, el cual nos muestra un proceso que partió desde el entender que es un SKETCHNOTING que es el usar tanto palabras como imágenes al tomar nota para por medio del uso de representaciones gráficas apoyado en textos cortos poder representar un concepto, mensaje, información que se quiere transmitir.

5. Etapa de producción, etapa en que se materializa todo lo que ha sido diseñado, en esta etapa es fundamental el aporte de las materias tecnológicas y herramientas pues se desarrolla los procesos de producción en materiales impresos o digitales, aunque ya esté definido el concepto, la estructura, la representación visual de la información es necesario detenerse a elegir el material adecuado para la construcción de los diseños pues una mala elección de materiales o soportes digitales pueden hacer que el proyecto pierda funcionalidad.

6. Evaluación, en todo proceso de diseño centrado en el usuario es vital la retroalimentación que dé al diseño y en esta etapa es importante la participación del usuario pues debe realizarse una investigación que mida el impacto del diseño, pues debemos verificar si se cumplieron los objetivos planteados, Frascara (2018 p117) nos dice que “no hay mejor manera de verificar la calidad del trabajo hecho que midiendo su impacto en términos de establecer la medida en que los objetivos fueron alcanzados”

El proceso de Diseño de Información no es específico para ‘información’ pues es un proceso metodológico de investigación centrado en el usuario que se aplica tanto a diseño para la información, diseño para la persuasión, diseño para la educación y diseño para la administración. En la presentación de este artículo se busca destacar la importancia que tiene el proceso metodológico y sobre todo el proceso pedagógico para enseñar diseño aplicado a diseño para la información por que como se ha planteado anteriormente, las escuelas de Diseño Gráfico tienen la responsabilidad de formar profesionales que puedan dar solución a problemas de comunicación mediante la configuración de mensajes gráficos, esto se logra con una debida planificación de acciones en función de objetivos planteados para la solución de problemas identificados. Desde la Carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica buscamos diseñar para mejorar la calidad de vida de las personas, para esto es necesario la responsabilidad que asuma el docente desde la enseñanza donde su rol no solo sea de catedrático teórico centrado solo en enseñar, sino que se involucre en procesos de enseñanza. Frascara nos dice que educar es promover la capacidad de juicio, y el desarrollo de las estrategias necesarias para desarrollarla (2014 p26) buscando la independencia de los estudiantes y esto se lo puede lograr al enfrentarlos a problemas reales en proyectos de diseño los cuales requieren de un análisis crítico en el cual aplicado a procesos metodológicos el estudiante encuentre soluciones de diseño para la gente.

## Bibliografía

- Akoun, A., Boukobza, P. y Pailleau, I. (2019). *Sketchnoting pensamiento visual para ordenar ideas y fomentar la creatividad*. Barcelona. España. Gustavo Gili.
- Coates, K. y Ellison, A. (2014). *Introducción al diseño de información*. Barcelona España, Parramón Paidotribo.
- Frascara, J., (2012). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires. Argentina, Ediciones Infinito.
- Frascara, J., (2018). *Enseñando diseño*. Buenos Aires. Argentina. Ediciones Infinito.
- González-Miranda, E. y Quindós, T. (2015). *Diseño de iconos y pictogramas*, Valencia. España. Campgràfic Editors, SL.

---

**Abstract:** The graphic design schools aim to train professionals who can solve communication problems by configuring graphic messages. In the classrooms follow teaching processes that develop effective theoretical, technical and practical skills in the application of color, typography, composition, among other visual resources that allow the student to design editorial, advertising, social, educational, commercial and environmental products; which can visually meet all the requirements of a visual representation, but leave aside the functionality and effectiveness of the information in the message with which you want to reach the user.

If the objective is to communicate, as designers we must be clear about the importance of the information that is to be transmitted in the message, in order to ensure the effectiveness of the communication, which makes it possible to facilitate the processes of perception, reading, understanding, memorization and use of Information by users; That is why it is important in the teaching-learning process of design to understand information as the main element of study to design, in Ecuador the universities that offer the Design career have put emphasis on tooling processes, on theoretical concepts of color foundations, typography and composition, but have left aside the analysis of the content of the information, with which the message will be constructed; For this reason, the importance and processes of the study of information will be approached in a practical way and as from a subject, an Information Design Workshop, graphic messages are constructed through interdisciplinary projects.

**Keywords:** Information design - Methodology - Projects - Information effectiveness - Learning outcomes

**Resumo:** As escolas de Design Gráfico visam treinar profissionais que podem resolver problemas de comunicação configurando mensagens gráficas. Nas salas de aula, são seguidos processos de ensino que desenvolvem efetivas habilidades teóricas, técnicas e

práticas na aplicação de cores, tipografia, composição, entre outros recursos visuais que permitem ao aluno projetar produtos editoriais, publicitários, sociais, educacionais, comerciais e ambientais; que visualmente pode atender a todos os requisitos de uma representação visual, mas deixa de lado a funcionalidade e a eficácia das informações da mensagem com a qual você deseja alcançar o usuário.

Se o objetivo é comunicar, como projetistas, devemos ser claros sobre a importância das informações que queremos transmitir na mensagem, a fim de garantir a efetividade da comunicação que nos permite facilitar os processos de percepção, leitura, compreensão, memorização e uso de informações por usuários; por esse motivo, é importante no processo de ensino-aprendizagem de design entender as informações como o principal elemento de estudo para projetar; no Equador, as universidades que oferecem o grau de Design enfatizaram os processos de ferramental, conceitos teóricos de fundações de cores tipografia e composição, mas deixaram de lado a análise do conteúdo, das informações com as quais a mensagem será construída; Por esse motivo, a importância e os processos do estudo da informação serão abordados de maneira prática e como, a partir de um assunto do Workshop de Design da Informação, as mensagens gráficas são construídas por meio de projetos interdisciplinares.

**Palavras chave:** Design da informação - Metodologia - Projetos - Eficácia da informação - Resultados de aprendizagem

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

---





# La enseñanza del Diseño mediante la intervención de la interdisciplina

Mariana Lozada <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** Poniendo como antecedente lo que relata la historia sobre la enseñanza del diseño desde sus orígenes a nivel mundial y en nuestro país, pensando hace 25 años cuando inicia la Carrera dentro de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE); y, según la experiencia de la autora como estudiante, profesional y docente; este documento coloca en la mesa de análisis una serie de aspectos que han permitido que la enseñanza del diseño se transforme, convirtiéndose en una práctica más avanzada, con nuevas metodologías y conocimientos que le proporcionen un enfoque más participativo e innovador, con mayor nivel de ocupación de nuevos territorios y generación de soluciones efectivas a las demandas de una sociedad y un mundo cambiante, logrando al mismo tiempo que esta sociedad empiece a tener una nueva percepción del diseñador gráfico, mirándolo como un profesional con competencias disciplinares, pero con una capacidad de intervención interdisciplinar de alto impacto.

**Palabras clave:** Diseño - educación - investigación - interdisciplina - innovación.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 213-214]

---

<sup>(1)</sup> Adscrita a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Ingeniera en Diseño Gráfico y Magister en Dirección de Comunicación Empresarial e Institucional. Investigadora en el proyecto “Diversidad, distribución filogenia, conservación y diseño de recursos educativos sobre los murciélagos de hoja nasal (Phyllostominae: Phyllostomidae) en Ecuador” y Docente por cinco años en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), en las cátedras de titulación.

## Desarrollo

### Una disciplina que se transforma continuamente

El mundo en el que vivimos es el resultado de una transformación continua en diversos ámbitos, siendo uno de ellos el conocimiento y por ende el Diseño, una disciplina que aún

mucho antes de considerarse como tal, ya revelaba una serie de cambios que han dado lugar a la percepción que ahora se tiene de ella.

Muchos autores relatan la historia del diseño desde las primeras representaciones visuales que se han encontrado como indicio de la evolución del ser humano, otros la plasman desde la invención de la escritura y otros marcan su inicio formal desde la Bauhaus, momento en que los diferentes tipos de diseño empiezan a tomar su lugar específico, pero sea cual sea la base, es importante hacer un primer acercamiento a la percepción del ser humano a estas representaciones visuales que ahora, mediante un trabajo profesional se las conoce como Diseño Gráfico.

Partiendo de la época prehistórica a través de las representaciones visuales de Altamira, se podría decir que cualquier persona es capaz de comunicar visualmente, un hecho cierto pero que con el tiempo y hacia la Edad Media, va adquiriendo un sentido estético en el que solo ciertas personas poseen las habilidades para ejecutarlo, donde no existe una diferencia entre lo que es arte y lo que es comunicación visual, pero que al mismo momento, se genera un momento de la historia donde se inventa la escritura y se empiezan a vislumbrar representaciones visuales de gran utilidad y funcionalidad para el ser humano, una época donde se mezcla la belleza de la representación gráfica y tipográfica con el valor que estos elementos adquieren en la cotidianidad del ser humano, ya sea por los procesos de marcaje, por la agilidad de progreso que le da la economía y la comunicación a los pueblos, por los libros y el conocimiento que se refleja en ellos, como una potente arma de conquista y poder. En este tiempo aún ni siquiera se concibe al diseño como tal, pero como se puede ver, hay ciertos precedentes que ya poseen una fuerte relación con el factor estético, funcional y al mismo tiempo con el aporte de otras áreas del conocimiento como la gramática y la ortografía.

Posteriormente se lleva a cabo la Revolución Industrial, una temporada de alto impacto de los nuevos inventos y la tecnología de la época en la comunicación visual, donde aun cuando el valor artístico es preponderante, ya empieza a ganar terreno el factor comunicacional y se evidencian las primeras bases de diferenciación de estilos y procesos comunicacionales que dan lugar a los inicios del diseño del siglo XX.

El movimiento moderno, principalmente la aparición como la Bauhaus y la Escuela de ULM, dan la patada inicial para la diferenciación de los tipos de diseño y permiten que cada uno de ellos se vaya abriendo paso en la sociedad, empiece adquiriendo sus propias líneas conceptuales y sobre todo permite que las otras disciplinas las vayan reconociendo como tal. A partir de las guerras mundiales y la Gran Depresión, se puede evidenciar que el Diseño va adquiriendo un papel protagónico en los procesos comunicacionales, así lo expone Rodríguez cuando indica: “ha sido en los decenios posteriores a la segunda guerra mundial cuando se empezó a desarrollar una especialización de estas actividades, sobre todo debido a los problemas técnicos implícitos en la realización de los proyectos.”, es ahí donde “los diseñadores gráficos pusieron el acento en los aspectos comunicativos de las formas que percibimos visualmente (...) sin embargo, a la luz de los cambios recientes es posible, e incluso necesario, proponer otro punto de vista” (Rodríguez, 2004, p. 55), más aún cuando los mass media se convirtieron en el ancla de conquista para amplios grupos sociales y facilitaron la expansión inmediata de la información.

Pero este crecimiento no solo se dio desde el ámbito comunicacional, también se empezó a evidenciar el valor económico y social que el diseño generaba, en donde la nueva estructura económica de la sociedad industrial se empieza a vincular a aspectos simbólicos como los cognitivos, creativos y persuasivos que contribuyen al fortalecimiento y enriquecimiento empresarial.

Estos aspectos se ven acrecentados de forma aún más acelerada en la transición del siglo XX al XXI con la llegada del internet y todos los procesos virtuales y tecnológicos que engloban a las sociedades actuales.

### **Una visión distorsionada del Diseño**

Con todos los avances mencionados y a pesar de todo el esfuerzo de muchos años, se mantiene la percepción de las personas sobre el Diseño, y continuamos con el esfuerzo de dejar de vernos como artesanos, operadores, artistas que solamente llegan al final de un proceso con el fin de embellecerlo o plasmar las ideas de otras personas que ya pensaron en las soluciones.

Esta es una problemática que ya lo han enunciado varios autores, empezando desde Wucius Wong quien señala que si bien es cierto el embellecimiento es una parte del diseño, la acción misma de diseñar va más allá, puesto que posee un propósito comunicacional que se enfoca en públicos específicos (1979).

A su vez, Bürdek, indica que a pesar de que el Diseño inició con ese tinte artesanal y decorativo, en su proceso se ha convertido en una disciplina sostenida por bases teóricas que ha logrado afectar a otros campos que en un principio se encontraban lejanos al diseño (2002). Y varios autores actuales indican que el Diseño ha trascendido de un enfoque experimental, adquiriendo más bien un perfil sustentado en la teoría, la investigación profunda, el análisis de las realidades sociales y la vinculación profunda con otras áreas del conocimiento, lo que le está otorgando un papel protagónico en la generación de procesos de innovación en cualquier área del conocimiento.

En este punto vale la pena tomar una pausa y mencionar las frases de algunos de estos autores, como Frascara, quien en varios de sus libros indica que es fundamental que el diseñador deje fuera las preferencias personales y adquiera criterios de análisis de los contextos comunicacionales y sociales en los que va a operar, en el desarrollo tecnológico y en la influencia de otras disciplinas para la toma de decisiones.

Otros autores como Bürdek puntualizan que el diseño ha dejado de ser una actividad netamente artesanal guiada por el buen gusto y ha tomado una ruta distinta, pasando a ser una disciplina sostenida por bases teóricas que ha logrado afectar a otros campos alejados en un principio al diseño. (2002), o F. Martín quien dice que “El pensamiento simple no basta para resolver cabalmente un problema; es necesario el ejercicio del pensamiento complejo que incluye la estrategia y el trabajo transdisciplinario”. (2015)

Es bueno aclarar que si el mismo diseñador estuvo convencido por muchos años de ser simplemente un embellecedor de la comunicación visual, y que apenas hace pocos años ha empezado a explorar su profesión como un proceso con igual nivel de trascendencia que

otras disciplinas, cuanto más aún aquellas personas que no forman parte del Diseño, personas que durante muchos años han estado acostumbradas a solicitar diseño únicamente para que sus ideas “se vean mejor”, esta percepción de la gente hace que el espectro de la profesión pierda valor y los productos de diseño sean vistos nada más como artículos meramente decorativos y no con el potencial que realmente tienen, claro está mucho de ello es responsabilidad del diseñador, quien no ha sabido comunicar correctamente su labor y menos aún ganar el espacio de importancia que posee.

Aún en la academia, cuantas veces el profesional del Diseño se ha visto enfrentado a otras Carreras que se acercan con el fin de solicitar un apoyo estético para sus propuestas, en ciertos casos con el fin de comunicar mejor, pero casi ninguno con la visión de que el diseñador es un eje fundamental en el desarrollo de un proyecto y es trascendental su presencia desde el inicio de un proceso, menos aún que las ideas y propuestas sean gestadas desde el área de diseño y se trabaje en equipo con otras áreas del conocimiento, dando el mismo nivel de importancia a todas las áreas intervinientes.

## **La enseñanza como punto de partida para la transformación**

En este punto, vale la pena partir mencionando ciertos aspectos del prólogo y la introducción del libro ¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?, donde se manifiesta que aun cuando la profesión como tal es relativamente nueva, en las dos últimas décadas se ha consolidado de forma impactante, pero que a pesar de ello sigue luchando con una transformación que requiere de un mayor impulso teórico y una fuerte vinculación con otras disciplinas para adquirir nuevas formas de saber hacer diseño.

Partiendo de ello, es bueno darle una mirada rápida a la forma en que se enseñaba diseño hace algunos años, y aunque no hay mucho escrito sobre ello, si hay muchos libros y documentos académicos que revelan que principalmente en Latinoamérica y específicamente en Ecuador, el Diseño sufría de una grave dependencia de las vanguardias y las Escuelas que detonaron las bases de la disciplina.

Si los cálculos con base a los datos bibliográficos y documentos encontrados no fallan, el Diseño en el Ecuador apenas empezó hace cuarenta años aproximadamente y las Carreras como tales hace aproximadamente veinte y cinco años, soportando su origen en el conocimiento de arquitectos y artistas, hechos que claramente detonan la formación de sus estudiantes y la percepción propia y externa, además de las bases teóricas que lo sustentan, siendo su principal columna la Bauhaus y su operación en procesos netamente manuales donde la creatividad era un don que solo pocos poseían y que aunque parezca asombroso, en ciertos espacios académicos requería de ciertos rituales de inspiración, además, donde los docentes sustentaban sus prácticas académicas en sus propios conocimientos y en autores de su época estudiantil, y sus ejercicios en requerimientos ficticios que buscaban evidenciar el conocimiento de la técnica.

Siguiendo con el recorrido histórico, hace diez años aproximadamente, apenas se habían dado cambios en la base teórica y poco a poco se empezaban a vislumbrar nuevos autores mucho más actuales que ya hablaban sobre las nuevas demandas del diseño y que sobre todo se referían a los cambios tecnológicos que se encontraban en auge en ese momento

en el país. Por otra parte, el diseño empezaba a tener aristas, en ese momento enfocadas en las diferentes áreas de aplicación, siendo las más comunes: editorial, identidad corporativa, señalética, diseño web y multimedia, animación y modelado 2D y 3D, empezando a conceptualizar en base a investigaciones del entorno y pequeños acercamientos a otras disciplinas que por lo general veían el aporte del Diseño como, nuevamente, una manera de embellecer algo o en el mejor de los casos de comunicar de forma más efectiva.

A pesar de ello, es necesario aclarar que la academia seguía luchando con visiones del pasado y en ese momento se enfrentaba a nuevos monstruos académicos como el mal uso de la tecnología y la fundamentación en un aprendizaje meramente técnico y mercantilista que en ocasiones dejaba a un lado el sustento investigativo y el análisis del usuario y el contexto que hasta entonces era tomado de textos de otras áreas del conocimiento como la comunicación, mercadotecnia, psicología o sociología.

En los últimos diez años, tanto desde la acción profesional en varias instituciones públicas y privadas del país, así como desde el ejercicio docente específico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, es gratificante ver que el Diseño va conquistando cada vez más campos y se empieza a perfilar como una columna fundamental en la transformación social y su enfoque hacia el futuro.

Afortunadamente actualmente, la academia ya dispone de un sinnúmero de textos y documentos que sustentan el estudio de varios diseñadores sobre la disciplina y desde diferentes aristas. Al momento, tanto docente como estudiante, disponen de una serie de información académica que les permite cotejar información ya sea desde las bases históricas, así como las nuevas exploraciones del diseño vinculadas a nuevas áreas del conocimiento en las que no hace pocos años hubiese sido imposible intervenir. Además, poseen una serie de metodologías de diseño específicas, análisis teóricos propios del diseño y aplicados a otras áreas del conocimiento, que les permiten sustentar con mayor eficiencia y efectividad sus decisiones.

Pero es importante considerar que el mundo sigue cambiando, la tecnología continúa creciendo aceleradamente y los conocimientos se van ampliando aún más, y que en esta vorágine de evoluciones se encuentra el Diseño, como el engranaje que posibilita la conexión entre diversas áreas y permite un vínculo efectivo con el usuario hacia el cual se enfoca cualquier proceso.

En este punto es preciso reflexionar sobre la importancia entonces de la academia en la formación de nuevos profesionales que se inserten con facilidad en este nuevo mundo, considerando que la estructura académica actual debe tener como base sólida a la investigación, de la cual se erigen varias columnas como **la teoría, la vinculación con la interdisciplina y sobre todo la relación con el usuario como eje de todo proceso**, todos ellos íntimamente ligados para el cumplimiento de resultados acertados.

Claro está, este cambio no puede esperar a que el diseñador lo aplique siendo ya un profesional, requiere de un entrenamiento que se ejecute desde los primeros niveles de la Carrera, con el fin de que el estudiante se fortalezca en la toma de decisiones, teniendo los insumos necesarios y sabiendo que estas decisiones se sustentan en evidencias teóricas y de campo, que tienen la posibilidad de analizar información mucho más compleja y que poseen la certeza de que las soluciones propuestas tendrán la capacidad de ser sometidas a estudios y evaluaciones aún desde otras áreas del conocimiento, además de que los nuevos

profesionales tendrán la posibilidad de generar nuevos documentos teóricos específicos que se fundamenten en investigaciones propias y de otras áreas con suficiente sustento científico que les permita insertarse de forma individual y con la suficiente relevancia en los diferentes entornos académicos de investigación.

Partiendo entonces de que el Diseño es una práctica proyectual y de que es fundamental que la enseñanza de la disciplina se realice de una manera didáctica, entendiendo a la didáctica como la relación entre la ciencia y la pedagogía que mediante la articulación de proyectos permite la aplicación de los conocimientos en la vida cotidiana, o de la acepción didáctica que parte de los conceptos de autores como Titone, quien la menciona como una ciencia práctico-poyética que requiere ser implementada para verificar que funciona lo que se concibe desde la teoría y que sobre todo es aplicable al entorno específico de acción en el proceso de enseñanza – aprendizaje (1976), es imperante adoptar nuevas modalidades de ejecutar el diseño desde las aulas.

Esto complementado con los principios que propone Grundy al indicar que la praxis en el currículum se debe sustentar en la acción y reflexión, en un mundo real con interacción social y cultural que da lugar a un mundo de construcción social de significados (1987), dando paso con ello a un proceso iterativo, donde la práctica da origen a nuevas teorías y estas al ser aplicadas generan nuevas prácticas. Además, como lo menciona Mallart, la didáctica tiene en sí, tres enfoques que indudablemente forman parte de la práctica del diseño: artística, tecnológica y científica y que juntos pueden dar lugar al “hacer saber” que comprende la enseñanza, instrucción, comunicación y llevar a cabo el aprendizaje (2001). Con esta base educativa y aplicándola al proceso de diseño, es fundamental trabajar este proceso iterativo, considerando además que el diseño es variable y no existe una única solución, sino que se puede abrir un abanico de posibilidades sustentados en una misma base investigativa que parte de la incertidumbre, la identificación del problema u oportunidad y que evidencia mejores o peores resultados dependiendo de la acertada aplicación teórica, metodológica, profundidad investigativa y de la acertada contribución de otras disciplinas. Acción que evidentemente partirá de un cúmulo de errores y ensayos iniciales, pero que se irá depurando conforme se va adquiriendo mayor conocimiento y destreza, ahí caben las palabras de Popper cuando indica que la forma de aprender y comprender los problemas se fundamenta en tratar de resolverlos y fracasar, sabiendo que el conocimiento viene de la teoría, pero también de la observación y el entendimiento de los problemas de alguien más.

Es así que desde el entorno académico, se deja a un lado a la tradicional clase magistral donde el educador es el poseedor de la verdad absoluta y el decisor de la efectividad o no de una propuesta, sino que ahora, el docente adquiere un papel de tutor, siendo el responsable de otorgar las herramientas, brindar consejos y guiar al estudiante en el proceso para que pueda reflexionar y tomar sus propias decisiones evidentemente bien sustentadas, es el moderador del diálogo y el debate para la generación conjunta de nuevas posturas teóricas y además es el facilitador para la generación de soluciones entre diversas disciplinas. En virtud de lo mencionado y para dar mayor profundidad al tema, se abordará a continuación los pilares mencionados para la nueva estructura de la enseñanza del Diseño y la proyección de trabajo que se propone desde su aplicación en los procesos académicos:

## La teoría desde una visión interdisciplinar

El primer pilar mencionado es quizá la principal falencia del diseñador, que por muchos años ha evadido la responsabilidad de teorizar y acercarse a los campos investigativos, pero que en la realidad actual se ha convertido en una obligación ineludible, como lo señala Chaves al indicar que “La acelerada complejización de los programas de diseño y el creciente impacto social, cultural, económico y ambiental de sus productos va reclamando unos mayores conocimientos de contexto, y ello exige una incorporación cada vez más sólida de la teoría en la formación y en el ejercicio de la profesión” y como sugiere, plantearse un proceso teórico que no le venda al estudiante una plataforma ideológica determinada como si fuera una verdad absoluta, analizar y orientar las decisiones proyectuales que el estudiante asume desde la teoría, dejando a un lado las opiniones o gustos personales. (s.f.) Para ello es valioso recalcar que una posible opción de asumir la tarea teórica, es dejando a un lado las prácticas básicas donde se reflexiona sobre las posturas de grandes referentes de hace ya varios años y que en muchas ocasiones ni siquiera se vinculan al contexto geográfico de estudio y mucho menos se aplican con efectividad en la práctica actual del diseño.

Este documento propone una nueva modalidad en la que mientras se dota al estudiante de las bases y fundamentos teóricos que sustentan la disciplina, también se lo va acercando a su aplicación en prácticas reales que ciertamente se deben ajustar a las potencialidades desarrolladas según el nivel académico en el que se encuentren, haciendo que conforme avanza en conocimiento, también se incrementa el nivel de complejidad de las problemáticas a las que se enfrenta.

Además, que estas acciones derivan evidentemente en una reflexión y evaluación continua sobre la práctica del Diseño que con toda seguridad darán lugar a nuevas teorías y formas de ver y aplicar la disciplina, pensando siempre que el ejercicio se basa en enseñar al estudiante a pensar con coherencia y efectividad para establecer un acercamiento más certero entre el mundo académico y el profesional, reduciendo con ello la famosa crisis de confianza que aqueja a gran parte de profesionales.

Como menciona Schön, las profesiones prácticas parten de la incertidumbre y se enfrentan a problemáticas de diversas complejidades que no siempre se ajustan a una teoría específica. (1998), esto les otorga la facilidad de desenvolverse con mayor agilidad en el campo profesional, teniendo la capacidad de aplicar las “teorías y técnicas derivadas de la investigación sistemática, preferiblemente científica, a la solución de los problemas instrumentales de la práctica” Idem. Y, por otra parte, deben ser la base también para la producción investigativa, de tal manera que los textos que se producen sean de aporte efectivo para quienes ponen en práctica la profesión y generen un vínculo en el que no se deslinden la una de la otra.

En su libro, Schön también habla de la práctica hipotética y se refiere a que esta tiene la capacidad de eliminar aquellos cambios que en el entorno real entorpecerían o confundirían la situación misma, que si bien es cierto sirven para una primera experimentación, a la larga y en el contexto actual no contribuyen a la resolución de problemas reales que se pueden transformar de un momento a otro o que se ajustan a ciertas condicionantes que por lo general desde el ámbito hipotético no han sido considerados y que aunque en

la realidad no se llegan a aplicar, en la práctica permiten realizar un ejercicio basado en problemáticas reales.

A sí mismo, el autor insta a que en los siguientes años se creen nuevas tradiciones de enseñanza-aprendizaje, donde se canalicen interacciones distintas entre profesores y alumnos, donde prime la exploración mutua y se inserten sus verdaderos intereses de investigación y reflexión que aporten a la reforma del currículum basado en la práctica reflexiva.

Han pasado ya veinte años desde esta sugerencia a la práctica educativa proyectual, pero es lamentable evidenciar que apenas en los últimos años esta gestión se ha ido canalizando poco a poco, quizá porque esta disciplina siempre ha estado muy ligada a la producción material y ha recorrido poco tiempo tratando de vincularse con fuerza a otras áreas del conocimiento donde sea percibida como un área que investiga y reflexiona con profundidad para dar soluciones a problemáticas actuales y futuras.

Por otra parte, es fundamental hacer un mea culpa desde el Diseño, sabiendo que, en la mayoría de los casos, la investigación solo llega a tomar parte de otras áreas del conocimiento según la necesidad de cada proyecto, pero muy pocas veces gestiona sus propias reflexiones respecto a ámbitos sociales, culturales, tecnológicos o naturales específicos, esto hace que no se encuentre dentro de los campos base de la investigación teórica, que no sea considerada como una disciplina lo suficientemente fuerte para ser explorada de forma independiente y desde otras áreas del conocimiento y que sobre todo sea una base de innovación metodológica para los profesionales de las siguientes generaciones y para que ellos a su vez construyan nuevos conocimientos adaptados a su realidad.

Obviamente todo este trabajo debe recaer en la producción de textos donde se reflexione sobre todas estas experiencias y su impacto en la práctica académica y profesional, generando textos teóricos o de investigación en diversos ámbitos, pensando en que mucha de esta información puede enriquecer tanto los procesos e diseño como las actividades que se comparten con otras disciplinas, sabiendo que muchos recursos investigativos aún pueden ser fortalecidos a partir de la experiencia de otras áreas del conocimiento que ya llevan aún más años trabajando en ciertas problemáticas.

Por otra parte, es importante revisar qué resultados ha dado el proceso curricular tradicional, donde la práctica de los talleres se enfocaban la ejecución de ejercicios guiados en el conocimiento base de la materia principal, ya sea esta tipografía, color, representación, diseño editorial, pero que el momento de su aplicación en una problemática conjunta, resultaba difícil ejecutarla, menos aún si esta ejecución requería su sustentación ante individuos que pertenecían a otras áreas del conocimiento.

Cabe recalcar que el mismo papel del diseño ha cambiado, puesto que hace apenas unos cuarenta años se percibía como un ejercicio más independiente, subjetivo, informal que no necesitaba siquiera el análisis del usuario y el contexto, pero poco a poco se ha ido transformando en una disciplina más estructurada, con una fuerte preocupación por generar insumos teóricos y metodologías que la soporten y sobre todo posee un claro enfoque de trabajo ligado al análisis de las necesidades de las personas y sus entornos, siempre apoyado en los conocimientos de las áreas a las cuales atañe la problemática abordada.



## La interdisciplina como tal

Antes de empezar a hablar de ella, y para ponernos en contexto, es pertinente referirnos primero a ciertos conceptos de lo que se conoce como inter y transdisciplina. Para este análisis resulta interesante partir de lo que indican González & Rueda, en su libro *Investigación interdisciplinaria*:

En la búsqueda de la totalidad – de su comprensión y explicación – la apropiación del saber científico pasó de la universalidad a la extrema particularidad, lo cual condujo a una concepción fragmentada en especialidades, disciplinas y subdisciplinas, así como al autoconvencimiento científico de la omnipotencia del saber reducido a un sector de la realidad (Bialakowsky, 1992) y a la reivindicación de campos de intervención delimitados por el abanico de las disciplinas universitarias.” Y acota que “Sin embargo, la disciplina asume una forma de conocimiento que a su vez coexiste con otras miradas frente a su objeto de estudio. (1998)

Pero, ¿Qué es la interdisciplina?

Posada la define como el segundo nivel de integración disciplinar, en el cual la cooperación entre disciplinas implica la generación de interacciones reales con intercambios recíprocos y enriquecimiento mutuo, consiguiendo con ello la transformación de conceptos, metodologías de investigación y de enseñanza (2004).

A su vez Follari menciona que cobra sentido cuando se flexibiliza y amplía los marcos de referencia de la realidad, generando una transformación de las verdades propias de cada saber (2007).

También me gustaría mencionar a Lattuca quien dice que “la interdisciplinariedad puede verse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas, entendida como el diálogo y la colaboración de éstas para lograr la meta de un nuevo conocimiento” (2001).

Ahora, en cuanto al diseño, es un hecho que mantiene un proceso interdisciplinar, considerando que:

la propuesta interdisciplinaria convoca diversas disciplinas alrededor de un objeto en una relación simétrica, dinámica e interactiva, propiciando un diálogo que permite la construcción de la unidad a partir de la pluralidad de las voces provenientes de los diversos campos. (González, M. & Rueda, J., 1998).

Pero aún existe un largo camino que recorrer, puesto que el conocimiento del diseño otorga una cantidad de insumos que pueden dar lugar a una interacción interdisciplinar:

El momento transdisciplinario indica que el proceso de interrogación multidisciplinaria ha logrado un alto grado de desarrollo teórico, el cual se caracte-

riza por sus rasgos de autonomía de la capacidad explicativa, y de posibilidad de generalización, que permiten afirmar que se ha alcanzado un marco teórico común. (González, M. & Rueda, J., 1998).

A partir entonces de la última cita sobre interdisciplina, es necesario tener claro que el aula como tal es un espacio heterogéneo donde confluyen una infinidad de saberes y que al momento se encuentra compuesta por un grupo también heterogéneo de estudiantes que guardan en común la inmediatez con la que desean se resuelvan las problemáticas a las que se los enfrenta.

Ante ello es importante recalcar en nuestros estudiantes que el diseño es un proceso y que por ende requiere de un tiempo para llegar a una solución, que no posee un punto de vista absolutista y que necesita de la confluencia de muchos saberes y del análisis del entorno, esto le permite ver el mundo con una mirada diferente a la habitual.

Definitivamente el contacto con otras disciplinas enriquece sustancialmente la práctica del diseño, pues además de brindarle las capacidades de desenvolverse mejor socialmente, propicia espacios más empáticos e innovadores, rompe con los límites a los que se ven sometidos cuando trabajan solo en su área.

Pero para que este proceso interdisciplinar sea aún más efectivo y genere resultados mucho más potentes, es necesario que se vincule con otros dos aspectos fundamentales, la investigación y la innovación, los que le otorgan un valor agregado a la participación interdisciplinar.

En cuanto a la investigación, Agazzi menciona que es la puerta que expande los horizontes del estudiante y complementa la información que se otorga en el aula, permitiendo en enriquecimiento del alumno a través de una especialización a partir de sus intereses personales, para ello propone las siguientes orientaciones metodológicas de investigación interdisciplinar:

- La investigación interdisciplinar debe partir de la individualización del problema y de los aspectos del mismo que requieren del enfoque de disciplinas bien individualizadas.
- Establecer claramente los distintos criterios disciplinares para abordar los datos.
- Explicitar el marco teórico de las disciplinas, sin cuestionar sus supuestos.
- Definir los conceptos empleados por las distintas disciplinas involucradas, relacionándolos con su marco conceptual y su metodología de acceder a los datos.
- Aceptar la autonomía de los procedimientos lógicos de las disciplinas. (2001)

Respecto a la innovación Farr & West menciona que es la introducción y aplicación premeditada de ideas, procesos productos o procedimientos a un entorno de trabajo con el fin de beneficiar significativamente a un grupo de personas determinado, ya sea un individuo o un grupo social más amplio (1990).

Esto se complementa con lo que mencionan Hobday M., et. al., cuando mencionan que la innovación y el diseño pueden vincularse de formas interesantes para crear valor en un proceso determinado y generar soluciones que contribuyan al desarrollo industrial y al crecimiento económico de los sectores que se aborden (2012).

Por otra parte, y bajo el mismo contexto de innovación, es importante trabajar con creatividad, teniendo presente que todos los ámbitos del conocimiento, sea cual fueren, requieren de un toque de creatividad para asumir desafíos y generar resultados innovadores, efectivos y eficientes, puesto que la creatividad es un proceso que vuelve a las personas sensibles a los problemas y es una de las habilidades fundamentales en la vida profesional, para llegar a nuevas conclusiones y resolver problemas de manera útil y original, como Alles la define como la capacidad de idear soluciones nuevas y diferentes para resolver problemas o situaciones requeridas (2005). Además, es importante recalcar que este ejercicio es capaz de darse tanto en un individuo como en grupos, lo que enriquece fuertemente el trabajo interdisciplinar.

En el caso del diseño, su actividad misma es una de las potenciales gestoras de creatividad, es el motor de la innovación, y esto se extiende con mayor potencia puesto que su propia esencia no está en sí mismo sino en el trabajo para los otros, es el engranaje base para la integración de múltiples disciplinas.

Por otra parte, otro factor que ha facilitado la interacción entre disciplinas es la tecnología, puesto que, gracias a su inmediatez y atemporalidad, permite el vínculo entre diferentes actores en cualquier lugar del mundo, generando un trabajo en red que aceleran la transferencia del conocimiento además de optimizar recursos.

Lo que es importante en este punto es tener claro que la tecnología es un insumo de apoyo, más no un requisito para que la acción interdisciplinar se lleve a cabo, y que de alguna manera ha incidido en los cambios de roles que se están generando tanto en estudiantes como en docentes.

Al ser pues el diseño una disciplina proyectual poseedora de todas estas características y al tener por naturaleza un carácter sistémico, heurístico e iterativo, abre un escenario donde se facilita la participación interdisciplinar y donde se le otorga un alto valor a cada una de las disciplinas participantes, tanto por el aporte que le brindan al proyecto al dar respuestas más fiables a los requerimientos identificados, como por los aportes teóricos, metodológicos y de evaluación que enriquecen el proceso de diseño.

Así mismo y desde ya hace veinte años, Schön hablaba que las universidades tienden a ver las tareas o los problemas a través de su propio lente y que cuando un tema se vincula a varias áreas del conocimiento y requiere un tratamiento interdisciplinar, estos territorios se politizan, se evidencia el individualismo y la competitividad y se genera una separación de las esferas de influencia que mantiene la cordialidad, pero que evaporan las posibilidades de trabajo conjunto, es así que el autor indica que resulta “extremadamente difícil en un contexto universitario el conseguir una prolongada y permanente atención y un compromiso para trabajar sobre los problemas institucionales e intelectuales de un determinado centro” Idem. Así mismo y como un punto de ancla, el investigador británico Blair (2011) destaca la necesidad de integrar el diseño a la interdisciplina en la empresa.

Es fundamental entender que cada disciplina es un mundo que posee sus propias complejidades y potencialidades, lo importante es desarrollar habilidades de trabajo en equipo en el que se valore el aporte del otro y se tenga claro que tanto las disciplinas teóricas, técnicas y las de habilidades blandas son trascendentales para generar nuevos aportes sociales, siempre y cuando estén alineadas entre sí, consideren los desafíos de cada época y sobre todo las necesidades de las personas y los entornos de estudio.

## Formación de equipos desde una visión sistémica

En cuanto a la generación de grupos interdisciplinarios, también es importante en que campos y en qué momentos deberían intervenir cada uno, para lo cual es fundamental tener claridad sobre el tipo de conocimiento que se pretende generar, cuáles son los conocimientos base que se utilizarán, tener claro el problema y el propósito del proyecto, la relevancia del vínculo interdisciplinario, cuál es el impacto que se busca generar, definir los modelos y las normas de participación, cuáles son los desafíos metodológicos, los enfoques y los modelos de evaluación.

Claro está, para este proceso cabe considerar la evaluación del potencial de los enfoques de las diversas disciplinas para determinar como debieran integrarse y converger para lograr un vínculo efectivo entre la ciencia, la tecnología y la sociedad, considerando que cada institución involucrada, sea esta la academia, las empresas, las comunidades o el mismo gobierno son de gran relevancia para el proyecto.

Para mayor certeza en este proceso, podría resultar ventajoso utilizar la estrategia metodológica denominada “inter-enfoque”, que según Arocena & Sutz su función es evaluar la potencialidad de participación de diversas disciplinas y la convergencia de conocimientos en la generación de proyectos (2001).

Con esta estrategia se busca abordar el problema de forma sistémica bajo la modalidad de estudio de caso, cuyo propósito radica en abordar las problemáticas de forma integral, entender que hay procesos que son iterativos y que los resultados dependen de diversos factores y actores que determinarán el camino a seguir, sabiendo que aun cuando existan problemáticas similares, el proceso y los resultados no siempre serán los mismos.

Este es un sistema abierto que no define una forma única, sino que permite que los modelos se vayan construyendo o reconstruyendo en función de cada proceso y que da lugar a la visibilización de las relaciones que se entretienen a lo largo de su ejecución.

Para la correcta ejecución de este sistema, es importante sustentarse en una propuesta metodológica, para ello se toma como base los estudios de Repko (2017), quien organiza procesos de construcción teórica y conceptual del trabajo interdisciplinario para reducir los riesgos cuando se trabaja en este modelo.

El autor propone que primero es necesario conocer más a las disciplinas y sus perspectivas, encontrar los puntos en los que se pueden vincular e iniciar el proceso investigativo partiendo de la delimitación del problema, continuando con la identificación de las disciplinas pertinentes, analizando la literatura de cada área e identificando los insights, identificando los conflictos y juntándose luego para generar sus propios insights y teorías, finalizando este proceso con la construcción de formas conjuntas más comprensibles y fáciles de reflexionar y evaluar, de tal manera que se puedan aplicar sin inconvenientes al proceso en curso.

Para ello es fundamental la visión sistémica de los proyectos interdisciplinarios, donde los procesos comunicacionales de interacción construyen conocimiento para dar sentido a las prácticas académicas, por lo tanto implica una construcción social que parte de diversos aspectos en los que se sitúa el caso de estudio, ya sean estos de carácter económicos, social, político, cultural, otros, donde las comunidades interdisciplinarias que se formen deban responder a estas aristas y donde se entienda que no son comunidades monolíticas

y autónomas, sino que pueden suscitarse relaciones cambiantes, tanto de forma interna como externa, esto por ende implica un gran desafío para las disciplinas participantes, puesto que deben constituirse con un enfoque sistémico que tenga claridad de las posibles tensiones que puedan generarse.

Una de esas tensiones puede ser el cambio de paradigma en la generación de conocimiento o en la propuesta de soluciones a problemas específicos, que muchas veces, ya poseen una fórmula que se la ha repetido por varias ocasiones, otro puede ser el apareamiento de nuevas desencadenantes que den lugar a un nuevo rumbo en el proyecto, o a su vez el encuentro entre diferentes aristas que pueden requerir de una mediación que, igualmente, necesitará de una nueva manera de hacer las cosas.

## Desafíos del trabajo interdisciplinar

Respecto al grado de integración, es importante analizar también las formas de reducir estas tensiones propias de cada ámbito académico y reducir las fricciones que pueden obstaculizar el buen desarrollo del proyecto ya sea por ego o por el grado de integración que desea tener cada área.

Para ello Repko (2012) propone cuatro principios que pueden contribuir a la buena ejecución de un trabajo interdisciplinar y asegurar una no linealidad, estos son:

1. Principio de varianza: indica que no existe una fórmula universal para la integración pues el enfoque variará según la forma en que cada aspecto se integra al problema identificado y las formas de interacción que se generen entre los actores.
2. Principio de plataforma: presenta las bases de integración puesto que pone en contexto las condiciones y factores que darán lugar a la integración cognitiva y social, esto facilita la comprensión y el control de las tareas.
3. Principio de iteración: indica que los procesos no son lineales y se adaptan según las situaciones y los actores, menciona que incluso hay partes que deben volver a verse para lograr una buena triangulación y reflexión.
4. Principio de racionalidad comunicativa: puesto que cada área del conocimiento posee sus propios códigos, términos, fórmulas que resultan incomprensibles para otros que no están familiarizados, este principio se enfoca en la construcción de un lenguaje común, con el fin de facilitar los procesos de aprendizaje social, la traducción, la negociación, la mediación, la intersubjetividad y la generación de soluciones. Esto se confirma con autores como Juarrroz, 1996 y Luckman, 2008 quienes afirman que la investigación interdisciplinaria debe superar barreras, buscar un lenguaje común y simplificarlo, para trabajar con él, o al menos aceptarlo.

Además de estos principios es importante considerar los siguientes aspectos que de diversas maneras también se podrían considerar desafíos en el trabajo interdisciplinar:

1. El hermetismo de varias áreas del conocimiento con su información y el egocentrismo que reina en algunos espacios, posiblemente en algunos más que en otros, por ello es importante que desde las diferentes disciplinas se reconozca los límites y las falencias que cada grupo posee, de tal manera que pueda aceptar con humildad las potencialidades del otro. Siendo importante también, saber aceptar opiniones contrapuestas a sus propias verdades y la flexibilidad para adaptarse a nuevas formas de pensar, es así que (Zárate, 2007) se refiere a profesionales que posean un pensamiento divergente y sensibilidad hacia los demás para promover un diálogo constructivo, crítico y permanente, mientras que (Wallerstein, 1996), indica que a pesar de la dificultad de la integración de los saberes interdisciplinarios, esto contribuye a la efectiva resolución de problemas sociales complejos.
2. La tradicional rigidez con la que muchos espacios académicos acostumbran a desarrollar sus proyectos y los obstáculos burocráticos o de interacción que se establecen con las instituciones externas, sin darse cuenta que sin el aporte de los agentes externos, no se puede llegar a una proyección lo más cercana posible a problemáticas que los estudiantes podrían abordar en su vida profesional cotidiana.
3. Otro factor importante es el tiempo, y aunque algunos párrafos antes se había indicado que la tecnología es un elemento importante para contrarrestarlo, es importante considerar que no todas las disciplinas poseen los mismos tiempos de interacción con un problema para llegar a una solución, por lo tanto, nuevamente se requiere de diálogo, flexibilidad y trabajo en equipo para poder adaptarse a las realidades de los diferentes intervinientes.
4. Un aspecto más y que a nivel académico demanda mucho, es la generación de contenidos para publicaciones en revistas especializadas. Es momento que la academia comprenda que si bien es cierto las publicaciones especializadas son necesarias, también aquellas que permiten la confluencia de saberes, y es importante que además comprendan lo enriquecedor de estos procesos para todas las disciplinas participantes.
5. Además, el último punto de la triada mencionado al inicio de este documento, la relación con la gente, pues como dice Frascara, “Los diseñadores debemos entender las necesidades de la gente, sus deseos, sentimientos, expectativas, posibilidades y limitaciones, preferencias y conductas, y, además, sus contextos. Esto debe incluir las cosas que ven, la estética que prefieren, las cosas que leen, y los medios de información que usan.” (2017)

Por otra parte, Lyall et. al. en Vienni, B, menciona cuatro aspectos más que se deben considerar al tomar en cuenta además el rol de las instituciones que financian la creación de conocimiento, cuando indica que podrían:

1. Desarrollar de nuevas herramientas que permitirán futuros trabajos colaborativos más productivos.

2. Apreciar aspectos más extensos y más amplios del problema bajo estudio.
3. Aprender de las críticas de paradigmas aceptados y de cuestiones metodológicas mencionadas por otras disciplinas.
4. Desarrollar un modelo de simulación que pueda ser fácilmente utilizado por los investigadores de otras disciplinas (2011).

Y tal vez como un último ítem que se podría vincular a los puntos, es la generación de aportes potenciales al fortalecimiento del conocimiento de otras disciplinas que de forma conjunta recaigan en beneficios comunes para la academia y la sociedad.

Claramente todos estos aspectos son aplicables desde el Diseño, entendiendo como reitera Donald Norman en varios de sus libros cuando menciona que el futuro del diseño está fundamentado en la interdisciplina, puesto que requiere de gente bien preparada, para que bajo un proceso bien estructurado y desde varios frentes se puedan generar productos de impacto político y social.

Respecto al proceso de evaluación, es importante considerar tanto aquella que se deriva de la práctica académica, en la que indudablemente debería intervenir un equipo interdisciplinar de evaluadores que analicen si los propósitos académicos se cumplieron; y, otro sistema de evaluación que se deriva de la práctica per se, puesto que cada proyecto debería comprobar el nivel de cumplimiento de los objetivos propuesto al inicio de la gestión.

En el caso específico del diseño, posiblemente el reto más fuerte al que se enfrenta la profesión es la percepción que tienen de la misma profesionales de otras áreas, puesto que por muchos años se ha venido luchando para que el diseño deje de ser visto nada más como un acto estético y que además se entienda que diseño no es el resultado de esa acción decorativa, sino que comprende la participación activa del profesional en un proceso, desde sus inicios hasta el final, sabiendo que este profesional es el responsable de componer el mensaje visual y generar los vínculos correspondientes para que los objetivos de comunicación visual se cumplan.

## **El terreno ganado por el Diseño**

Definitivamente, con la articulación de saberes en la interdisciplina permite que el diseño se pueda insertar en nuevos campos de acción, dando lugar a la reorientación investigativa y de los procesos.

Claro está, esta pluralidad de voces provee distintas perspectivas y alcanza espacios que no hubiesen sido abordados si la problemática fuera abordada por una sola disciplina, para ello es trascendental que los participantes tengan una buena capacidad de argumentación, diálogo y disposición para llegar a consensos, así lo resumen González & Rueda cuando indican que “Mediante el lenguaje se ponen en funcionamiento los discursos plurales de las disciplinas y se propician los encuentros de sentidos provenientes de las diversas esferas humanas: afectivas (subjetivas), sociales (intersubjetivas) y cognitivas, en el marco de una cultura, relativizando de esta forma el sentido de la verdad. (González, M. & Rueda, J., 1998), lo que implica ponerse en el lugar del otro y alcanzar nuevas formas de ver las cosas.

Además, es importante que el diseñador comprenda que su papel es fundamental en este proceso, sabiendo que “si bien, el diseño no es el protagonista del cambio ya que este cambio lo hace el usuario, con sus propios recursos, y donde el diseño es el responsable de motivar la acción.” (Best, 2010), sabiendo que, en los últimos años, la profesión ha ido ganando terreno en muchos entornos como la educación, salud, tecnología, medio ambiente, entre otros, logrando con esto que muchos de los expertos del diseño vayan tomando partido en las investigaciones específicas alineadas a estos espacios.

Es así que autores como Frascara le han dado mucha vuelta al involucramiento del diseño en entornos educativos y empieza a hablar del diseño para la educación, así mismo otros más específicos como Rodríguez dan apertura al diálogo del diseño de materiales didácticos donde promueve la interacción entre áreas como la pedagogía y la psicología infantil. En este mismo campo se encuentra el *Design for children*, que, mediante la participación de una gran cantidad de diseñadores, educadores, psicólogos y expertos en derechos de los niños, lograron construir *Design for Children-guide*, un documento que propende la aplicación de diez principios básicos para diseñar productos para niños que apoyen el bienestar y el desarrollo psicológico y cognitivo del pequeño, fomente su participación como un ser social y un ciudadano, fomente su autoexpresión, creatividad, aprendizaje y juego; y garantice su seguridad y privacidad.

Otro claro ejemplo también es el vínculo del diseño a la cultura, donde desde espacios como los museos, los entornos de participación ciudadana o proceso de diversión y entretenimiento, se ha empezado a dar un lugar importante al diseño en la consolidación de este tipo de proyectos. Así mismo se evidencia un análisis más profundo desde la academia, con autores que empiezan a mencionarlo como una herramienta que “reconecta con nuestro legado a través de herramientas visuales (las cuales evidencian) la responsabilidad del comunicador visual a la hora de dialogar con su entorno y transformarlo” (2017, p. 464).

Así mismo y alineado con las grandes preocupaciones de la sociedad actual se empieza a hablar sobre el “Green design” un término que según Martín comprende “Nuestra preocupación por el medio ambiente, el calentamiento global y el fin de algunos recursos básicos” (2009).

Además, y con una grata sorpresa se empieza a ver que incluso desde la medicina se empieza a tomar como base la propuesta del Design thinking con el fin de generar una nueva metodología de diseño para la salud, desarrollada por la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID) que, según esta misma entidad, “apoya a los profesionales de la salud global que intentan comprender mejor cómo involucrar el diseño en su trabajo. Proporciona información sobre las diferentes especialidades de diseño y describe el valor que cada uno aporta al proceso de salud global y al abordaje de desafíos de salud global” (2017)

Como estos, muchos ejemplos más en los que el diseño está tomando un papel protagónico y que pone a pensar sobre la forma en que académicamente se dividía al Diseño hace algunos años, (identidad, señalética, web, etc), sino que posiblemente es el momento de establecer áreas de intervención del diseño según las necesidades sociales y las posibles interacciones con otras áreas del conocimiento.



## **Alternativas académicas de vinculación del Diseño al trabajo interdisciplinar**

Bajo las premisas dadas y conscientes de la importancia de tejer redes de trabajo, se considera que una alternativa podría ser que desde las mismas universidades se generen espacios interdisciplinarios de apoyo, que funcionen como pequeños centros de asesoría según las necesidades que surjan según las diversas problemáticas.

En el caso específico de la PUCE, se han dado ya los primeros pasos en las primeras conversaciones académicas e interinstitucionales para establecer un fablab que funcione con esta modalidad y que se integre y brinde servicios tanto al entorno académico como al externo empresarial y comunitario.

El propósito de este proyecto sería otorgar flexibilidad de servicio, abrir nuevos campos de práctica estudiantil y aplicación profesional del docente, dar lugar a la formación de grupos de investigación diversos en los que colaboren varias disciplinas así como docentes especializados y estudiantes perfilados como potenciales investigadores, desarrollar avances teóricos y metodológicos que contribuyan en el fortalecimiento de las disciplinas, así como una posibilidad de generar soluciones asertivas a las necesidades específicas de los diversos públicos pensando siempre en fortalecer el propósito institucional de servicio a la sociedad y sobre todo a las comunidades vulnerables, obtener apoyo externo que proporcione espacios, recursos o dote de insumos para futuros proyectos.

En cuanto a la aplicación de la interdisciplina en la nueva propuesta curricular en las aulas, es importante analizar la nueva alternativa pedagógica, donde se establezcan proyectos reales que incrementen su complejidad en función del nivel de competencias que van adquiriendo los estudiantes, además que se vayan resolviendo con el aporte interdisciplinar que así mismo será incremental en función del tipo de proyecto.

En este punto y en virtud de escaso tiempo disponible para ejecutar toda la malla curricular, es importante que el currículo se modifique también, y pensando que el diseño no comprende la operación de un programa sino más bien la capacidad de generar propuestas efectivas e innovadoras para diversas necesidades humanas, es fundamental que la práctica de software se convierta en un pre requisito para iniciar los estudios y el tiempo liberado se utilice en la enseñanza otros conocimientos sociales, culturales, antropológicos, psicológicos, neuronales, que les den las herramientas para liderar procesos proyectuales de alto impacto, pero que sobre todo les permitan tener un conocimiento más preciso del campo de trabajo, proveyéndole al estudiante el know how (procedimiento) y know that (capacidad de reflexión y solución de problemas).

Por lo tanto, la integración de las disciplinas es fundamental para la gestión de un currículo más flexible y adaptable a las demandas sociales que se vayan dando en el futuro, contribuye también a la expansión del conocimiento, además de formar profesionales más humanistas y con un alto valor ético y de trabajo en equipo, les dota de habilidades para actuar con juicio crítico y conciencia social, también permite identificar las limitaciones de las otras disciplinas y entender la manera en que pueden aportar, de tal forma que construyan un proceso en equipo donde los conocimientos y habilidades se complementan para establecer un resultado común.

Por otra parte, y desde el factor humano, según Field, permite sintetizar e integrar para producir originalidad; también aumenta el pensamiento crítico y desarrolla la humildad, al tiempo que empodera y desmitifica expertos (1994).

En este punto es importante reflexionar sobre las posturas de varios académicos respecto al destino del diseño, puesto que mientras unos indican que es mejor que el diseñador sea un profesional especializado en una línea específica de tal manera que se convierta en un experto de esa área, otros académicos indican que es mejor que sea todólogo, puesto que mientras más amplio sea el campo de conocimiento, más oportunidades tendrá.

Sería pertinente, además, sentarse a analizar y reflexionar pensando que vivimos en un mundo cambiante, donde las demandas son diversas y las necesidades de diseño también. Además, los campos académicos se han ido ampliando de tal manera que un diseñador ya no se queda nada más en el pregrado, sino que posee un abanico de posibilidades que le abren las puertas a la especialización, pero es necesario aclarar que eso no sucede en el pregrado.

En la etapa inicial de una carrera profesional, es necesario brindarle al estudiante los insumos base para que conozca de que se trata la Carrera y que sepa cuáles son todas sus posibilidades de especialización, que aprenda a vincularse y a reconocer las necesidades de sus usuarios y el entorno, para que además comprenda que no es el solucionador del mundo, sino que siempre, aun cuando sea especialista, requerirá del apoyo de gran cantidad de profesionales de la misma área o de otras, quienes junto a él serán capaces de sacar a flote proyectos de mayor complejidad.

Además, es preciso aclarar que el pregrado es el espacio donde se otorga la formación técnica, las bases conceptuales y metodológicas, así como las herramientas y facilidades de trabajo en equipo, ya después, según el nivel de especialización, estos aspectos se irán transformando y fortaleciendo.

Respecto a los últimos niveles y la aplicación interdisciplinar en los procesos de titulación, posiblemente hay un ejemplo que ha funcionado como un acierto aplicable en la nueva estructura curricular, y es el proyecto “Expedición Murciélago”, material de educación medioambiental no formal dirigido a niños de 7 a 9 años que informe y fomente la conservación de los murciélagos de hoja nasal, mediante un producto lúdico didáctico que, a través de la aventura, acerque al niño a los entornos naturales en los que vive el animal, una iniciativa de titulación que se genera como un producto de la investigación realizada entre las Carreras de Biología y Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), denominada “Diversidad, distribución, filogenia, conservación y diseño de recursos educativos sobre los murciélagos de hoja nasal (Phyllostominae: Phyllostomidae) en Ecuador”.

En este proyecto se dio una primera vinculación investigativa entre docentes y estudiantes de ambas Carreras y aunque el acercamiento no fue tan fuerte como se esperaba, abrió las puertas para entender la complejidad del trabajo interdisciplinar y para saber que el trabajo va más allá de sentarse a investigar, puesto que requiere de procesos claros, metodologías base y todos los aspectos mencionados anteriormente, a pesar de ello, se logró demostrar la importancia del diseño y la efectividad de su aporte en problemáticas interdisciplinarias, además se abrió las puertas a nuevas investigaciones y en los últimos meses se ha conseguido dar continuidad al proceso mediante la obtención de fondos para que la propuesta gráfica sea implementada en el área de estudio y puesta a prueba por biólogos

y educadores, de tal manera que cuente con el testeado necesario para ejecutar el proyecto en otras áreas del país.

Con este proceso se busca que finalmente nuestros estudiantes y profesionales comprendan que su labor no culmina cuando el proyecto se implementa o se entrega al cliente, es necesario realizar una evaluación e incluso seguimiento, la que definitivamente debe contar con ítems que no solo contemplen parámetros de diseño, sino que además evalúen si el proyecto está cumpliendo con los requerimientos establecidos desde las otras áreas del conocimiento.

## Conclusión

Los esfuerzos de las Carreras de Diseño en los últimos años, en pro de vincularse con mayor fuerza a los procesos interdisciplinarios están abriendo campo a una nueva visión y forma de abordar la disciplina, entendiendo que debe adaptarse a las continuas transformaciones sociales y debe generar nuevas teorías y metodologías que enriquezcan los procesos futuros.

Con estos primeros acercamientos y con las primeras experiencias de trabajo interdisciplinar, es evidente que la proyección hacia el futuro del diseño se vincula a la transdisciplinariedad, puesto que se ha logrado identificar que el diseño tiene la posibilidad de utilizar un lenguaje común con varias áreas del conocimiento y por ende, está en la capacidad de trazar objetivos a largo plazo donde el conocimiento específico de las áreas involucradas, contribuye en igualdad de condiciones para no solo generar productos sino también para dar lugar a nuevo conocimiento y procesos que aporte a todas las áreas.

Como indica Pohl & Hirsch Hadorn (2007). Queda pendiente el análisis de otros saberes que la definición aquí propuesta no excluye y que pueden ser sumados a partir de los desarrollos del abordaje transdisciplinario, saberes que favorezcan el diálogo, la equidad y el fortalecimiento de las sociedades.

## Bibliografía y referencias documentales

- Alles, M (2004) *Diccionario de competencias*. Granica: Argentina.
- Ardanche, M., Bianco M. y Tomassini C. (2014), "Capítulo 8. Grupos de investigación universitarios: cambios y permanencias", en Sutz, J. y Bianco M., *Veinte años de investigación en la Universidad de la República: aciertos, dudas y aprendizajes*, Montevideo: Trilce.
- Bürdek, B. (2002). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.
- Calisto, M., Calderón, G., (2011). *Diseño Gráfico en Quito - Ecuador 1970-2005*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Farr, J., West M., (1990). *Innovation and creativity at work. Psychological and Organizational Strategies 1990*. Chichester: John Wiley and sons.
- Follari, R. (2005). *La interdisciplina revisitada*. México: Andamios.
- Frascara, J. (2012). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires: Infinito.

- Frascara, J. (2017). *Enseñando Diseño*. Buenos Aires: Infinito.
- González, M., Rueda, J. (1998). *Investigación interdisciplinaria*. Santa Fe de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Grundy, S. (1987). *Producto o praxis del currículum*. Madrid: Morata.
- Lattuca, L. R. (2001). *Creating Interdisciplinarity: Interdisciplinary Research and Teaching among College and University Faculty*. Nashville, TN: Vanderbilt University Press.
- Vienni, B.; Cruz, P.; Repetto, L.; Von Sanden, C.; Lorio, A.; Fernández, V. (ed.). (s.f.). *Encuentros sobre interdisciplina*. Montevideo: Ediciones Trilce.
- Mazzeo, C. (2015). *¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?* Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Popper, K., (2002) *The Logic of Scientific Discovery*. Nueva York/Londres: Routledge Classics.
- Popper, K., (1973) *La lógica de la investigación científica*. Madrid: Editorial Tecnos.
- Popper, K., (2005). *El mito del marco común: en defensa de la ciencia y la racionalidad*. España: Ediciones Paidós Ibérica.
- Repko, A., Szostak, R., (2017). *Interdisciplinary Research. Process and Theory*. 3ra Edición. London: SAGE Publications.
- Repko, A.; Newell, W.; Szostak, R. (2012). *Case studies in interdisciplinary research*. California: Sage Publications. [https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=v4O8idE9UAUC&oi=fnd&pg=PP1&dq=pdf+Allen+Repko+2008+Defining+Interdisciplinary+Studies&ots=xS0MZgEgfO&sig=-n\\_zgnW1Cz6SlrrugkOrgL7tIA#v=onepage&q=principles&f=false](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=v4O8idE9UAUC&oi=fnd&pg=PP1&dq=pdf+Allen+Repko+2008+Defining+Interdisciplinary+Studies&ots=xS0MZgEgfO&sig=-n_zgnW1Cz6SlrrugkOrgL7tIA#v=onepage&q=principles&f=false)
- Repko, A. (2006). *Disciplining Interdisciplinarity: the case for textbooks*. Integrative Studies, Association for Integrative Studies.
- Repko, A. (2007). *Integrating Interdisciplinarity: How the Theories of Common Ground and Cognitive Interdisciplinarity Are Informing the Debate on Interdisciplinary Integration*. Issues in Integrative Studies.
- Rodríguez, L. (2004). *Diseño: Estrategia y tácticas*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Schön, D. (1998) *La formación de Profesionales reflexivos*. Madrid: Paidós.
- Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. San Francisco/ Londres: Paidós.
- Titone, R. (1976). *Metodología didáctica*. Madrid: Rialp.
- Wallerstein, Immanuel et al. (1996). *Open the social sciences (report of the Gulbenkian Comisión on the restructuring of social sciences)*. Stanford: Stanford University Press.
- Wong, W. (1979). *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. México: Gustavo Gili.
- Agazzi, E. (2001). *El desafío de la interdiscipliniedad: dificultades y logros*. Texto resumido del seminario para profesores impartido en el Departamento de Filosofía de la Universidad de Navarra. Recuperado de <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/5877/1/EVANDRO%20AGAZZI.pdf>
- Blair, B. (2012). *Elastic minds? Is the interdisciplinary/multidisciplinary curriculum equipping our students for the future: A case study*. Art, Design & Communication In Higher Education, Vol. 10 Núm.1, pp. 33-50. doi:10.1386/adch.10.1.33\_1
- Hobday M., Boddington A., Grantham A., (2011). *An innovation perspective on design: Part 1*. Vol. Núm. 27, pag. 5 – 15. Recuperado de [https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/DESI\\_a\\_00101](https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/DESI_a_00101)

- Hobday M., Boddington A.; Grantham A., (2011). *An innovation perspective on design: Part 2*. Vol. Núm. 28, pag. 18 – 29. Recuperado de [https://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/DESI\\_a\\_00137?journalCode=desi](https://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/DESI_a_00137?journalCode=desi)
- Juarroz, Roberto. (1996). *Algunas ideas sobre el lenguaje de la transdisciplinariedad*. Revista Complejidad, año 1, No. 2, junio-agosto. 19-21 pp.
- Kaufman, J. C., & Beghetto, R. (2009). *Beyond Big and Little: The Four C Model of Creativity*. *Review of General Psychology*. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/228345133\\_Beyond\\_Big\\_and\\_Little\\_The\\_Four\\_C\\_Model\\_of\\_Creativity](https://www.researchgate.net/publication/228345133_Beyond_Big_and_Little_The_Four_C_Model_of_Creativity)
- Luckman, Brian. (2008). *Some thoughts on interdisciplinarity from a CRN PIs perspective*. IAI Newsletter Issue 2. Recuperado de [http://www.iai.int/files/communications/newsletter/2008/issue\\_2\\_2008.pdf](http://www.iai.int/files/communications/newsletter/2008/issue_2_2008.pdf)
- Mallart, J. (2001). *Didáctica general para psicopedagogos*. España: Universidad Nacional de Educación a Distancia. <https://www.scribd.com/document/91894823/DIDACTICA-GENERAL-PARA-PSICOPEDAGOGOS>
- Chaves, N. (s.f.) *Archivo de Norberto Chaves*. Recuperado de [https://www.norbertochaves.com/articulos/texto/el\\_papel\\_de\\_la\\_teor%C3%ADa\\_en\\_la\\_ense%C3%91anza\\_del\\_dise%C3%91o](https://www.norbertochaves.com/articulos/texto/el_papel_de_la_teor%C3%ADa_en_la_ense%C3%91anza_del_dise%C3%91o)
- Posada Álvarez, Rodolfo. (2004). *Formación Superior basada en competencias, interdisciplinariedad y trabajo autónomo del estudiante*. *Revista Iberoamericana de Educación*. Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/648Posada.PDF>
- USAID. *What is Design for Health?* Recuperado de <https://www.designforhealth.org/whatisit>
- Zárate, Ch. (2007). *El reto de la interdisciplinariedad: desde su concepción hacia la práctica pedagógica*. Cuadernos de Pedagogía Universitaria. Año 4. No. 8. 9-10. República Dominicana: Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra. Recuperado de [file:///Users/Macbook/Downloads/67-Texto%20del%20art%C3%ADulo\\_267-1-10-20140714.pdf](file:///Users/Macbook/Downloads/67-Texto%20del%20art%C3%ADulo_267-1-10-20140714.pdf)

---

**Abstract:** With history as a background of design teaching from its origins worldwide and in our country. Thinking also 25 years ago when began the career within the Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) and the experience of the author as a student professional and teacher. This paper put on the analysis table a series of aspects that have allowed design education to be transformed. Becoming a more advanced practice with new methodologies and knowledge that provide a more participatory and innovative approach. With a higher level of occupation of new territories and generation of effective solutions of a society and a changing world demands. Achieving at the same time that this society begins to have a new perception of the graphic designer. Looking at it as a professional with disciplinary skills but with a high impact interdisciplinary intervention capacity.

**Keywords:** Design - education - research - interdisciplinary - innovation.

**Resumo:** Colocando como antecedente o que a história conta sobre o ensino do design desde suas origens no mundo todo e em nosso país, pensando há 25 anos quando ele se formou na Pontifícia Universidade Católica do Equador (PUCE); e, de acordo com a experiência do autor como aluno, profissional e professor; Este documento coloca na tabela de análise uma série de aspectos que permitiram transformar o ensino de design, tornando-se uma prática mais avançada, com novas metodologias e conhecimentos que proporcionam uma abordagem mais participativa e inovadora, com maior nível de ocupação. de novos territórios e geração de soluções efetivas para as demandas de uma sociedade e de um mundo em mudança, alcançando ao mesmo tempo que essa sociedade passa a ter uma nova percepção do designer gráfico, encarando-o como um profissional com habilidades disciplinares, mas com capacidade de intervenção alto impacto interdisciplinar.

**Palavras chave:** Design - educação - pesquisa - interdisciplina - inovação.

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

---

# La relación de la enseñanza del diseño entre el producto impreso y la selección del sistema de impresión y acabados adecuados

Pablo Guzmán Paredes <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** Dentro de la enseñanza del diseño es necesario comprender que la configuración de un producto comprende la conceptualización y la relación de cada uno de los pasos que se deben seguir para llegar a obtener un producto impreso, esto nos lleva a tomar en cuenta desde el inicio del proceso a la adecuada selección del sistema de impresión y post prensa, los cuales deben ir acorde con el concepto inicial del producto comunicacional. Adicionalmente, las exigencias actuales relacionadas con normas medioambientales adquieren principal interés en la configuración de productos gráficos, para esto es imprescindible que desde la academia se forme a los nuevos diseñadores con todas las herramientas para que sean capaces de enfrentar los nuevos retos que la profesión presenta en la relación Diseño Gráfico – producto impreso – medioambiente, tomando en cuenta que tanto el sistema de impresión como los acabados utilizados deben ser seleccionados desde el inicio del proceso como parte del concepto que se desea comunicar.

**Palabras clave:** Diseño gráfico – procesos de impresión – acabados – enseñanza – medioambiente – innovación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 232]

---

<sup>(1)</sup> Adscrito a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Diseñador y Magíster en Administración de Empresas. Docente PUCE.

## Desarrollo

“La práctica del diseño presupone también conocimiento de tecnologías de producción”. (Frascara, 2017, p. 22)

Una parte muy importante del proceso de diseño es la configuración de prototipos y su posterior producción en serie, por este motivo es de suma relevancia que los diseñadores gráficos en formación conozcan, entiendan y apliquen los diferentes sistemas de impresión

existentes dentro de la industria nacional e internacional, esto se debe presentar a partir de la comprensión de los procesos que se encuentran vinculados en el ámbito de la impresión seriada, es decir que iniciando por la pre prensa, pasando por la impresión como tal hasta llegar a la adecuada selección de acabados, ya sean los tradicionales o las nuevas técnicas que se han dado a conocer en los últimos años, que brindarán un valor agregado al producto impreso final, teniendo siempre presente el constante avance de la tecnología, esto permite que en la actualidad se presenten innovadoras maneras de otorgarle dicho valor a los productos impresos para que estos se conviertan en verdaderas piezas comunicacionales y no en simples hojas impresas que posteriormente serán desechadas sin cumplir su objetivo principal, de esta manera se parte con la premisa planteada por Frascara (2017) que indica que los nuevos diseñadores deben ser formados para la realidad y en la realidad, se propone entonces una enseñanza del diseño gráfico vinculada con la industria, el desarrollo tecnológico y de la mano de la conciencia del impacto ecológico que se provoca con cada acción realizada.

Asimismo, Tobón (2010) explica que al proponer la metodología de trabajo en proyectos se incentiva a los estudiantes a no únicamente trabajar en la resolución de problemas, sino que se busca que ellos entiendan todo el contexto relacionado con el problema y vayan más allá de la información para que, en primer lugar, desarrollen una actividad cognitiva y tengan contacto con la realidad para asumir una postura frente al problema (Tobón, 2010, p.17)

Gatter (2010) indica que dada su experiencia en el campo de la impresión puede señalar que los diseñadores cometen constantes errores en la elaboración de artes finales los cuales son enviados a los impresores en un estado que no es aceptable, lo que provoca retrasos en los tiempos de trabajo debido a que es necesario emplearlo en corregir los mencionados errores:

Los principales aspectos que generan problemas son la ganancia de punto, calibración de imágenes, reventado (trapping), el mantener imágenes con perfil RGB y no cambiarlas a CMYK, y crear archivos en formato PDF que no contenga errores (2010, p. 7).

La enseñanza de los diferentes procesos de impresión y acabados para futuros diseñadores no pretende que los estudiantes lleguen a convertirse en expertos impresores o que dominen todos y cada uno de los diversos aspectos, más que nada técnicos, que intervienen en cada uno de los sistemas de impresión vigentes dentro de la industria gráfica ecuatoriana, al contrario, desde la cátedra de Producción gráfica de impresos en la carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador se busca que los estudiantes estén en capacidad de armar artes finales u originales sin errores técnicos que interrumpan el correcto y normal flujo de trabajo del proceso de impresión pero principalmente se pretende guiar a los estudiantes para que a partir de la concepción de la pieza gráfica, que posteriormente será impresa, y todo relacionado con el trabajo de diseño.

Se busca que incurran en la experimentación con diferentes y versátiles procesos, sustratos y tipos de acabados que brinda la industria actualmente, muchos de ellos relacionados con el avance vertiginoso que ha tenido la impresión digital en los últimos 30 años



y especialmente en el último lustro en el que en el mercado ecuatoriano han ingresado diferentes equipos de impresión y de acabados que antes eran exclusividad del sistema de impresión *offset* y que ahora pueden ser aplicados a productos impresos en láser, prensa digital o sistema HP Indigo (<https://www8.hp.com/>), con lo cual se logra una evidente mejora en la calidad final de los productos impresos. Asimismo, el desarrollo de la tecnología de prensas digitales, en todas sus variantes, ha permitido a la impresión digital competir hombro a hombro, y en algunos casos desplazar, con sistemas como la impresión *offset* y la flexografía, actualmente en la ciudad de Quito existen centros de impresión que ofrecen esta tecnología, con lo cual se pueden producir impresos de alta calidad a costos razonables y en muchos casos ofertando el servicio al público en general para producción de tirajes bajos. Estos hechos se los pudieron evidenciar durante la realización de la feria FIGRAMPA de la industria gráfica llevada a cabo en Quito – Ecuador entre los días 7 y 10 de noviembre de 2019. Se debe tener muy claro el concepto de tecnología, puesto que esta es muy importante como herramienta para ayudar en el trabajo del diseñador, pero jamás llegará a sustituirlo (<https://grafica.info>).

Es entonces imprescindible entender la importancia de conocer las particularidades de los principales procesos de impresión y de acabados en la formación de nuevos diseñadores gráficos, más allá de la tendencia notoria de las nuevas generaciones hacia el desarrollo de productos digitales, la práctica nos enseña que una vez obtenido el título y en sus primeros intentos de insertarse en el mercado laboral, hasta encontrar el camino hacia una especialización, ya sea esta laboral o académica, se tornará necesario ejecutar diferentes tipos de proyectos y entre esos se encuentra la producción de impresos, razón por la cual es necesario fortalecer desde la academia el conocimiento de las tecnologías relacionadas con la impresión y el desarrollo de las mismas. También es importante indicar que la tendencia de trabajos de titulación de los estudiantes es cíclica, de esta manera, en el presente año la mayoría de estudiantes titulados en la Carrera de Diseño de la PUCE han obtenido su título de pregrado con proyectos relacionados a la producción gráfica de impresos, la realidad en años anteriores muestra que la tendencia iba hacia proyectos netamente digitales (Repositorio PUCE, 2019).

Para citar un ejemplo, en el año 2019 se planteó un proyecto de titulación de la estudiante Jennifer Vega Carrera, como se lo muestra en la Figura 1, la estudiante plantea un proyecto enfocado a ser una ayuda para el tratamiento de pacientes con la enfermedad de Alzheimer en etapas leve y moderada, partiendo del concepto del Aprendizaje basado en problemas donde los estudiantes incorporan en el proceso de aprendizaje factores sociales (Escribano y Del Valle, 2010. p. 20), este proyecto está constituido por aproximadamente 250 actividades relacionadas con la terapia cognitiva de los pacientes, el mencionado proyecto desde su concepción parte con la idea de proponer únicamente productos impresos, el desarrollo de cada uno de los elementos fue de la mano de la propuesta gráfica que la estudiante desarrolló. Se trabajó cada una de las piezas para que estas reflejen el concepto planteado por la estudiante. Es decir que la se planteó el producto como un sistema complejo en el que cada elemento es parte de un todo, incluyendo el proceso de fabricación del producto (Mazzeo, 2017).



**Figura 1.** Proyecto de titulación, año 2019, con objetos impresos. Fuente: Jennifer Vega, Alumni PUCE.

Desde el inicio del proyecto, la estudiante planteó la necesidad de desarrollar cada una de las piezas gráficas contemplando todas las posibilidades que los diversos sistemas de impresión, sustratos y acabados, existentes en el medio, podían aportar al producto el valor agregado que el proyecto requería.

Se experimentó con diversos sustratos para la elaboración de sobres, tarjetas, empaques internos, y otros tipos de piezas que el proyecto incluía, se realizaron diversas pruebas de impresión en diversos sustratos para definir los más adecuados según el uso que cada uno de los elementos tendría por el usuario del producto; pero la mayor experimentación se realizó en el diseño del empaque principal del producto, la estudiante planteó la configuración gráfica de acuerdo al sistema de impresión en el que iba a elaborar, para así favorecer el proceso de comunicación. De esta manera se realizaron prototipos en dos procesos diferentes con diversos tipos de sustratos que permitieron finalmente tomar la elección más adecuada acorde con la usabilidad del producto. Se realizaron pruebas con sistemas de impresión en gran formato, estas pruebas permitieron visibilizar el conjunto

del producto finalizado y la utilidad que prestaba el sustrato para el uso del producto, de igual manera expusieron las posibles fallas que los materiales podrían tener durante la vida útil del producto, se experimentó con sistema de impresión en cama plana y cartón microcorrugado, pruebas que no llenaron las expectativas de uso debido a que los pliegues del empaque presentaban un rápido desgaste, por lo que fue eliminada la opción, finalmente se realizó un prototipo con impresión en gran formato sobre vinil adhesivo, lo que permitió colocar el impreso sobre cualquier tipo de cartón resistente y que permita realizar pliegues sin desgastarse rápidamente, de esta manera se obtuvieron los resultados deseados y se continuó con el proceso de diseño acorde con el concepto planteado y se llegó a la consecución de un producto complejo pero muy bien logrado que le permitió a su autora ser seleccionada entre los “50 talentos. Ideas para un mundo mejor” de la pasada Bienal Iberoamericana de Diseño llevada a cabo en la ciudad de Madrid a partir del 20 de noviembre del año 2019 (<http://bid-dimad.org/>).

Dada la experiencia obtenida en el mencionado proyecto entre el proceso de diseño y la producción de un objeto que finalmente fue validado con el usuario y cumplió con los parámetros de usabilidad estipulados, se realizó el planteamiento del desarrollo de la nueva asignatura de Producción gráfica de impresos, la cual va de la mano con la implementación de la nueva malla curricular en la carrera de Diseño Gráfico de la PUCE, asignatura en la que se aporta con el conocimiento de materiales y soportes para impresión, los diferentes procesos de impresión seriada y acabados para la reproducción de las artes gráficas, su principal propósito es el de identificar las características de los medios de producción y de los materiales para optimizar procesos, costos, uso y optimización de sustratos, reforzando así la importancia de, según Yeang (2006), minimizar el impacto de la huella ecológica, partiendo de la premisa que el diseño debe ser además de social y ética también ecológicamente responsable. Adicionalmente, dentro de la asignatura, se refuerza el hecho de elaborar artes finales sin errores para evitar problemas con proveedores de los diferentes servicios relacionados con impresión y clientes dentro de la práctica profesional. Al finalizar el curso, los estudiantes deberán estar en capacidad de reconocer, diferenciar y hacer uso de los diversos tipos de tecnología presente en la industria gráfica ecuatoriana y definir qué procesos de impresión y acabados serán los adecuados dependiendo el proyecto de diseño en el que estén trabajando para que el producto final sea un verdadero aporte (Rediseño Carrera de Diseño Gráfico PUCE, 2016).

De esta manera, la enseñanza de los diferentes procesos de producción de impresos en la nueva malla curricular condensa la información que anteriormente se impartía en diferentes módulos en un solo periodo semestral, la cual arranca con un acercamiento a la historia de la impresión, generalidades datos técnicos y particularidades, posteriormente se realiza una exploración a los diferentes sustratos útiles para impresión, para lo cual se ha elaborado una división académica en materiales convencionales y no convencionales, los estudiantes tienen un acercamiento a los diferentes sustratos al elaborar un catálogo donde deben realizar una recolección de diferentes materiales y los catalogan de acuerdo a la división académica antes mencionada, adicionalmente investigan el para qué proceso de impresión es útil cada uno de los materiales que presentan en su catálogo, así ellos pueden empezar a identificar los diferentes sustratos que existen en el mercado, ver las

probabilidades de aplicación de diversos tipos de impresión de acuerdo al material y todas las opciones que existen para elaborar productos gráficos impresos, para la elaboración de estos materiales es necesario que los estudiantes investiguen sobre los diferentes tipos de materiales existentes en el mercado, visiten distribuidores de papel y se organicen para obtener la mayor cantidad de materiales para alimentar su catálogo, otro de los objetivos de este ejercicio es que ellos puedan tener una fuente de información permanente para la ejecución de futuros trabajos impresos que deberá ser útil tanto para su carrera universitaria como para su vida laboral.

Posteriormente, se continúa con el desarrollo de la teoría sobre materiales con el estudio del papel, su producción y reciclaje, además de conocer los conceptos de fibra, gramaje, calibre, pliego, formato, carteo, entre otros. En este punto se empieza a trabajar con el concepto de desperdicio, puesto que se pretende inculcar en los estudiantes la filosofía de la denominada producción ajustada (Cuatrecasas, 2012, p. 110), enfocada al uso minimizado de recursos, para lo cual también se realiza una división académica que explica sobre el desperdicio técnico y el desperdicio real, los estudiantes están en capacidad de calcular la cantidad de sustrato necesaria para cada proyecto, proponer el formato de impresión más adecuado para minimizar el desperdicio y de esta manera tener presente el concepto de ser ecológicamente responsables. Para reforzar el tema ecológico los estudiantes realizan una investigación sobre certificaciones ambientales o ecoetiquetas, que son sellos o marcas que diferentes organizaciones otorgan a productos que durante su ciclo de vida disminuyen el impacto ambiental en relación a productos similares (Capuz Rizo, 2002, p. 189), tanto a nivel nacional como internacional, esta investigación se torna importante puesto que abre el abanico de posibilidades de trabajar con sustratos que han obtenido algún tipo de certificación, enfatizando el tema de minimizar la huella de carbono y basados en datos reales, como por ejemplo los de la Asociación Española de fabricantes de envases y embalajes de cartón ondulado (AFCO) quienes indican que en los últimos 3 años los productores de este tipo de cartón han reducido en un 11,7 % la huella que deja la fabricación de su producto ([www.afco.es](http://www.afco.es)), asimismo, la organización Cluster de Papel del País Vasco ([www.clusterpapel.com](http://www.clusterpapel.com)) indica que para el año 2010 ya habían reducido en un 13,95 % su huella de carbono.

Previo al estudio individual de cada uno de los sistemas de impresión se dan a conocer conceptos generales en el armado de artes, como son los siguientes:

- Gestión de color,
- Normas ISO 12647,
- Ganancia de punto,
- Sobreimpresión, reserva, traslape, registro y bandas de color,
- Resolución de las imágenes, y
- Formatos de imágenes adecuados para impresión.

El siguiente paso es conocer sobre los diferentes sub procesos dentro de los diversos sistemas de impresión, la pre prensa, la prensa y la post prensa, se realiza una revisión general para después profundizar en cada uno de los diferentes sistemas de impresión que serán revisados, los cuales son:

- Impresión digital, la cual comprende impresión de pequeño formato (láser e inyección a tinta), impresión de gran formato (gigantografías) y prensa digital con todos los avances que ha tenido en los últimos años,
- Impresión *offset*,
- Impresión flexográfica,
- Impresión serigráfica, e
- Impresión tampográfica.

Cada uno de los sistemas de impresión es estudiado particularmente y se aborda desde el armado del arte, analizando cada una de las especificaciones que cada proceso tiene, en los procesos en los que se utilizan fotografías se recalca a los estudiantes la transformación del perfil de color a CMYK, que como se lo había indicado anteriormente, es uno de los principales problemas con los que se encuentran los impresores al momento de recibir artes finales y es un error constante entre los estudiantes; se profundiza en el tratamiento adecuado de las imágenes, especialmente relacionadas con la resolución, esto debido a que la experiencia laboral indica que no se le presta la atención debida a este particular y se continúan cometiendo errores al enviar los archivos para impresión, lo que provoca al final cambios en tonalidades que pueden presentar problemas con clientes.

Uno de los aspectos técnicos que los estudiantes deben conocer y entender es el proceso de rasterización de la imagen, básicamente se busca que logren comprender que los documentos son traducidos de un lenguaje binario al lenguaje PostScript para que tanto equipos generadores de placas térmicas, fotolitos o impresoras realicen la acción deseada, de esta manera se explica de una forma sencilla un proceso que en algunos casos presenta errores al momento de imprimir y del que generalmente no se conoce el porqué, pero los estudiantes pueden llegar a comprender que tanto imágenes como fuentes tipográficas pueden presentar errores que impidan que el documento se imprima adecuadamente (<https://www.adobe.com>)

Dentro del estudio de cada uno de los diferentes sistemas se realizan ejercicios de aplicación de los mismos, intentando concatenar estas prácticas con el desarrollo de la materia principal del nivel, Taller de Diseño, puesto que la carrera impulsa la enseñanza del diseño basada en problemas abordados como proyectos y se pretende que los estudiantes contemplen todos los aspectos envueltos en la práctica del diseño, incluyendo clientes y usuarios (Frascara, 2017, p.51), de esta manera se ponen en práctica los conceptos impartidos en clase con un proyecto práctico que posteriormente será evaluado por todos los docentes del nivel, adicionalmente, dentro de la cátedra se realizan micro proyectos para que los estudiantes puedan evidenciar cada uno de los temas revisados y ponerlos en práctica. De esta manera se refuerza el conocimiento adquirido y los estudiantes poco a poco desarrollan el hábito de elaborar artes finales sin errores técnicos.

De esta manera se inicia con el estudio de cada uno de los sistemas, partiendo, como se lo ha mencionado, con aspectos técnicos de cada uno de los diversos sistemas para proceder con ejercicios prácticos de armado de artes finales para cada uno de los procesos de impresión, debido a la relación de las diferentes asignaturas dentro del nivel de estudio, se requiere que el primer sistema estudiado sea la impresión digital y especialmente el gran formato, los estudiantes comprenden la importancia de trabajar con imágenes y a la reso-

lución adecuada para evitar contratiempos en el proceso de impresión como tal. Se inicia con la revisión del proceso de impresión en gran formato, los estudiantes preparan los elementos para elaborar una pieza gráfica cuyo concepto y maquetación serán desarrollados en la asignatura de Taller de diseño con el soporte de las otras asignaturas del nivel, de esta manera los estudiantes comprueban que los detalles técnicos del armado del arte se reflejan en el producto impreso final. Posteriormente se revisa el proceso de impresión digital en pequeño formato, de esta manera entre un sistema y otro los estudiantes empiezan a diferenciar el uso adecuado de la resolución de la imagen de acuerdo al sistema empleado puesto que entre gran y pequeño formato el manejo de la resolución es diferente, dadas las características de uso del producto impreso. Se ejecutan diferentes piezas gráficas donde al mismo tiempo se plantean la aplicación de procesos de acabados gráficos, no únicamente los tradicionales sino también las nuevas aplicaciones que existen en el medio como pueden ser foil para impresión láser o serigrafía.

Otro ejercicio que se realiza es el de aplicación de la sublimación, técnica que se encuentra en boga en el medio y que les permite a los estudiantes acceder productos diferentes a los productos impresos tradicionales, como ejercicio de aplicación se propone elaborar una historia contada por escenas, cada escena será representada en un producto sublimado, siendo uno de los resultados de aprendizaje de la asignatura el de trabajo en equipo, se permite que el curso se organice y de esta manera se arranca con la división de escenas, cada estudiante tendrá que bocetar una escena, dada la calidad de los bocetos se nombran ilustradores que serán los encargados de ilustrar todas las escenas previamente bocetadas, otro grupo se encarga de armar las escenografías de las escenas, otro del decorado, el siguiente grupo se encarga de la producción y finalmente otro grupo deberá hacer el levantamiento fotográfico como evidencia del ejercicio.

El siguiente proceso que se estudia es el sistema de impresión *offset*, se presenta una explicación del funcionamiento del sistema, principalmente enfocada hacia aspectos técnicos relacionados con el armado de artes, sus principales diferencias con la impresión digital, ventajas y desventajas, el funcionamiento de la tecnología *Computer to film* (Gatter, 2010, p. 17), se conoce la conformación de los medios tonos mediante el tramado; para que los estudiantes logren comprender cómo funciona la separación de colores y las pruebas de color que se realizan basadas en fotolito, previas a la elaboración de placas térmicas, se realiza un ejercicio en el que se prepara un arte sencillo y mediante el uso de software, se crea la separación de colores para después imprimirla en cuatro diferentes acetatos, o en los necesarios si es que los estudiantes hacen uso de tintas planas, este ejercicio es sumamente didáctico puesto que es una manera simple de entender cómo se conforman los impresos al descomponerse en los diferentes colores de impresión de los artes finales en el momento de elaborar la separación de colores previo a la impresión, asimismo, comprenden cómo termina conformándose un impreso con la evidencia plasmada en acetatos a manera de prueba de color. Posteriormente se explica el sistema *Computer to plate* (Gatter, 2010, p. 19), para que los estudiantes conozcan las principales diferencias entre los dos sistemas, tomando en cuenta en que “CTP” es el sistema más utilizado en la industria por la disminución de costos, los estudiantes reconocen la diferencia entre una malla de medios tonos, propia de la elaboración de películas, y la malla estocástica, propia del sistema de

elaboración directa de placas. Basados en sus propuestas de acabados gráficos se analiza cada uno de ellas para que los estudiantes puedan entender el porqué es posible o no aplicarlos y comprendan la necesidad de pensar en el uso final que se dará a la pieza gráfica relacionada con los diferentes procesos de producción.

El siguiente sistema estudiado es la impresión flexográfica, siguiendo con la metodología planteada, se presentan generalidades de los aspectos técnicos del sistema de impresión y se procede a realizar una aplicación práctica, en este proceso los estudiantes deben conocer uno de las principales particularidades que la flexografía presenta y es la importancia de la deformación del arte para que se adapte a las formas curvas de los envases en el momento de aplicar sustrato impreso a la superficie en la que será expuesto, se plantea un ejercicio práctico en el que se debe realizar una etiqueta para cualquier tipo de envase y se requiere que cada estudiante realice una investigación de cómo se debe deformar la etiqueta para que esta se adapte a las formas del envase y así la lectura de la imagen sea adecuada, en un proceso de prueba y error los estudiantes presentan sus propuestas de etiquetas aplicando deformación y de esta manera entienden el funcionamiento del proceso. Es parte importante de la asignatura incentivar a que los estudiantes investiguen sobre diversos procesos que se realizan para complementar la producción de impresos, por este motivo se les solicita investigar individualmente para que adquieran conocimientos como parte del trabajo autónomo.

Para la impresión serigráfica se realiza la explicación respectiva del sistema y para el ejercicio práctico se propone a los estudiantes generar una imagen con tintas planas, para poder elaborar la respectiva separación de color, esta imagen será aplicada sobre una plegadiza, para lo cual también deben preparar el plano de troquel del producto, posteriormente se procede a la elaboración de la separación de colores según cada arte, se realiza la impresión de los positivos de cada color en acetatos para continuar con la preparación de las respectivas mallas, como en algunos casos se presenta la dificultad de acceder a un laboratorio de serigrafía para proceder con la emulsión y revelado de las mallas se presenta la posibilidad de trabajar con otro proceso novedoso para evitar emulsionar las mallas y es el de elaborar los negativos con vinil y *plotter* de corte, de esta manera los estudiantes deben preparar los artes para cortar en el vinil y armar las mallas necesarias, de esta manera también se aprovecha el ejercicio para que los estudiantes tengan el acercamiento necesario con la técnica de *plotter* de corte y aprendan a transferir el vinil desde el papel encerado hacia el sustrato en donde debe ser adherido, una de las dificultades de este ejercicio es que cada uno de los estudiantes gestione particularmente cada una de las actividades, es decir que fuera del aula de clase ellos deben organizarse para conseguir las mallas, las tintas, investigar sobre el proceso de serigrafía y así presentar el producto terminado. Esto se procura realizar para que los estudiantes empiecen a gestionar las diferentes actividades que son necesarias ejecutar para elaborar un producto impreso, de todas maneras este proceso presenta ciertas complicaciones dado que los estudiantes no están acostumbrados a manejar ciertas actividades y usualmente esperan que los docentes las gestionen por ellos, hecho que en la vida profesional no se presenta y es necesario enfrentarlos a diferentes tipos de complicaciones para que puedan superarlas.

Finalmente se estudia el sistema de tampografía, se explica el funcionamiento técnico y se procede a realizar el ejercicio práctico que consiste en elaborar una marca y realizar la separación de color respectiva, dado que este sistema es el que más complicaciones presenta en el momento de realizar una muestra, puesto que los proveedores de este tipo de impresión no realizan productos de manera unitaria, es necesario utilizar otro tipo de herramientas para mostrar la aplicación del arte en el producto final, para esto se solicita una imagen *render* de un producto en la que los estudiantes presentan una representación del producto con la respectiva aplicación, adicionalmente que deben presentar la respectiva separación de colores correctamente elaborada, es decir que la nomenclatura sea adecuada y que se utilice marcas de registro.

Con la ejecución de ejercicios prácticos se pretende que los estudiantes tengan un acercamiento real al trabajo de elaboración de artes y trabajo con proveedores, siendo este punto un aspecto muy importante dentro de su preparación, para que puedan escoger las mejores opciones que el mercado presenta; es por esto que dentro de cada proceso de impresión se plantean ejercicios prácticos para que los estudiantes elaboren artes de acuerdo a las explicaciones teóricas impartidas en clase y a los requerimientos de cada sistema de impresión, así ellos cada vez más van adquiriendo destrezas para elaborar artes sin errores, minimizando el desperdicio y seleccionando con anticipación sustratos, sistemas de impresión y acabados, de esta manera se enfrentan a la oferta del mercado y buscan las mejores opciones para hacer la entrega de productos de calidad.

Es necesario indicar que en todos los casos de ejercicios prácticos se evalúa por medio de rúbrica que plantea claramente los componentes de evaluación, estos son:

- Adecuado perfil de color del documento,
- Adecuado perfil de color de las imágenes,
- Adecuada resolución de las imágenes de acuerdo al sistema de impresión,
- Adecuado formato de las imágenes,
- Uso de registros y sangrado,
- Uso de traslapes y reservas,
- Nomenclatura adecuada para acabados,
- Uso adecuado de colores planos, y
- Calidad del producto impreso

Básicamente con esos parámetros se mide el cumplimiento técnico de las necesidades de un arte final para impresión, esta rúbrica pretende más que evaluar, hacer caer en cuenta a los estudiantes qué parámetros deben cumplir para lograr obtener productos impresos de calidad que aporten al diseño y que con anticipación corrijan los errores que puedan tener y los eviten antes de enviar la pieza gráfica para su evaluación, así van generando una cultura de revisión de sus archivos antes de enviarlos al impresor. Este proceso también presenta sus inconvenientes dado que no hay una costumbre marcada en los estudiantes de revisar su aula virtual antes de enviar sus trabajos, se quedan con lo explicado en clase y donde su memoria o apuntes les puede traicionar, por lo que se realiza especial énfasis en solicitar que revisen los parámetros de evaluación antes de enviar sus trabajos, haciéndoles notar que si un impresor recibe sus documentos con errores o los puede rechazar y no



imprimirlos, siendo este el menor de los problemas, o imprimirlos con dichos errores, lo que tendría diferentes tipos de consecuencias no positivas hacia el diseñador empezando por la pérdida de tiempo hasta llegar a pérdidas económicas.

## La importancia de la visita técnica

Desde la escuela se ha hecho especial énfasis en el acercamiento de los estudiantes a la realidad de la industria, por este motivo se proponen diferentes visitas técnicas guiadas por el mismo personal de las diversas empresas relacionadas con las artes gráficas, de esta manera los estudiantes pueden palpar los diferentes procesos de producción de piezas gráficas, desde el proceso de la pre prensa, pasando por la impresión y la aplicación de diversos acabados, es así como pueden observar cómo los temas revisados en el transcurrir de la clase se aplican en la realidad, partiendo de la premisa mencionada en líneas anteriores de procurar que los futuros diseñadores entiendan el funcionamiento y aplicación de los diferentes procesos más no convertirse en expertos técnicos en cada uno de los procesos. Estas actividades dependen mucho de la apertura y las facilidades de acercamiento que la industria pueda tener hacia la academia, para esto es muy importante la gestión que se hace por parte de diferentes docentes para lograr así obtener un acercamiento con las autoridades de las diferentes empresas y lograr la aceptación para ejecutar las mencionadas visitas, es necesario coordinar las fechas adecuadas para no alterar el normal funcionamiento de las plantas industriales, en especial porque existen ciertas temporadas en el año en la que dichas empresas tienen un alto flujo de trabajo y se les hace imposible recibir a grupos de estudiantes para que visiten sus instalaciones y procesos, este hecho se presenta principalmente porque la prioridad para la carrera es realizar visitas técnicas a empresas líderes en el mercado para que el aporte de estas en los estudiantes sea de relevancia.

La visualización de los diferentes tipos de impresión en visitas técnicas no solo se la realiza en empresas dedicadas a la producción de impresos, sino que también en otro tipo de organizaciones e instituciones en donde se ha realizado la implementación de piezas gráficas de diseño, de esta manera los estudiantes pueden tener una evidencia de que lo que se produce en una empresa de impresión se aplica, y debe ser aplicado, en otro ámbito para el que la pieza fue diseñada.

Es importante recalcar los diferentes aspectos que se evidencian en una visita técnica van relacionados directamente con los conceptos impartidos en clase, es así que desde la cátedra se propone realizar varias visitas y prácticas para que los estudiantes confronten los aspectos teóricos frente a la realidad de la industria.

Se han visitado estudios de diseño, como es el caso del estudio Ziette Diseño (Figura 2), quienes entre sus múltiples clientes tienen a su cargo el diseño de la revista que publica periódicamente un reconocido restaurante del Ecuador, en esta visita los estudiantes pudieron, además del diseño, conocer sobre los aspectos técnicos que siempre se deben tener en cuenta para la elaboración de artes finales, producción y edición fotográfica, plantear desde el inicio del proyecto los sustratos y acabados a utilizarse, de esta manera pueden observar a profesionales del diseño trabajando en la parte operativa del desarrollo de un proyecto.



**Figura 2.** Alumnos de la Carrera de Diseño Gráfico durante su visita a estudio de diseño Ziette.  
Fuente: Carrera de Diseño de la PUCE.

Uno de los periódicos de mayor circulación en el país, diario El Comercio (Figura 3), también abrió sus puertas para visitar sus instalaciones, en sus instalaciones los estudiantes pueden constatar la inmediatez necesaria de la producción de una pieza impresa, dada su circulación diaria. Pudieron observar el armado de los artes, la elaboración de las placas térmicas y lo más importante, el proceso de impresión en rotativa y finalmente el proceso de corte, doblado y embalado del producto final para su distribución.



**Figura 3.** Visita a diario El Comercio. Fuente: Carrera de Diseño de la PUCE.

Como se indicó en líneas anteriores, se propone visitar empresas líderes en el mercado nacional y, en algunos casos, a nivel regional, como es Imprenta Mariscal, que es una empresa que ha crecido gracias a la calidad de sus productos y se encuentra en una constante mejora de sus procesos de producción y siempre con tecnología de vanguardia, desde sus inicios se dedicó a la impresión *offset* y su principal actividad fue la producción de libros impresos, pero con el avance de la impresión digital desde hace algunos años decidió incursionar en el trabajo con tecnología HP Indigo, con lo que ha podido abarcar nuevos nichos de mercado, especialmente en el mundo del etiquetado, en donde se ha convertido en un fuerte competidor para empresas que proveen el servicio de flexografía.

En sus instalaciones se puede observar el proceso de pre prensa, cabe indicar que la empresa ha conformado un departamento de diseño para el desarrollo de plegadizas, otro nicho de mercado en el que ha incursionado con fuerza, gracias a las explicaciones de su personal los estudiantes comprenden la relación directa del diseño con la pieza gráfica y el mundo de la mercadotecnia. Lo más interesante de esta visita se desarrolla en la planta de producción, aquí los estudiantes pueden observar la diversidad de equipos con los que la imprenta trabaja, se verifica la elaboración de placas térmicas, se pueden observar trabajando a la máquinas *offset* de hasta 12 torres y rotativas, verificar el proceso de producción resulta sumamente interesante para los estudiantes, posteriormente se procede a visitar el área de los terminados gráficos, en donde la innovación de la empresa se hace evidente con diferentes tipos de acabados que resaltan la impresión y, como se ha dicho en líneas anteriores, otorgan un valor agregado al producto.

Una de las áreas que mayor impacto causan es la de impresión digital y los acabados gráficos que a estos impresos se aplican, los estudiantes comprenden, verificando físicamente, el porqué es necesaria la deformación de etiquetas para que se adapten a las diferentes formas de los envases, concepto revisado en el sistema de flexografía pero que también se aplica a la impresión digital, siendo de importancia el entendimiento de la configuración y preparado del arte final para que este proceso sea ejecutado eficientemente. Es necesario indicar que la imprenta ejecuta este proceso por medio de un software especializado pero que el diseñador debe conocerlo para tener presente esta particularidad en el momento de armar el arte. Finalmente la experiencia vivida por los diferentes grupos de estudiantes que han visitado a esta empresa ha sido siempre positiva, los futuros diseñadores comprenden la importancia del correcto armado técnico del arte y su relación directa con sus conocimientos de configuración de piezas gráficas comunicacionales.

Otro tipo de visita técnica que se propone realizar es la de los centros de reproducción de documentos elaborados en impresión digital, se han realizado dos tipos diferentes de visita, directamente con una de las marcas líderes del mercado, en alguna ocasión se tuvo la apertura para visitar las instalaciones de la marca Xerox en Quito, otra marca líder en el mercado, en donde se puede conocer el avance de la tecnología en prensas digitales, el funcionamiento de los equipos, la gestión de color desde el controlador del equipo y la calidad de impresión en los nuevos sustratos que la marca ha desarrollado. En esta visita la información se limita netamente al proceso de impresión, no es posible evidenciar la ejecución de acabados gráficos puesto que el giro de negocio de la empresa es la venta y distribución de equipos y sus respectivos suministros, pero es importante conocer la explicación técnica de sus expertos con relación a su tecnología.

De otro lado, se tiene la posibilidad de acceder a diferentes centros de reproducción digital en donde sí es posible observar cada uno de los pasos para obtener un producto impreso de calidad, desde la preparación de artes para que queden listos para imprimir, tomando en cuenta el armado del arte para la aplicación de colores especiales en prensa digital, hasta la utilización de los diferentes acabados gráficos que pueden ser aplicados a productos impresos con los diferentes tipos de tecnología digital. En este tipo de centros no solo se puede conocer sobre impresión láser y prensa digital, sino que también se tiene un acercamiento a la impresión de gran formato e incluso a la tecnología de cama plana, la cual ha incursionado en los últimos años en el mercado ecuatoriano.

De la misma manera, se ha presentado la apertura de realizar visitas a centros de impresión por parte de otro tipo de distribuidores, relacionados con el diseño textil y la marca de impresoras EPSON, dicha marca ha desarrollado equipos para imprimir directamente en tela adicional a la línea de *plotters* y calandras para elaborar productos textiles sublimados. En estos centros se pueden observar cómo se debe tratar la tela previa y posteriormente a la impresión y cómo funciona exactamente el proceso de sublimación.

Visitar empresas u organizaciones donde se han implementado diferentes tipos de productos impresos en aplicaciones, como por ejemplo la señalética, brinda un acercamiento de los estudiantes con el mundo real y la visualización de productos elaborados por diseñadores cumpliendo la función para los que fueron creados, se ha tenido la apertura de empresas como Kruger, la cual posee unas instalaciones con diseño de señalética incorporado a su arquitectura y donde se puede apreciar claramente las diferentes técnicas utilizadas para la reproducción de sus productos gráficos y cómo son aplicados adecuadamente; por otro lado, para lograr aplicar los conceptos impartidos en las diferentes cátedras es práctico el incluir a organizaciones reales en el proceso, para así empezar a vincular a los estudiantes en el ámbito laboral, que detecten los principales inconvenientes que se pueden presentar al trabajar para un comitente y puedan superarlos para así presentar sus propuestas tomando en cuenta sistemas de impresión y los materiales adecuados para la reproducción; generalmente son los museos o centros culturales en donde se tiene apertura para realizar este tipo de intervenciones, se parte de una visita para que los estudiantes constaten los diferentes tipos de requerimientos que la institución puedan tener y así ellos logren realizar sus propuestas tomando en cuenta los conceptos aprendidos en las aulas en las diferentes asignaturas que conforman el nivel.

Finalmente se tiene la oportunidad, cada dos años, de visitar la feria FIGRAMPA (Feria internacional de la industria gráfica, multimedia, publicitaria y afines) donde los estudiantes pueden observar en un solo lugar a una gran cantidad de expositores, mayoritariamente relacionados con el mundo de las artes gráficas, en la última feria llevada a cabo a principios del mes de noviembre del año 2019 las principales novedades que se presentaron estaban relacionadas con la impresión digital, específicamente con las prensas digitales, las marcas que desarrollan este tipo de equipos presentaron la ruptura de los formatos tradicionales de impresión, ahora es posible imprimir en tamaños que superan el metro de largo por los 33 centímetros de ancho, llamó mucho la atención la presentación de impresos con tóner de colores especiales como el blanco o colores fosforescentes, algo no existente hasta hace poco tiempo en nuestro medio y que ofrece nuevas oportunidades de elaboración de impresos novedosos a bajo tiraje y a costos convenientes. Marcas como RICOH y Konica Minolta

también presentaron sus avances, con lo que los estudiantes pudieron constatar el avance parejo que han tenido todas las marcas que ofertan impresión digital y la versatilidad que esta presenta, teniendo así el acercamiento a las marcas y obteniendo muestras de impresión con lo que logran conformar un catálogo de productos impresos para que sea fácilmente identificable para ellos qué proceso de impresión es y qué marca lo ofrece.

Otro punto importante de recalcar para los estudiantes en la mencionada feria fue la presencia de materiales y sustratos para impresión, estuvieron presentes dos grandes distribuidores de papeles finos, tema que también fue revisado a inicios de la asignatura, los estudiantes pueden aumentar su catálogo de materiales y constatar la gran variedad de sustratos existentes para elaborar productos de alta calidad. Marcas líderes en el mercado mundial como Fedrigoni, Favini y Neenah Paper han incursionado en el Ecuador con una gran variedad de papeles finos a disposición de todos quienes estamos inmersos en la industria gráfica; es así como constatar por parte de los estudiantes la variedad de posibilidades que se tiene en relación a los sustratos existentes permite que abran sus mentes al momento de diseñar productos teniendo en cuenta el tipo de material que se va a utilizar. Este parte del trabajo de enseñanza del diseño adquiere importancia debido a que la enseñanza sale de las aulas y se les presenta a los estudiantes una visión real del mercado ecuatoriano y su relación con la profesión, a partir de estos acercamientos, tanto con la industria como con el potencial mercado, les plantea la posibilidad de confrontar dentro de sus trabajos académicos la teoría contra la posibilidad de tomar decisiones certeras y resolver problemas que se les presenta como proyectos (Frascara, 2017, p. 41 y p. 44), de esta manera el proceso de enseñanza resulta más efectivo, enfrentando inconvenientes, aprendiendo a resolverlos y presentando soluciones viables que concluyan en un buen producto de diseño.

## **Dificultades encontradas**

Las principales dificultades encontradas en el proceso nacen de las costumbres de los estudiantes en no tener inmersa una cultura de lectura y la poca utilidad que obtienen del uso de las aulas virtuales, en ellas se muestran cada una de las tareas que se envían para ser ejecutadas, se indican todos los parámetros con los que cada trabajo será evaluado y se incluye una rúbrica de evaluación que indica la forma en que el arte debe ser enviado, planteando en cada componente el error con el que no se obtiene puntuación y el acierto; a pesar de presentar todos los datos para que los estudiantes no cometan errores y al no existir la mencionada cultura de lectura, los artes, en algunos casos, son enviados con errores, especialmente, y en concordancia con lo indicado anteriormente, los principales errores se encuentran en el envío equivocado del perfil de color de las imágenes y su resolución. Otro de los inconvenientes encontrados es la baja calidad de los servicios de impresión encontrados en los alrededores del campus universitario, en algunos casos los centros de reproducción están enfocados a brindar el servicio de fotocopiado y de impresión de trabajos y documentos en blanco y negro para otro tipo de carreras, y en otros casos el servicio de impresión digital a color y sus acabados se encuentran enfocados a la atención a otro tipo de clientes, por lo tanto a los estudiantes les cuesta conseguir impresiones de calidad, en

muchos casos, y como ya se lo indicó, los equipos no reciben el mantenimiento adecuado, esto provoca que aparezcan en los impresos bandas no deseadas en los colores planos, por este motivo se incentiva a los estudiantes a buscar otro tipo de proveedores, en Quito, y a pocas cuadras de la universidad se encuentra el barrio que fue la cuna de las artes gráficas en la ciudad en el año 1974 ([www.elcomercio.com](http://www.elcomercio.com)), el barrio América, en donde se encuentra una gran cantidad de proveedores de todo tipo y relacionados con el mundo de la impresión, en este barrio se evidencia la afirmación realizada en líneas anteriores sobre el avance de la impresión digital, existen varios negocios que brindan servicios de impresión digital láser e incluso HP Indigo, en donde los estudiantes pueden elaborar sus trabajos y con mejor calidad que los impresos que se pueden obtener cercanos a la PUCE.

Al elaborar la base de datos de proveedores de servicios se presenta otro inconveniente, lamentablemente las personas que trabajan brindando este tipo de servicios no tiene una cultura de servicio al cliente y al ver a jóvenes estudiantes no les prestan la atención debida y en muchos casos no les gusta brindar la información requerida, más allá de indicarles que es para una base de datos que será repartida entre varios profesionales y futuros diseñadores gráficos, el lidiar con este tipo de proveedores es una complicación, pero que se vuelve necesaria para capacitar a los estudiantes con el manejo de gente difícil en el mundo real.

En cuanto a las visitas técnicas, la principal complicación, y como se lo había indicado, consiste en coordinar los tiempos de las empresas para no entorpecer sus flujos de trabajo y poder visitarlos en momentos en que no se encuentren en sus picos altos de producción, teniendo en cuenta también los tiempos de la planificación académica de la carrera.

Este tipo de inconvenientes deben ser aprovechados para construir aprendizaje, los estudiantes en poco tiempo, ya como profesionales, deberán enfrentar mayores complicaciones en sus labores y deben prepararse para estas desde la academia.

## Conclusión

La enseñanza del diseño no puede dejar de lado a la tecnología y a las disciplinas colaterales relacionadas con ella, los procesos de impresión son un complemento que deben ser conocidos por los diseñadores para finalizar la configuración de piezas comunicacionales, es necesario entonces, manejar la información que se encuentra alrededor de la impresión para cumplir con los objetivos que cada proyecto de diseño plantee.

El tener siempre presente la correcta configuración técnica de artes finales u originales producirá un correcto flujo de trabajo, evitando problemas, tanto para el diseñador como para el impresor, que posteriormente provoquen pérdidas de tiempo y dinero.

Finalmente, el acercamiento de la academia con la industria es un punto sumamente importante en el desarrollo de las dos áreas, la academia se alimenta de la experiencia de la industria y ésta de estudiantes de diseño gráfico que puedan realizar sus prácticas pre profesionales en sus instalaciones y de potenciales clientes que ya en el ámbito laboral puedan hacer uso de sus servicios. Esta relación debe ser alimentada constantemente para beneficio de las dos partes.

## Referencias

- Adobe.com. *Adobe PostScript*. Recuperado el 4 de noviembre de 2019 de: <https://www.adobe.com/la/products/postscript.html>
- Bienal Iberoamericana de Diseño. *50 Talentos. Ideas para un mundo mejor*. Recuperado el 21 de diciembre de 2019 de: [http://bid-dimad.org/octavoencuentro/wp-content/uploads/2019/10/50T\\_seleccionados\\_listado-1.pdf?fbclid=IwAR1xUxdqe7aJGMUIMs2Ghd35J82nAFAkyvaCuEKuGGGOZ\\_3yPjaR4dM0psw](http://bid-dimad.org/octavoencuentro/wp-content/uploads/2019/10/50T_seleccionados_listado-1.pdf?fbclid=IwAR1xUxdqe7aJGMUIMs2Ghd35J82nAFAkyvaCuEKuGGGOZ_3yPjaR4dM0psw)
- Capuz Rizo, S., Gómez, T. (2002). *Ecodiseño, Ingeniería del ciclo de vida para el desarrollo de productos sostenibles*. Valencia. España. Editorial de la UPV.
- Cuatrecasas, L. (2012). *Organización de la producción y dirección de operaciones. Sistemas actuales de gestión eficiente y competitiva*. Madrid. España. Ediciones Diez Santos.
- Carrera de Diseño Gráfico PUCE. Recuperado el 3 de noviembre de 2019 de: <https://www.puce.edu.ec/portal/carreras/disenio-grafico/?tab=tab-curriculum>
- Carrera de Diseño Gráfico PUCE. *Documento de Rediseño de la Carrera de Diseño Gráfico PUCE*. Recuperado el 21 de diciembre de 2019 de: [https://puceeduc-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/mlozada685\\_puce\\_edu\\_ec/EcfatHOWWEBPpCEVm9ud1LQB-Yq1\\_eYFQjD6Se2dQfewdKQ?e=Fuf6mI](https://puceeduc-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/mlozada685_puce_edu_ec/EcfatHOWWEBPpCEVm9ud1LQB-Yq1_eYFQjD6Se2dQfewdKQ?e=Fuf6mI)
- Diario El Comercio. *El barrio América es otro nexo del Quito antiguo y el moderno*. Recuperado el 1 de diciembre de 2019 de: <https://www.elcomercio.com/actualidad/quito-barrios-historia-modernidad.html>
- Escribano, A. Del Valle, A. (Coords.). (2010). *El aprendizaje basado en problemas (ABP)*. Madrid. España. Narcea S.A. Ediciones.
- FIGRAMPA. *Feria internacional de la industria gráfica, multimedios, publicitaria y afines*. Recuperado el 17 de noviembre 2019 de: <https://figrampa.com.ec/>
- Frascara, J. (2017). *Enseñando diseño*. Buenos Aires. Argentina. Infinito
- Gatter, M. (2010). *Manual de impresión para diseñadores gráficos*. Barcelona. España. Parramón Diseño.
- Gráfica.info (2019). *¿Cómo debe ser la formación en diseño hoy para preparar al diseñador del mañana?* Recuperado 17 de noviembre de 2019 de: [https://grafica.info/como-deber-ser-la-formacion-en-diseno-hoy-para-preparar-al-disenador-del-manana/?fbclid=IwAR0vDV7tY7JnpwClyroT44evwYdR4\\_ipTcCQu-tZJolfYuEgPAWbwUXbm94](https://grafica.info/como-deber-ser-la-formacion-en-diseno-hoy-para-preparar-al-disenador-del-manana/?fbclid=IwAR0vDV7tY7JnpwClyroT44evwYdR4_ipTcCQu-tZJolfYuEgPAWbwUXbm94)
- Huella de carbono en productos papeleros*. Recuperado el 10 de diciembre de: <https://www.afco.es/co2>
- Huella ecológica*. Recuperado el 10 de diciembre de: <http://www.clusterpapel.com/upload/zona%20de%20prensa/np%20huella%20de%20carbono.pdf>
- Mazzeo, C. (2017) *Diseño y sistema. Bajo la punta del iceberg*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Infinito
- PUCE, *Repositorio de Tesis de Grado y Posgrado*. Recuperado el 17 de noviembre 2019 de: <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/17020>
- Tobón Tobón, S. (2010) *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Vargas Morandi, L. (2014). *Manual técnico de Sistemas de Reproducción*. Alajuela. Universidad de Costa Rica.
- Yeang, K. *EcoDesign, A Manual for Ecological Design*, Wiley Academy, 2006.

---

**Abstract:** Within the teaching of design it is necessary to understand that the configuration of a product includes the conceptualization and the relationship of each of the steps that must be followed to get a printed product, this leads us to take into account from the beginning of the process to the appropriate selection of the printing and post press system, which must be in accordance with the initial concept of the communicational product. Additionally, the current requirements related to environmental standards acquire main interest in the configuration of graphic products, for this it is essential that from the academy the new designers are trained with all the tools so that they are able to face the new challenges that the profession presents in the relation Graphic Design -printed product- environment, taking into account that both the printing system and the finishes used must be selected from the beginning of the process as part of the concept that you wish to communicate.

**Keywords:** Graphic design - printing processes - finishes - teaching - environment - innovation

**Resumo:** No ensino do design, é necessário entender que a configuração de um produto inclui a conceituação e o relacionamento de cada uma das etapas a serem seguidas para obter um produto impresso, o que nos leva a considerar desde o início do processo para a seleção adequada do sistema de impressão e pós-impressão, que deve estar de acordo com o conceito inicial do produto de comunicação. Além disso, os requisitos atuais relacionados às normas ambientais adquirem maior interesse na configuração de produtos gráficos, para isso é essencial que a academia treine novos designers com todas as ferramentas para que possam enfrentar os novos desafios que a profissão apresenta no relacionamento Design gráfico -produto impresso- ambiente, levando em consideração que o sistema de impressão e os acabamentos utilizados devem ser selecionados desde o início do processo como parte do conceito a ser comunicado.

**Palavras chave:** Design gráfico - processos de impressão - acabamentos - ensino - meio ambiente - inovação

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

---



## Reflexiones sobre métodos de enseñanza y aprendizaje participativo en la cátedra de taller de diseño estratégico

Amparo Álvarez Meythaler <sup>(1)</sup> y Jaime Guzmán Martínez <sup>(2)</sup>

---

**Resumen:** Los retos de enseñanza y formación profesional a futuros diseñadores, exigen de los docentes la utilización de diversos métodos, tácticas y recursos para que el aprendizaje sea significativo, como los casos de estudio, el aprendizaje basado en problemas, los proyectos integrales, dinámicas participativas, talleres de experimentación, entre otros. El aprendizaje vivencial fomentado a través de la vinculación del grupo de estudiantes con técnicos de instituciones públicas y representantes de empresas, han permitido que el aula se convierta en un espacio de aprendizaje participativo, interactivo, dinámico y práctico, acercando a los estudiantes a lo que será su ejercicio profesional. El presente artículo explica las experiencias dentro y fuera del aula, la estrategia, método y estructura del proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Taller de Diseño Estratégico de la Carrera de Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

**Palabras clave:** diseño estratégico - aprendizaje colaborativo - método idea tarea - interdisciplinar - proyectos integrales- enseñanza en diseño - diseño en Ecuador.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 259-260]

---

<sup>(1)</sup> Adscrita a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño de Productos de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Ingeniera en Diseño Industrial y Magister en Diseño Avanzado por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Investigación en las áreas de diseño estratégico, gestión de diseño en empresas, diseño de modelos de negocio para emprendimiento, gestión de procesos para la innovación de productos y servicios. Actualmente profesor titular en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes de Pontificia Universidad Católica del Ecuador (FADA-PUCE).

<sup>(2)</sup> Adscrito a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Diseñador Integral, Máster en Gerencia de la Calidad y Productividad por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Investigación en las áreas del diseño sostenible, diseño estratégico, gestión del diseño para la empresa y ética en el diseño. Consultor en estrategias y herramientas para la generación de valor en empresas del sector productivo. Especialista en materiales y procesos de impresión de alto volumen e impresión digital bajo demanda. Actualmente es profesor titular en la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes de la PUCE.

## Introducción

El diseño a partir de una visión estratégica está íntimamente relacionado con enfoques orientados a la gestión de la innovación y el desarrollo de productos renovados, apropiándose de elementos esenciales contemporáneos como las tecnologías de la comunicación y la inteligencia artificial. Por consiguiente, el diseño aporta un valor añadido importante que favorece a la mejora continua de los productos y procesos desde una definición estratégica del producto (Borja Mozota, 2003), convirtiéndose en un concepto importante para la construcción de la cátedra del taller de diseño estratégico para las carreras de diseño gráfico y diseño de productos.

Es así que, el diseño estratégico surge desde diversas fuentes determinadas geográficamente en la que se persigue el entender el futuro entorno profesional del diseñador, España, Reino Unido e Italia son países que han definido el aporte del diseño dentro de una empresa. En México, Colombia, Brasil, Chile y Argentina el enfoque teórico se profundizó desde una perspectiva de la gestión del diseño en la empresa y el producto en el contexto de la competitividad de la organización. Frente a estas líneas de pensamiento, se volvió imperante incorporar en la formación de futuros diseñadores una visión integral e interdisciplinaria del diseño, por este motivo, se planeó que esta asignatura se imparta con la carrera de diseño gráfico y la carrera de diseño de productos en conjunto, interviniendo con proyectos sobre necesidades identificadas en el territorio nacional para construir una visión local del diseño estratégico y proyectar globalmente estos resultados.

Así mismo, esta conceptualización del diseño sitúa al taller de diseño estratégico como un escenario articulador de las asignaturas del nivel donde se promueve la integración del conocimiento adquirido mediante proyectos. A través de su desarrollo se aplican los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridas por los estudiantes, además de aprender técnicas y herramientas relacionadas con la formación de diseño gráfico y diseño de productos.

Desde el año 2013, la asignatura viene integrando a las dos carreras de diseño para desarrollar proyectos interdisciplinarios y desde el 2015 estos proyectos se han orientado a apoyar a microempresas con el fin de aplicar herramientas que permitan determinar oportunidades y necesidades de las unidades productivas en su entorno competitivo, producto, mercado, identidad empresarial y otras variables que permiten conocer su estado actual y desarrollar un proyecto acorde a su realidad y contexto donde se desenvuelve.

En el primer periodo académico 2015, los docentes de la cátedra de taller de diseño estratégico sugirieron realizar una salida de campo nacional a la provincia de Napo, cantón Tena; donde se impulsaba, a través del GAD Municipal de Tena, una serie de emprendimientos e iniciativas comerciales para el manejo sostenible de la biodiversidad en la amazonia ecuatoriana, registrados por la Fundación Eco-ciencia lo que facilitó la oportunidad de desarrollar varios proyectos de diseño con el grupo de estudiantes del taller para que se enfoquen en la promoción y desarrollo de nuevos productos para estos emprendimientos mediante el diseño de piezas gráficas, publicitarias, empaques, expositores, entre otros; y promover y dotar de competitividad, a través del diseño, a los emprendimientos. Este contacto con los productores y emprendedores del sector, permitió conocer aspectos culturales, ambientales, económicos y sociales de la zona.

Esta experiencia se repitió en los siguientes tres periodos académicos, pero con empresas seleccionadas dentro de la ciudad de Quito. Posteriormente en un encuentro con un funcionario del Ministerio de Productividad (MIPRO), se conversó acerca de las experiencias, beneficios y dificultades con los proyectos llevados hasta la fecha y surgió un acuerdo de cooperación interinstitucional entre el mencionado ministerio y la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Es así que, a partir del año 2017, se logró integrar al estado al trabajo académico con las microempresas, mediante el acuerdo de cooperación con el actual Ministerio de Producción, Comercio Exterior, Inversiones y Pesca (MPCEIP) - hasta el 2019 denominado Ministerio de Producción (MIPRO). Esta articulación academia - estado - empresa, permite que los docentes y estudiantes orienten sus esfuerzos, aprendizaje, experimentación y resultados en una propuesta para las microempresas registradas en la base de datos del MPCEIP. Estos resultados se han convertido en buena medida en un impulso para las unidades productivas que han participado como receptoras de proyectos. A partir de este acuerdo y con la experiencia previa de dos años se construyó y sistematizó el método del taller de diseño estratégico para proyectos académicos orientados a microempresas. El presente artículo expone a manera de reflexiones los aspectos más relevantes del aprendizaje colaborativo realizado para más de 50 organizaciones del Ecuador y las habilidades adquiridas por los estudiantes durante el ejercicio del taller, además presenta las intervenciones en 6 empresas que tuvieron resultados con mayor impacto durante los últimos 3 años.

## **1. Visión curricular del programa de diseño desde la empresa**

Desde una actuación proyectual, la visión curricular de las carreras de diseño se centra en una enseñanza dirigida a dar presencia a un diseñador capaz de ser actor de cambios profundos y trascendentales en la sociedad y en el aparato productivo local y nacional. Así, el diseño en las asignaturas prácticas se orienta a partir de una perspectiva de detección de oportunidades, desde un nivel operativo de cada etapa del proceso de un proyecto hasta escenarios vivenciales cotidianos en la interacción profesor y estudiante en el aula de clase. De este modo, la malla curricular perfila un diseñador que actúa sobre la actividad (proceso) y un resultado (producto), que transita desde un nivel técnico a un nivel estratégico en las empresas, que fortalece además la posibilidad de articular nuevos conceptos en ellas, tales como la gestión a partir de la experiencia. (Best, 2006)

Ciertamente, este perfil del diseñador en formación revaloriza los beneficios de guiar efectivamente un proyecto, solucionar un problema, superar expectativas del cliente y trabajar en equipos multidisciplinarios, que favorezcan el acercamiento al sector productivo y profesional. Estas dinámicas se convierten en competencias importantes de la malla curricular para hacer frente a desafíos laborales que, a partir de las asignaturas de taller, se hace fuerte énfasis en proporcionar al estudiante técnicas proyectuales con la incorporación de herramientas que robustecen aspectos sistémicos importantes de la rigurosidad de la práctica del diseño para el desempeño profesional.

De igual forma, el propósito de enseñanza del diseño se fundamenta desde un enfoque sobre problemas transformados en proyectos reales, donde la solución debe abrir campo a

nuevas e innovadoras aplicaciones que integre conocimientos, experiencias, habilidades y actitudes, todo esto a través de una práctica acumulativa y ejercicio constante de autorreflexión dentro y fuera del aula de clase.

Desde la academia, es claro que la observación de la transición cultural, la apropiación de la comunicación digital, el manejo y adopción de nuevas invenciones tecnológicas y científicas, entre otros, son cambios de la globalización y son, además, las corrientes actuales que las empresas están comenzando a solicitar a sus empleados para elevar su competitividad. Por consiguiente, el diseñador se debe formar a partir de un aprendizaje constante y evolutivo para hacer frente a los diferentes procesos de innovación, generando novedad constante y de cara al planteamiento de los objetivos iniciales de un proyecto.

No obstante, todas estas intenciones no sólo tienen propósitos frente a conocimientos transferidos o competencias desarrolladas, sino también frente a entornos de reflexión grupal sobre la currícula de las carreras de diseño, de las temáticas, de la misión del programa, de los objetivos y las metas, que permitan ampliar la visión del mundo a los futuros diseñadores y fortalecer el vínculo con el sector productivo nacional e internacional.

## 2. Enseñanza del diseño en las cátedras de taller

El taller es una asignatura transversal que integra la reflexión teórica y las propuestas prácticas, que para Mazzeo y Romano (2007) se articulan en torno a proyectos o anteproyectos, que permiten distinguir entre las personas y las acciones creativas en los procesos de diseño. Es decir, constituye un aprendizaje activo guiado por los docentes y una sinergia entre el pensar y el hacer de los estudiantes. Esta modalidad desemboca en un proyecto basado en una metodología a partir del diseño estratégico, que conduce la necesidad y/o problema como algo real existente e irreflexivo a un proceso estructurado de investigación, análisis, síntesis, creación, producción y evaluación.

Asimismo, el taller se presenta como un espacio propicio de aplicación y diálogo que se caracteriza por abrir diversos momentos de reflexión y generación de ideas en entornos grupales, que fortalecen el pensamiento crítico y el perfil individual propios del perfil de egreso de cada diseñador. De este modo, la asignatura adquiere un carácter vinculante y un compromiso permanente tanto de los estudiantes como de los docentes.

Las asignaturas de taller, y en especial el taller de diseño estratégico, tiene una aplicación directa con el desarrollo de destrezas para enfrentar el campo laboral y la vinculación con el trabajo interdisciplinario de las carreras de diseño gráfico y diseño de productos en la planificación de proyectos para MIPYMEs del sector manufacturero.

Entonces, la vinculación entre la solución de problemas reales y la teorización en espacios compartidos, logran fortalecer su aprendizaje desde una participación más vivencial con los procesos de enseñanza dentro y fuera del aula, en los que según Maya (2003), los conocimientos se adquieren en una práctica concreta que implica la inserción de los estudiantes en la realidad que constituirá el futuro campo de acción profesional de los estudiantes y que a su vez constituye ya el campo de acción de los docentes.

### 3. Enfoque metodológico del taller de diseño estratégico

A partir del diseño como estrategia, se canalizan metodologías, técnicas e instrumentos que permiten configurar proyectos dentro del taller de diseño estratégico para crear recursos base para resolver problemas complejos de los procesos propios de configuración e integración de procedimientos sistémicos basados en diseño. Así, el taller de diseño estratégico se orienta a la planificación de proyectos que fortalezcan a las MIPYMEs en la búsqueda de oportunidades de diseño, fortalecidos por el *know how* especializado de la interdisciplina e involucrando a todos los actores que a la vez se convierten en los beneficiarios del proyecto.

Desde el 2015 el Ministerio de Producción, Comercio Exterior, Inversiones y Pesca, el Gobierno Autónomo Descentralizado de la Provincia de Napo, fundaciones de ayuda social, y micro y pequeñas empresas manufactureras de diferentes sectores estratégicos del país, se han convertido en un apoyo a manera de casos de estudio para el desarrollo de las actividades académicas del docente, lo que ha logrado un aprendizaje vivencial y significativo mediante la práctica del estudiante. Estos actores adquieren participación directa en diversas instancias de la metodología, permiten al estudiante enfrentarse a escenarios reales que fortalecen los resultados de aprendizaje de las carreras y vigorizan el perfil profesional de los mismos. Dicha aproximación adquiere más fuerza, durante la comunicación de los resultados del proyecto, donde se muestran los beneficios y el cumplimiento de las necesidades y expectativas de todas las personas involucradas en el proceso.

A partir de estos recursos, el taller de diseño estratégico se articula en el plan de estudios con base en una metodología proyectual de diseño propia, que articula la visión estratégica y táctica del diseño de Luis Rodríguez Morales (2004); el *management* del diseño de Kathryn Best (2006); la gestión estratégica del diseño de De Pietro & Hamra (2010); el seminario de vínculo de la carrera de diseño con el sector productivo: Estrategias y Herramientas del Maestro Víctor Reynoso de la Universidad Iberoamericana de México (2011); y el marco conceptual de formulación de proyectos de Jaime Guzmán G. (2016). Con estas líneas de conocimiento, se generó un método de enseñanza de diseño estratégico que parte de la identificación de oportunidades de diseño en una realidad, pasando por la generación de ideas hasta la ejecución y control de tareas, el cual se lo ha denominado IDEA-TAREA (figura 1), compuesto por 2 etapas, la primera de planificación y la segunda de ejecución o acción. La metodología IDEA-TAREA es el acrónimo de las palabras Investigación - Desarrollo - Estrategia - Actividades para la etapa de planificación; y las palabras Trabajo - Acción - Resultados - Evaluación - Aplicación para la etapa de ejecución.



**Figura 1:** Fases del método en relación con el ciclo de vida de un proyecto, las fases están relacionadas con la planificación y ejecución del proyecto.

La fundamentación de la metodología IDEA-TAREA, se forma a partir de tres ejes de estudio de la planificación estratégica, para facilitar la comprensión del entorno empresarial en el aula de clase (figura 2). En primer lugar, el estudio a la *empresa* donde convergen diversas variables de análisis del fenómeno productivo empresarial; el *mercado* como el espacio en el que se relacionan compradores (demanda) y vendedores (oferta) a través del intercambio de bienes o servicios; y por último el producto concebido como un tangible o intangible para el consumo o utilidad de las personas.

De este modo, se crean relaciones a partir de reflexiones más complejas donde surgen conexiones interdisciplinarias y el estudiante comprende la incidencia entre una variable y otra, sin perder de vista la unidad de dicho análisis. Así, esto permite intervenir didácticamente en la lógica proyectual y confrontación con la realidad.

- *Relación empresa - producto*, el estudiante explora si el objeto comunica eficazmente la identidad de la empresa y proporcionalmente, si la empresa cumple su promesa a través del producto comercializado.

- *Relación empresa - mercado*, donde se analiza si el mercado reconoce los atributos propios de la empresa y si la empresa identifica claramente el consumidor al que vende su producto.

- *Relación mercado - producto*, si el consumidor entiende la utilidad y funcionalidad del producto y a su vez si el producto responde a las necesidades, deseos y expectativas del consumidor final.



**Figura 2:** Diagrama de relación de los ejes empresa - mercado - producto de la metodología IDEA-TAREA.

Esta metodología se integra por las siguientes fases:

- *Acercamiento inicial*, es la primera fase en la que todos los actores del proyecto, empresa, ministerio, docentes y un equipo conformado por estudiantes de las dos carreras se reúnen, se formaliza la participación conjunta y se acuerdan las etapas de co-creación a lo largo del proceso. Posteriormente se realiza una reunión con el empresario y el equipo de diseño donde los estudiantes realizan una entrevista con un cuestionario estructurado, sobre la información general de la empresa, ubicación, productos que elabora, materiales que utiliza, proceso productivo, nicho de mercado, requerimientos, expectativas del representante respecto al proyecto, entre otros datos importantes que se extraen durante esta fase.

- *Diagnóstico*, se refuerza la capacidad investigativa del estudiante a través de técnicas e instrumentos que determinen, en función a tres escenarios importantes: mercado, producto y empresa, la situación en la que se encuentra la MIPYME e identifican los problemas, necesidades y oportunidades de diseño. En este proceso el equipo de estudiantes reconoce los problemas de diseño como objetivables y analizables y formulan la acción de diseño que dará empuje al proyecto, esta acción se denomina inductor.

- *Definición estratégica*, en esta fase se elabora un *brief* de diseño que parte del inductor, se formulan los objetivos y se establecen las tácticas que serán las intervenciones de mejora o también denominadas vectores de visibilidad por Vilàdas (2008) desde el desarrollo gráfico y de productos y de los recursos necesarios para la ejecución. Un aspecto esencial en esta fase es la definición de un segmento o grupo objetivo de mercado de forma que

la propuesta se oriente a los futuros consumidores del producto. Se presenta a todos los actores del proyecto los hallazgos más relevantes de la fase de diagnóstico y las propuestas de valor que diferenciarán cada producto, posteriormente, mediante una presentación a los grupos implicados, se aprueba la intención del equipo de estudiantes para la ejecución del proyecto.

- *Concepto de diseño*, esta fase recurre a los hallazgos y requerimientos de las fases anteriores y se establecen las propiedades materiales e inmateriales de las tácticas, esta fase dota de unidad visual y coherencia formal a las propuestas de diseño que en conjunto permitirán apreciar una propuesta integral.

- *Desarrollo de la propuesta*, es el proceso de materialización de las ideas, en la que el estudiante transita de una fase creativa a una fase operativa, apropiándose de diferentes herramientas aprendidas a lo largo de los distintos niveles de la carrera.

- *Evaluación inicial*, es un proceso colaborativo donde los actores participan en la toma de decisiones frente a las alternativas presentadas por los estudiantes, se verifica la coherencia entre los objetivos, requisitos y aspectos técnicos - estéticos de las propuestas.

- *Validación y testeo*, es una de las fases más relevantes y concluyentes del proceso. Se prueban los productos de diseño con todos los actores involucrados y en especial con el grupo o segmento establecido para el proyecto con el fin de validar y detectar dónde hay aciertos, dónde hay errores y se pone especial énfasis en la reflexión de estos resultados. Se desarrolla en el estudiante la habilidad para la autoevaluación y la aceptación frente a las críticas sobre del trabajo desarrollado. Con los resultados, se planean y ejecutan acciones de mejora que afinan la propuesta, posteriormente se elaboran artes finales, planos técnicos, listas con especificaciones de materiales y se prevén los insumos para la siguiente y última fase del proceso académico.

- *Comunicación del proyecto*, en esta última fase los estudiantes elaboran una exposición oral y una presentación de los resultados finales del proyecto, que les permite defender sus ideas y enfrentarse a los grupos de interés de manera segura y sólida. Por último se realiza la transmisión del conocimiento a los receptores del proyecto mediante la firma de un acta de entrega de medios magnéticos con los archivos del proyecto que la suscriben los involucrados, estudiante, docente, empresario y un funcionario del MPCEIP.

En este contexto, una de las técnicas de enseñanza aplicada por los docentes que transitan a lo largo de todo el proceso es el aprendizaje a partir de preguntas de cuestionamiento cómo, ¿se adapta a la capacidad productiva?, ¿cuál es el costo de producción para la empresa?, ¿qué piensa el cliente?, entre otros, que fortalecerá la fundamentación y la convicción técnica del estudiante para defender cada intervención de diseño.

Agregando a lo anterior, tanto la expresión verbal como la discusión, se acompañan fuertemente de todo tipo de recursos como mapas mentales, esquemas gráficos, informes cortos físicos y digitales que den cuenta de la capacidad escrita de comunicación de ideas, aplicada a lo largo de todo el proyecto.



## 5. Aplicación de la metodología IDEA-TAREA en casos de estudio

A continuación, en la tabla 1 se presentan 6 empresas como estudio de casos, en las que se generó mayor impacto en diseño en los ejes empresa - mercado - producto, a través de la metodología IDEA-TAREA de diseño estratégico. Esta presentación sintetiza el trabajo de los estudiantes, empezando por la presentación de la empresa, diagnóstico, definición estratégica, propuesta y resultados. Se seleccionó un caso por semestre a partir del año 2017, donde comenzó el acuerdo de cooperación interinstitucional y se dio el involucramiento de todos los actores, especialmente el Ministerio de Producción, Comercio Exterior, Inversiones y Pesca.

Año	Empresa	Giro del negocio / Actividades
2017-01	Arte Mosaico	Productos artesanales basados en la técnica de mosaico en vidrio
2017-02	Rocachig	Empresa manufacturera de artículos en marroquinería.
2018-01	Illak Fronteras	Produce zapatos y shigras en cabuya, combinadas con fajas indígenas y cuero. Además, confección de sábanas, edredones, cojines personalizados.
2018-02	Moderna Alimentos - Hogar Santa Lucía <sup>(1)</sup>	Empresa de producción industrial de harinas para consumo masivo (Área de Responsabilidad Social Empresarial) y entidad religiosa sin ánimo de lucro que acoge y protege a niñas y niños de 0 a 5 años, ofreciendo un ambiente de familia.
2019-01	Allpa Bambú	Empresa de cultivo, procesamiento, comercialización y exportación de productos de bambú gigante.
2019-02	Albura	Micro empresa de trabajo en madera y venta de objetos bajo pedido.

**Tabla 1:** Lista de empresas con mayor impacto en diseño del Taller de Diseño Estratégico durante el período académico 2017-2019.

(1) Proyecto de Responsabilidad Social Empresarial enfocado a la niñez como requerimiento académico para un ciclo del Taller de Diseño.

Agregando a lo anterior, la participación del ministerio se efectúa a partir de un acuerdo de cooperación interinstitucional que se renueva cada año al inicio del semestre. En este acuerdo se establecen los lineamientos de participación del taller de diseño estratégico, los requisitos de los productos entregables de los estudiantes y el cronograma proyectivo de actividades en relación a la programación de la asignatura.

Un requerimiento importante en el acuerdo es la definición de las empresas con las que se trabajará durante el semestre en función del número de estudiantes inscritos en la asignatura. Para esta selección, se forman equipos interdisciplinarios vinculando en un mismo grupo a estudiantes de ambas carreras, con el fin de responder desde la asignatura a las habilidades integrales que se desea formar en el futuro diseñador.

A pesar de que el número de estudiantes es clave en la selección de empresas que se vinculan a la asignatura, los docentes realizan un proceso de selección más riguroso en función de cumplir con los resultados de aprendizaje de la asignatura y garantizar el nivel de complejidad de los proyectos finales. Así, el docente evalúa las empresas a través de una rúbrica que se adjunta al acuerdo de cooperación final (Tabla 2), donde se establecen indicadores en común acuerdo con el ministerio.

EMPRESA:					
No.	Criterio	Explicación	Puntaje	MIPYME	Observaciones
1	La MIPYME actualmente produce objetos tangibles, intervinibles por procesos de diseño.	Es necesario que la empresa tenga un producto tangible. Eso excluye a empresas que ofrezcan únicamente servicios. Es deseable objetos funcionales sobre decorativos.	10		
2	Los productos se distribuyen y comercializan a nivel nacional	Es deseable que la empresa tenga un potencial de distribución a nivel nacional.	3		
3	El producto permite un análisis morfológico, funcional, estructural, ergonómico y estético.	Es necesario que el producto presente características que puedan ser analizadas.	10		
4	Tiene medios de promoción y difusión	Es preferible que no posea o presente deficiencias considerables para tener la posibilidad de trabajarlos	10		
5	Existe información actual y accesible de la MIPYME	Es deseable que exista información básica acerca de la empresa. (misión, visión)	8		
6	Apertura de la empresa a desarrollar un proyecto de Diseño	Es necesario que la empresa demuestre interés en la propuesta inicial, brinde información y facilite los medios necesarios para el desarrollo de los productos a los estudiantes	7		
7	Utiliza o contrata servicios de diseño	Es requisito que actualmente no contrate o tenga un practicante que brinde servicios de diseño.	2		
TOTAL /50					

**Tabla 2:** Instrumento de selección de MIPYMEs para proyectos de Taller de Diseño Estratégico.

Al finalizar este proceso, comienza el desarrollo metodológico del taller con el acompañamiento docente desde la fase de acercamiento inicial, en este sentido, se describe a continuación los resultados mediante estudio de los 6 casos mencionados en la tabla 1.

### CASO 1: Arte Mosaico

Arte Mosaico es una microempresa ecuatoriana que desarrolla productos artesanales basados en la técnica de mosaico en vidrio aplicados cajas de madera, espejos, platos, entre otros objetos utilitarios. Se encuentra ubicada en la ciudad de Quito.

Representante: Nancy Lachica

Equipo de Diseño: Tania Salgado (Diseño de Productos), Ana Lozada (Diseño de Productos), Dayanna Rivadeneira (Diseño Gráfico).

Nombre del Equipo de Diseño: DUAL

*Diagnóstico.* Posterior al acercamiento inicial (figura 3), y durante la aplicación de las herramientas de diagnóstico, se determinó que la marca no representa a la PYME, sus canales de difusión son restringidos y sin acceso a otras tiendas, el lugar de comercialización es de difícil acceso al público, tiene una alta dependencia de terceros para su proceso productivo, el producto, no refleja la artesanía ecuatoriana, la ausencia de un empaque expone la vulnerabilidad del producto lo que lo vuelve delicado para la exportación. Estos aspectos llevaron a determinar que el objeto no refleja identidad ecuatoriana ni expresa cual es el fin de su uso.



**Figura 3:** La empresaria Nancy Lachica, las estudiantes Tania Salgado y Dayana Rivadeneira junto con los docentes durante la fase de acercamiento inicial.

*Definición estratégica.* Frente a esta situación el equipo de diseño planteó otorgar un significado a los productos y reflejar la artesanía ecuatoriana a través de distintas técnicas y composiciones de mosaico. El *brief* del proyecto identificó la necesidad de la empresa por insertarse en el mercado, y para ello se plantearon una serie de tácticas que ayudarían a Arte Mosaico a diferenciarse de la competencia y homogeneizar su producto a través de la imagen. Las tácticas propuestas fueron el desarrollo del concepto de Arte Mosaico, identificación de los elementos más fuertes de Arte Mosaico, desarrollo de un empaque para los productos de Arte Mosaico, desarrollo de material gráfico que servirá de promoción en las plataformas digitales, estandarizar y tener una familia de productos Arte Mosaico a través del uso de la línea gráfica. Un elemento a destacar es que el proyecto aprovechó la capacidad instalada de la empresaria para el procesamiento de cerámica lo que permitió prescindir del uso de cajas de madera.

*Propuesta.* Con el objetivo de potenciar los productos de Arte Mosaico a través del desarrollo de una nueva imagen visual y una nueva línea de productos que ayude a la empresa a competir en el mercado, el equipo de diseño planteó el concepto “armando vínculos” donde cada composición es única y para que cada pieza adquirida por un cliente logre un vínculo emocional con el producto, para esto se recurrió a una paleta cromática de tonos cálidos y fríos para crear la sensación de vigor, vitalidad y entusiasmo, logrando así composiciones que transmitían alegría y a la vez calma. Estos elementos se materializaron en la marca, material promocional, posts de interacción para redes sociales y una nueva línea de productos en cerámica con incrustaciones de vidrio en mosaicos que reflejen la identidad ecuatoriana.

*Resultados.* La propuesta desarrollada dotó de identidad a Arte Mosaico, y las piezas cerámicas lograron integrarse en un proceso que no depende de terceros debido a la habilidad desarrollada por la microempresaria al participar junto al equipo de diseño en la elaboración de las piezas, las formas aleatorias del vidrio al momento de ser incrustadas facilitaron que se conformen composiciones previamente establecidas además dotó de diferenciación a cada composición. Finalmente, la comunicación del proyecto (Figura 4) fue realizada a los funcionarios del ministerio y a la microempresaria donde se transfirieron los productos y piezas desarrolladas para una posterior implementación con la asesoría directa de los técnicos del Ministerio de Productividad, Comercio Exterior, Inversiones y Pesca.



**Figura 4:** Productos finales de cerámica que integran mosaico en vidrio.

## CASO 2: Rocachig

Rocachig es una pequeña empresa que se dedica a producir artículos en marroquinería como carteras, mochilas, billeteras y monederos.

Representante: Roberto Cachiguango

Equipo de Diseño: Arlette Jurado (Diseño de Productos), Alejandro Carrera (Diseño Gráfico).

Nombre del Equipo de Diseño: CATAPLUG

*Diagnóstico.* A través de las herramientas de diagnóstico se observó que, a pesar de que la empresa tenía visibilidad por la calidad del producto, no reflejaba los valores, calidad, diversidad, confianza, que quería transmitir a sus clientes. Esto significó deficiencias en la identidad de la marca, las plataformas de promoción y comunicación como redes sociales, papelería, entre otros, y en los productos con un bajo nivel estético y funcional. Asimismo, el mercado de la marroquinería en el Ecuador es amplio, en especial en ciudades como Otavalo y Ambato, razón por la cual la empresa no se identificaba a través de propuestas de valor únicas diferenciadoras de la competencia.

*Definición estratégica.* En relación con los hallazgos, se aplicaron herramientas de análisis y se determinó que la empresa Rocachig necesita generar elementos que fortalezcan el reconocimiento de marca y fortalecer todos los elementos diferenciadores de su propuesta. Por otra parte, proveer de más valor al producto a través de dotar a los productos de nuevos atributos con base en los fundamentos de diseño básico aprendidos a lo largo de los niveles.

*Propuesta.* Mediante procesos de reflexión profundos entre el equipo de trabajo, se observó la oportunidad de buscar otro público orientado a personas que gusten de comprar objetos con texturas y colores andinos inspirados en elementos gráficos de culturas de la sierra ecuatoriana. Para este fin se propuso dotar de mayor visibilidad a la textura del cuero, la versatilidad del mismo material en los productos y en los elementos gráficos y la diversidad cromática proveniente de los textiles andinos. De esta manera, durante la comunicación del proyecto (figura 5) se presentaron distintas tácticas desde las dos carreras como el rediseño de la marca, material promocional digital y físico, papelería, y dos líneas de productos para hombre y mujer con el diseño de mochilas, billeteras y monederos, en respuesta a las necesidades del consumidor.



**Figura 5:** Los estudiantes Alejandro Carrera y Arlette Jurado durante la fase de comunicación final del proyecto del grupo CATAPLUG.

*Resultados.* Al finalizar el proyecto, se fortalecieron los factores diferenciadores de la empresa mediante propuestas que recogieron la visión, los valores y la experiencia del empresario, y los transformaron en productos reconocibles por la empresa y sus consumidores. En esencia, se combinó el conocimiento teórico y conceptual del diseño y la habilidad de manufactura con cuero del empresario en un proceso de co-creación guiado, resultando en piezas de marroquinería elaboradas colaborativamente y con gran valor emocional detrás, que posteriormente se exhibieron en ferias nacionales e internacionales. (figura 6)



**Figura 6:** Exhibición de productos desarrollados en la cátedra de taller, en ferias nacionales organizadas por el MPCEIP

### CASO 3: Illak Fronteras

Esta empresa trabaja con shigras en cabuya combinadas con fajas indígenas y cuero, además confeccionan sábanas, edredones y cojines personalizados; comercializan sus productos a través de ferias que se organizan en todo el país.

Representante: Vinicio Torres

Equipo de Diseño: Nicole Romero (Diseño de Productos), Jhoanna Borja y Gabriela Zaldumbide (Diseño Gráfico)

Nombre del Equipo de Diseño: MONDO

*Diagnóstico.* Durante las sesiones de contacto con los representantes de la empresa y mediante la aplicación de herramientas de diagnóstico de empresa - mercado - producto, se identificó que Illak Fronteras poseía una marca registrada en el organismo público de registro de marcas lo que arrancó siendo un condicionante general para toda la propuesta ya que la empresa desconocía la relevancia que implica comunicarse mediante un concepto, además, no tenía identificada su competencia, su mercado objetivo estaba segmentado ni delimitado, y la estética de sus productos responde a gustos personales de los productores; estas problemas provocaban que no exista una propuesta de valor, que no haya logrado posicionar la marca ni exista un reconocimiento de marca y a la vez tenía escasas oportunidades de exportación; la variedad de productos sin un concepto no presentaban armonía y los empaques genéricos carecían de un valor perceptible.

*Definición Estratégica.* Frente a estas condiciones se planteó posicionar a Illak Fronteras como un referente de empresa que rescata la cultura del Ecuador y la lleva a la modernidad en sus productos, con el objetivo de fortalecer el concepto de la marca; ofrecer información cultural del Ecuador y que genere un vínculo con el usuario; y generar canales de comunicación que permita al usuario tener contacto con la empresa. La propuesta permitirá que Illak fronteras ofrezca productos con más estilo y que reflejen los aspectos esenciales de la cultura ecuatoriana con enfoque en la comodidad y funcionalidad.

*Propuesta.* Se partió por definir un concepto que use el dialecto propio quiteño, la frase ¡Qué estilo ve!, se dirigía a jóvenes que se desenvuelven en un ambiente urbano, recurriendo a colores vibrantes, composiciones con estilo juvenil e informal, formas geométricas y productos ligados formal y morfológicamente con la línea gráfica. Con estos elementos se desarrollaron las tácticas que consistieron en el desarrollo de tres personajes ilustrados embajadores de la marca llamados Taki, Kusi y Chimu, estos permitieron reforzar el concepto en la papelería institucional para la marca existente, y facilitaron la aplicación sobre piezas publicitarias y promocionales de los productos; los empaques incluyeron materiales biodegradables y sistemas de impresión de bajo costo con fajas decorativas a full color para lograr unidad visual; los personajes se replicaron sobre material promocional como bolsos y camisetas. Además, se diseñó la colección urbana 2018 con calzado para dama, una shigra y un monedero (figura 7); y la colección verano 2018 con calzado y billeteras para damas y caballeros. Todas estas tácticas se presentaron mediante una propuesta fotográfica y un video promocional.



**Figura 7:** Las tácticas propuestas para Illak Fronteras permitieron generar una colección de productos para la temporada de verano 2018 en Quito.

*Resultados.* La propuesta tuvo una amplia acogida el día de la comunicación del proyecto (figura 8), se presentó mediante un expositor elaborado en cartón corrugado y forrado de elementos de la marca y 2 láminas explicativas con el resumen del proyecto. Se destaca en esta propuesta que el concepto y su definición dieron una base sólida para la generación de las tácticas, logrando una integración formal y morfológica entre cada pieza gráfica, producto y colección propuesta. Los resultados superaron las expectativas de los representantes de la empresa y posterior a la transferencia de resultados, los técnicos del MPCEIP los asesoraron para la implementación de varias tácticas.



**Figura 8:** El Señor Vinicio Torres, gerente general de Illak Fronteras felicita a los estudiantes y docentes por el proyecto realizado para su organización.



## CASO 4: Moderna Alimentos - Fundación Hogar Santa Lucía

Este proyecto nació por una iniciativa del Taller de Diseño Estratégico en conjunto con Moderna Alimentos S.A, a través de su programa de responsabilidad social. Es un proyecto de apoyo y vinculación enfocado en la responsabilidad social y la niñez realizado en el centro de acogida “Casa Hogar Santa Lucía”, organización sin fines de lucro dirigida por hermanas dominicas que brinda protección y acogida temporal a niños de 0 a 5 años en situación de riesgo y vulnerabilidad.

Representante: Hermana Inés Calderón y Beatriz Moreno Montes (Moderna Alimentos S.A.)  
Equipo de Diseño: Carolina Ortiz (Diseño Gráfico), Paula Díaz, María Pacheco, Dayana Cruz, Karen Ortiza, Andrea Mendoza, (Diseño de Productos).  
Nombre del Equipo de Diseño: COYLLUR

*Diagnóstico.* Durante la visita a la fundación, el equipo de diseño determinó que no existe una identidad e imagen clara que le permita al Hogar ser identificado fuera del mismo ni generar ni sentido de pertenencia; es necesario algún tipo de motivación lúdica que incentive a los niños a adquirir valores y un buen comportamiento; el espacio para esparcimiento es incómodo y no permitía realizar actividades de sano entretenimiento en su tiempo libre, tampoco cuentan con un lugar específico para guardar sus pertenencias, lo que provoca desorden en el lugar; el mobiliario para estudio es incómodo y presentaba desgaste, lo que no incentivaba a los niños a realizar sus tareas y podría llegar a afectar su estado de salud y su estado de ánimo debido a malas posturas.

*Definición Estratégica.* Ante este escenario el equipo de alumnas propuso fortalecer a través del diseño los aspectos emocionales y educativos de los niños y conseguir que la Casa Hogar se convierta en un espacio con características óptimas para su desarrollo integral, además difundir la labor de la fundación y dar a conocer el Hogar dentro y fuera de la ciudad, con el fin de aumentar las posibilidades de recibir una mayor cantidad de recursos. Los objetos por diseñar llevarán a los niños a adquirir nuevos hábitos positivos y además la implementación de una identidad de marca, ayudará a la difusión de sus labores procurando atraer nuevos donantes y voluntarios para mejorar la sustentabilidad económica de la Fundación.

*Propuesta.* Una vez formulado el inductor y los objetivos se procedió desarrollar el concepto del proyecto a través de la personificación del Hogar, creando un personaje que tome las características positivas del mismo, de ahí surgió el concepto “Calor de Hogar”, el cual destaca las características de fuerza, perseverancia y acogida. Estas características se plasmaron a través de distintos elementos de diseño, que, a su vez se tomaron para unificar visualmente los productos a realizar. Con estas premisas se generó material lúdico educativo, identidad de marca para aplicaciones en diferentes productos como un libro para colorear con stickers, tarjetas de voluntariado con recuadros para adhesivos, página web, redes sociales, apliques para paredes, juego de mesa, mobiliario de entretenimiento, mobiliario de almacenamiento, objeto auxiliar para lavamanos y mobiliario para tareas.

Todas estas tácticas se permitieron generar un ambiente de familia; donde el respeto, la acogida, el cariño, las relaciones interpersonales, favorezcan su crecimiento integral, antes que el hábito del vicio se constituya en impedimento. Las visitas a la Casa Hogar por parte del equipo de diseño (figura 9), sensibilizó a sus integrantes frente a la realidad que vivían los niños, lo que significó un compromiso y esfuerzo en el desarrollo de cada táctica.



**Figura 9:** Durante las visitas a la fundación, las estudiantes desarrollaron diversas dinámicas y talleres asesoradas por educadoras para lograr empatizar con los niños.

*Resultados.* El conjunto de productos que se presentó a los grupos de interés superaron las expectativas de los funcionarios de La Moderna S.A. y de la hermana Inés Calderón (figura 10), representante de la Fundación Casa Hogar Santa Lucía quien reconoció y resaltó el aporte que significa para su gestión diaria la incorporación de cada una de las propuestas y reconoció en todos los productos un “diseño con espíritu”, esto referido al trabajo con esmero y comprometido del equipo de diseño en especial durante la etapa de diagnóstico y validación donde las estudiantes tuvieron la posibilidad de interactuar directamente con los niños de la fundación para recabar información sobre los niños y lograr empatizar al brindarles un momento de diversión.



**Figura 10:** Exposición final del proyecto previo a la transferencia de productos a la Fundación Casa Hogar Santa Lucía.

## CASO 5: Allpa Bambú

La empresa Allpa Bambú es una empresa que cultiva bambú gigante y produce productos para la construcción, mobiliario y objetos decorativos.

Representante: Nelly Arroyo

Equipo de Diseño: Oscar Morales (Diseño de Productos), Clarisa Álvarez (Diseño Gráfico).

Nombre del Equipo de Diseño: KOY

*Diagnóstico.* A partir del proceso de observación en campo (figura 11), se identificó como un problema importante que la empresa Allpa Bambú no tiene claro el tipo de producto que desea comercializar. Esto se da porque, a pesar de reconocer el amplio potencial del bambú en el desarrollo de productos como un material alternativo y de tendencia ecológica, la empresa no ha invertido en I+D+i, esto asociado a tener maquinaria muy básica y deteriorada. Sin embargo, el problema más importante por el que la empresa necesita intervención es la carencia de misión y visión, esto significa que tanto los esfuerzos de la empresa como los recursos no tienen un horizonte proyectivo ni sostenible a largo plazo.



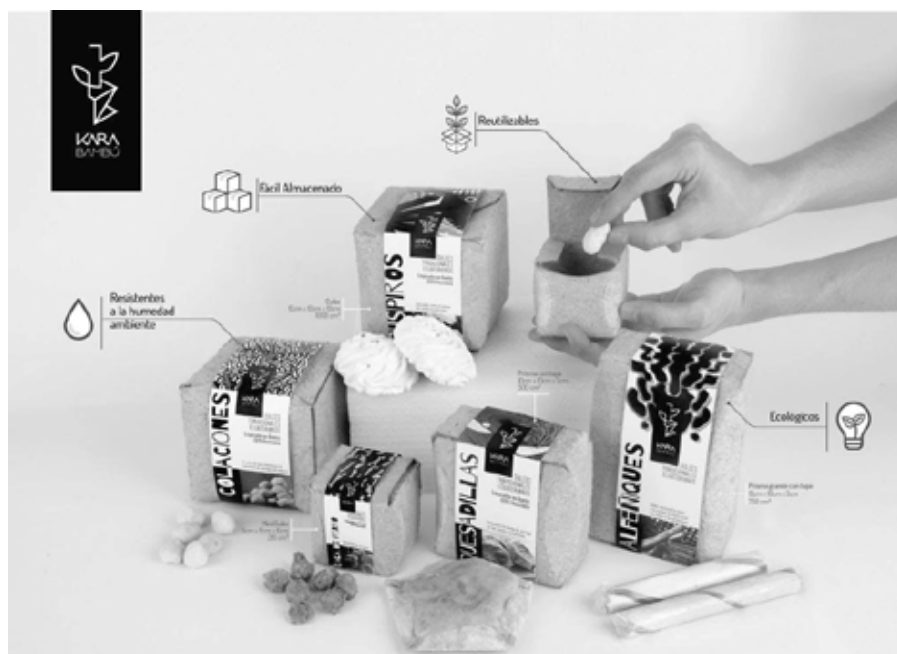
**Figura 11:** En una salida de campo a Puerto Quito, los estudiantes, docentes y técnico del MPCEIP realizaron una visita guiada por la representante de la empresa Allpa Bambú a las plantaciones de bambú gigante (*Dendrocalamus asper*).

*Definición Estratégica.* Sin un horizonte claro con la empresa, fue necesario que el estudiante trabaje de forma directa con la representante para reflexionar sobre los objetivos y futuro de la empresa. A partir de ahí, los estudiantes definieron las oportunidades de intervención más importantes a corto plazo con la empresa y los potenciales directos que agregarían valor a la promesa de Allpa Bambú. Seguidamente, se reconoció que es importante la optimización de recursos mediante la reutilización de residuos de los procesos transformados en un producto nuevo. Aunado a esto, los consumidores no entienden todos los beneficios del bambú ni logran reconocer el material en el mercado, dado esto, se propuso reflejar la filosofía de la empresa a través de la invitación al consumidor en el proceso experiencial de tener un producto de bambú. Dada la diversidad de productos, fue necesario definir un espacio en el mercado donde se pueda intervenir directamente con el material y la capacidad productiva de la empresa, es así que se identificó que los dulces tradicionales quiteños carecían de un empaque que comunique la procedencia del sector y que no impacten de forma negativa al ambiente. De esta manera, se combinaron dos problemáticas reales como potenciales escenarios de intervención y se propuso generar nuevas alternativas de uso del bambú para revalorizar productos alimenticios de Quito que rinden una nueva experiencia al consumidor al comprarlos. Esta idea surge como una propuesta para mantener la intención de la representante de continuar con la exportación de sus productos.

*Propuesta.* A partir de la formulación de estos objetivos de diseño, los estudiantes se apropiaron de los elementos más característicos de la flora y fauna del Ecuador proponiendo reforzar el espíritu aventurero de los visitantes nacionales o extranjeros, considerando “nuestra piel” como metáfora para comunicar la belleza de lo visible, en la textura del bambú y las formas y colores de la piel de los animales endémicos, todo esto reflejado en

diversas tácticas de diseño como el rediseño de marca, ilustración y extracción de patrones de la piel de animales, catálogos, tarjetas de presentación e infografía del proceso de cultivo y tratamiento responsable del bambú. Desde la intención del estudiante de productos, el desarrollo de empaques de residuos de bambú a partir de un nuevo material que cumpla con todas las especificaciones técnicas de salud y de exportación.

*Resultados.* La finalización este proyecto logró excelentes resultados para la empresa durante la comunicación del proyecto, además de cumplir con todos los objetivos propuestos en el brief de diseño, se abrió otro espacio de diseño social en el que la producción del nuevo material ofrece nuevas fuentes de empleo a madres solteras del sector de Puerto Quito. Esta diversidad de valores agregados a los resultados finales, fueron galardonados en el 8vo Encuentro de Enseñanza y Diseño de la Bienal de Diseño en Madrid con el premio de Diseño e Innovación y tres menciones: Diseño para el Desarrollo, Diseño Integral/Transversal y Diseño y Sostenibilidad (figura 12). Reconociendo de esta forma que los proyectos de diseño estratégico, que abordan múltiples escenarios de intervención en propuestas de diseño sostenibles, son para la academia espacios de desarrollo integral profesional para el estudiante.



**Figura 12:** Proyecto final galardonado en el 8vo Encuentro de Enseñanza y Diseño de la Bienal de Diseño en Madrid 2019.

## CASO 6: Albura

Albura es una empresa que se dedica al trabajo en madera, vende objetos bajo pedido y acompaña a sus clientes durante todo el proceso de producción.

Representante: Alexandra Andrade (mujer con discapacidad física)

Equipo de Diseño: Steven Yacelga (Diseño de Productos), Ariel Vergara y Erika Gudiño (Diseño Gráfico).

Nombre del Equipo de Diseño: FRACTAL

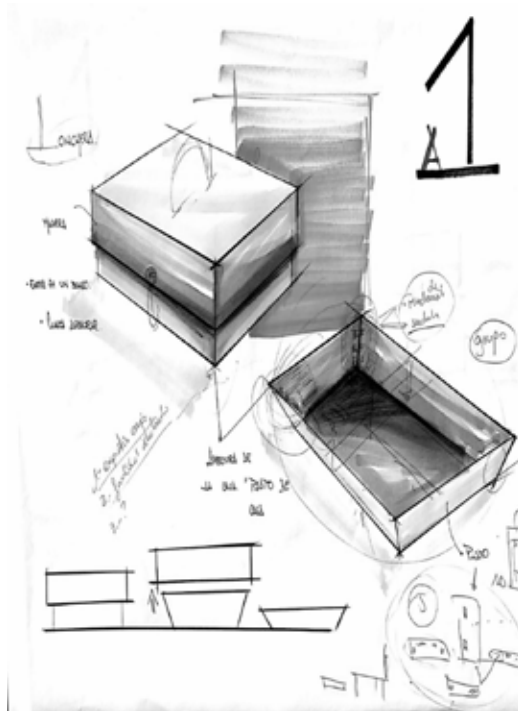
*Diagnóstico.* Durante el acercamiento inicial (Figura 13) y posteriormente en la fase de diagnóstico, se identificaron problemáticas comunes recurrentes en artesanos que trabajan en madera como la carencia de espacios de venta de los productos, poca mano de obra, maquinaria básica, el representante participa en casi todo el proceso, productos con falencias estructurales significativas, entre otros. Sin embargo, la particularidad de este caso está en que la empresaria tiene discapacidad física degenerativa, lo que exigió un análisis más profundo de los estudiantes sobre las limitantes físicas laborales que se deben considerar antes de la planificación de un proyecto para la empresa.



**Figura 13:** Acercamiento inicial con la empresaria Alexandra Andrade en las instalaciones de la universidad.

*Definición Estratégica.* En el proceso de definición estratégica, el grupo de estudiantes consideró una oportunidad importante acoger la intención de la representante de integrar a otras mujeres con discapacidad bajo un modelo de producción integrada. Esta visión se convirtió en una oportunidad de diseño para los estudiantes quienes, después del análisis de la información obtenida del proceso de diagnóstico, se propusieron elaborar un sistema de producción simple adaptada para personas con discapacidad física. Por este motivo, se propuso tácticas como el diseño de una nueva identidad visual para la empresa, plataformas de promoción como una página web y redes sociales; desde el diseño de productos, la intervención a través del diseño de objetos adaptables a la capacidad física de las artesanas.

*Propuesta.* Para la ejecución del *brief* de diseño, se propuso el concepto “de un mismo árbol” que comunica el entramado de la producción colaborativa y la naturaleza de la materia prima con la que trabaja la empresa. Dado esto, se configuran las tácticas de diseño a partir de formas que simulan la textura de la madera tanto en la marca como en los detalles gráficos de la página web y papelería promocional. Por otra parte, se diseñaron piezas de madera únicas con ensambles simples y variaciones de tamaño que permitan producir diferentes objetos como loncheras (figura 14), porta huevos y porta cuchillos de forma más eficiente.



**Figura 14:** Proceso creativo de diseño de la lonchera.

*Resultados.* Al terminar el proyecto de diseño, la integración de mujeres al proceso productivo dio un giro importante al considerar el apoyo a partir de objetos construidos de forma colaborativa, es decir, un modelo de negocio a partir del cual la empresa elabora el producto base de madera (lonchera) y lo envía a grupos de mujeres que terminan el objeto a partir de su técnica específica (textil). Este modelo, genera en la empresa un ahorro importante de recursos, aporta con empleo de forma indirecta y actúa en coherencia con su filosofía.

## 6. Reflexiones sobre el aprendizaje colaborativo

Las alianzas se han convertido hoy por hoy en una estrategia importante para enfrentar los desafíos del mercado, no solo observando desde el lente empresarial, sino desde la académica en el proceso de enseñanza en el aula. Dicha práctica en la planificación curricular ha traído consigo múltiples beneficios vinculados a fortalecer el compromiso con el perfil profesional del diseñador, a través de aliados como el ministerio, MIPYMEs, fundaciones, certificadoras. Entre los beneficios resultantes de los proyectos académicos con los actores se enuncian a continuación:

- Mayor acercamiento y participación de los actores entorno a un proyecto de diseño.
- Aumento de confianza del estado en los diseñadores.
- Las empresas receptoras reconocen el valor que aporta la propuesta de diseño estratégico a su gestión.
- Interés estatal por capacitar al estudiante y al docente en la aplicación de normativas y reglamentaciones durante los proyectos de diseño.
- Aprendizaje colaborativo basado en cada una de las capacidades de los actores involucrados.
- Desde la currícula, se reconoce un fuerte impacto positivo en aspectos actitudinales en el estudiante que son valorados como fortalezas finales de la cátedra del taller:
- Mayor compromiso del estudiante con el proyecto, debido al acercamiento y práctica en los escenarios donde ejercerán sus actividades profesionales.
- Intercambio de experiencias y conocimientos entre los estudiantes de las dos carreras de diseño.
- Interacción constante y trabajo en equipo en gran parte del desarrollo metodológico de la asignatura, fuera de las instalaciones universitarias.
- Mayor confianza, proximidad a oportunidades laborales y familiarización con el lenguaje empresarial.
- Transferencia de conocimiento técnico especializado a las empresas y capacitación a los microempresarios en los temas relacionados con herramientas de gestión de diseño.

## 7. Aprendizaje a partir de habilidades integrales

La fuerte exigencia y estimulación competitiva a las que se enfrentan el día de hoy las empresas está orientando a los futuros profesionales en diseño a exigirse de manera progre-



siva en el campo laboral. Esta exigencia, compromete aún más a la academia a proponer una malla curricular con contenidos que fortalezcan, no solo las competencias duras obtenidas del proceso formativo tradicional, sino, la práctica integrada de habilidades blandas que dotan al diseñador de flexibilidad y actitud tendiente al cambio evolutivo del sector empresarial (Ayala, 2012). Esta versatilidad estructural del profesional en diseño exige a la carrera desde la educación, proyectar el perfil de egreso para un mundo gobernado por múltiples dinámicas como, las actuales necesidades del mercado, las diferentes culturas de consumo e incluso las nuevas tecnologías, que determinan nuevas complejidades del mundo global. (Dorochesi, 2012)

En ese sentido, la cátedra de taller de diseño estratégico construye la mayor parte de las habilidades descritas mediante el aprendizaje colaborativo, intensificando el escenario práctico al que se somete el diseñador y fortaleciendo la complejidad de cada caso de estudio. Las competencias de naturaleza no tangible requeridas por el perfil de egreso, hoy por hoy se consideran como activos valorados por las empresas, estos determinan los factores de diferenciación entre profesionales y desde el 2015 aunados al trabajo con MIPYMEs son factores decisivos frente a cualquier estrategia nueva de enseñanza docente.

En relación con lo anterior, se describen las habilidades desarrolladas en el aula de clase que han fortalecido el perfil del diseñador en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), y que han sido solicitadas por las empresas participantes en cada proyecto ejecutado, así:

- Los nuevos diseñadores están experimentando diversos modos de aproximarse a proyectos complejos. Dicha complejidad requiere la guía del docente para aproximar paulatinamente al estudiante a situaciones más cercanas a la realidad y que éstas ejerciten en ellos la capacidad de *observar y percibir* fenómenos por sí mismos; a través de herramientas de diseño aprendidas en las primeras semanas de clases, experiencias profesionales propias y el acompañamiento en campo y fuera de él.
- El taller de diseño es un espacio adecuado para el trabajo interdisciplinario que se ha articulado como una asignatura conjunta con las carreras de diseño gráfico y diseño de productos. Desde la intención de cada carrera, los talleres se han articulado para abordar de forma práctica proyectos interrelacionados con otras disciplinas, y que, para el estudiante, se convierte en un reto al propiciar una nueva manera de comprender y relacionarse con el entorno, así mismo, la integración guiada de los saberes en objetivos dentro de la planificación de un proyecto (Ayala, 2012). Este proceso es un elemento clave para capacitar al estudiante en *gestión interdisciplinar*, que es parte fundamental del manejo de problemas complejos, diversos objetos de estudio fuera del diseño y la ampliación del campo de acción de la profesión.
- La *visión holística* permite la interacción de distintos saberes, y conduce las capacidades de los diseñadores a reconocer todas las variables necesarias del proyecto dentro de los procesos de diseño e innovación. A pesar de que esta visión, permea en todas las asignaturas de la carrera, en el taller de diseño estratégico se fortalecen otras visiones asociadas directamente con la interdisciplina como, la gestión empresarial, la producción industrial, el marketing, que da paso a adelantarse e interactuar con ideas y variables significativas que insertan al estudiante aún más en el proceso y generan un lenguaje común entre todos los actores.

- Al hablar de diseño, es común que se asocien rápidamente las palabras creatividad e innovación. Según Tom Peters y Robert H. Waterman (1991), la creatividad debe ser considerada una práctica que servirá como herramienta para enfrentar el caos que caracteriza a los negocios actuales. Ciertamente desde esta perspectiva, las empresas que han formado parte de los proyectos en la cátedra de taller buscan romper con patrones establecidos y visualizar de forma inmediata cualquier intervención que los lleve a ser innovadores (De Bono, 1994). Desde esa perspectiva, en las estrategias de enseñanza docente, se forma una *actitud creativa* mediante técnicas de pensamiento lateral que constantemente se incorporan en el transcurso de las clases, para orientar al estudiante a la generación de nuevas ideas, abandono de las soluciones tradicionales, observar problemas de forma distinta y agilizar su respuesta a cualquier desafío.
- Es esencial en el proceso de planificación de proyectos ejercitar el *pensamiento estratégico*, de modo que el estudiante considere todos los métodos necesarios para ejecutar de forma efectiva las tácticas de diseño y maximizar el valor agregado en función de los imprevistos que aparezcan (Morin, 1999), con el fin de cumplir con la promesa efectuada durante la presentación de resultados en las diferentes instancias de encuentro con los actores. Dado esto, se genera mayor rigurosidad y responsabilidad en la toma de decisiones, desarrollando proyectos efectivos y sostenibles para las empresas.

En definitiva, el futuro profesional del diseño es un agente articulador de innovación en una empresa, cotizado por sus habilidades blandas y fortalecido por sus competencias técnicas. Por consiguiente, se sugiere que, para la elaboración de mallas curriculares, se contemplen las habilidades blandas requeridas en el perfil profesional y demandadas por el sector laboral. Esto asegura que los programas de diseño se robustezcan y sean flexibles frente a los cambios venideros.

## 8. Conclusiones

En conclusión, la cátedra del taller de diseño estratégico es un espacio importante donde convergen el pensar y el hacer, a través de metodologías que evolucionan constantemente y de forma retroalimentada, en función de la realidad productiva actual.

La perspectiva metodológica del taller se fundamenta a partir del pensamiento complejo dentro del aula de clase y fuera de ella en un contexto de campo; además, construye relaciones interpersonales, entre los estudiantes, docentes y diversos actores, quienes son parte importante del proceso de aprendizaje.

La cátedra de taller provee una visión integral e interdisciplinaria basada en crear habilidades blandas en el estudiante que fortalezcan el perfil del diseñador actual, y lo conviertan en un profesional altamente capacitado para adaptarse a las dinámicas cambiantes del mundo competitivo empresarial.

La participación de múltiples actores en escenarios reales ha permitido que el estudiante tenga una experiencia de trabajo controlada y guiada por los docentes, además, esta participación ha generado continuidad laboral en algunos estudiantes que asesoran a las microempresas de forma profesional después del proyecto.

Se destaca la importancia de que las asignaturas tengan vinculación con el medio externo ya que así se facilita el seguimiento continuo del docente sobre el avance del proyecto y a la vez permite que el estudiante experimente, analice y evalúe constantemente los avances de su propuesta con todos los actores.

Por último, las carreras de diseño gráfico y diseño de productos a través de la malla curricular proyectan un modelo educativo integrado único desde asignaturas como el taller de diseño estratégico, que forman profesionales con autonomía metodológica y actitud creativa, que generan cambios relevantes a través de productos innovadores y trascendentes para las personas y para el aparato productivo local y nacional.

## Referencias bibliográficas

- Ayala, D. (2012). *Proyectos conjuntos interdisciplinarios entre diseño gráfico y diseño de productos*. Año VI, Vol. 12, marzo 2012. Buenos Aires. Argentina.
- Best, K. (2006). *Design management: managing design strategy, process and implementation*. Lausanne. Swiss. AVA Publishing.
- Borja de Mozota, B. (2003). *Design management: using design to build brand value and corporate innovation*. New York. Estados Unidos. Allworth Press.
- De Bono, E. (1994). *El Pensamiento Creativo: El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México. México. Paidós.
- Pietro, S., & Hamra, P. (2010). *Diseñar hoy: visión y gestión estratégica del diseño*. Buenos Aires. Argentina. Nobuko.
- Dorochesi, M. (2012). *Complejidad, creatividad y cambio. Reflexiones en torno a los nuevos escenarios para la enseñanza del Diseño*. Año V. Buenos Aires. Argentina.
- Guzmán G., J. & Guzmán M., J. (2016). *Manual de formulación de proyectos, teoría y práctica*. Quito. Ecuador. Alianza.
- Maya, A. (2003). *El Taller Educativo, ¿Qué es? Fundamentos, cómo organizarlo y dirigirlo, cómo evaluarlo*. Bogotá. Colombia. Editorial Magisterio
- Mazzeo C. y Romano, A. (2007). *La enseñanza de las disciplinas proyectuales*. Buenos Aires. Argentina. Nobuko.
- Morin, E. (1999). *Los Siete Saberes Necesarios para la Educación del Futuro*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO.
- Viladas, X. (2008). *Diseño Rentable: diez temas a debate*. Barcelona. España. Index Book.

---

**Abstract:** Teaching and training future designers for the contemporary work field require lecturers and instructors to use different methods, tactics and resources to achieve a meaningful learning experience. Such resources comprehend: case studies, problem-based learning methods, comprehensive projects, participatory dynamics, experimental workshop, among others. These tools promote experimental and meaningful learning

experiences for students. This article is focused on experiential learning, a method promoted by involving groups of students with external technicians from public institutions and business representatives. This allows the classroom to become a participatory and practical learning space, bringing students closer to their professional practice. The paper explains the experiences inside and outside the classroom, the strategy, method and structure of the teaching and learning process for the “Strategic Design Workshop”, an undergraduate course in the Design Career at the Pontifical Catholic University of Ecuador.

**Keywords:** strategic design - collaborative learning - Idea-Tarea method - interdisciplinary - comprehensive projects - design education - design in Ecuador.

**Resumo:** Os desafios do ensino e do treinamento profissional para futuros designers exigem que os professores usem vários métodos, táticas e recursos para tornar a aprendizagem significativa, como estudos de caso, aprendizagem baseada em problemas, projetos abrangentes, dinâmica participativa, oficinas de experimentação, entre outros. A aprendizagem experiencial, promovida pela associação do grupo de estudantes com técnicos de instituições públicas e representantes da empresa, permitiu que a sala de aula se tornasse um espaço de aprendizado participativo, interativo, dinâmico e prático, aproximando os alunos do que Será sua prática profissional. Este artigo explica as experiências dentro e fora da sala de aula, a estratégia, o método e a estrutura do processo de ensino e aprendizagem no assunto do Workshop de Design Estratégico da Carreira em Design da Pontifícia Universidade Católica do Equador.

**Palavras chave:** design estratégico - aprendizado colaborativo - método Idea-Tarea - interdisciplinar - projetos abrangentes - ensino de design - design no Equador.

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

---

## Publicaciones del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación

El Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo desarrolla una amplia política editorial que incluye las siguientes publicaciones académicas de carácter periódico:

### • Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Es una publicación periódica que reúne papers, ensayos y estudios sobre tendencias, problemáticas profesionales, tecnologías y enfoques epistemológicos en los campos del Diseño y la Comunicación.

Se publican de dos a cuatro números anuales con una tirada de 500 ejemplares que se distribuyen en forma gratuita.

Esta línea se edita desde el año 2000 en forma ininterrumpida, recibiendo colaboraciones remuneradas, dentro de las distintas temáticas.

La publicación tiene el número ISSN 1668.0227 de inscripción en el CAICYT-CONICET y tiene un Comité de Arbitraje.

### • Creación y Producción en Diseño y Comunicación [Trabajos de estudiantes y egresados]

Es una línea de publicación periódica del Centro de Producción de la Facultad. Su objetivo es reunir los trabajos significativos de estudiantes y egresados de las diferentes carreras.

Las producciones (teórico, visual, proyectual, experimental y otros) se originan partiendo de recopilaciones bibliográficas, catálogos, guías, entre otros soportes.

La política editorial refleja los estándares de calidad del desarrollo de la currícula, evidenciando la diversidad de abordajes temáticos y metodológicos realizados por estudiantes y egresados, con la dirección y supervisión de los docentes de la Facultad.

Los trabajos son seleccionados por el claustro académico y evaluados para su publicación por el Comité de Arbitraje de la Serie.

Esta línea se edita desde el año 2004 en forma ininterrumpida, recibiendo colaboraciones para su publicación. El número de inscripción en el CAICYT-CONICET es el ISSN 1668-5229 y tiene Comité de Arbitraje.

### • Escritos en la Facultad

Es una publicación periódica que reúne documentación institucional (guías, reglamentos, propuestas), producciones significativas de estudiantes (trabajos prácticos, resúmenes de trabajos finales de grado, concursos) y producciones pedagógicas de profesores (guías de trabajo, recopilaciones, propuestas académicas).

Se publican de cuatro a ocho números anuales con una tirada variable de 100 a 500 ejemplares de acuerdo a su utilización.

Esta serie se edita desde el año 2005 en forma ininterrumpida, su distribución es gratuita y recibe colaboraciones para su publicación. La misma tiene el número ISSN 1669-2306 de inscripción en el CAICYT-CONICET.

### • Reflexión Académica en Diseño y Comunicación

Las Jornadas de Reflexión Académica son organizadas por la Facultad de Diseño y Comunicación desde el año 1993 y configuran el plan académico de la Facultad colaborando con su proyecto educativo a futuro. Estos encuentros se destinan al análisis, intercambio de experiencias y actualización de propuestas académicas y pedagógicas en torno a las disciplinas del diseño y la comunicación. Todos los docentes de la Facultad participan a través de sus ponencias, las cuales son editadas en el libro *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, una publicación académica centrada en cuestiones de enseñanza-aprendizaje en los campos del diseño y las comunicaciones. La publicación (ISSN 1668-1673) se edita anualmente desde el 2000 con una tirada de 1000 ejemplares que se distribuyen en forma gratuita.

### • Actas de Diseño

*Actas de Diseño* es una publicación semestral de la Facultad de Diseño y Comunicación, que reúne ponencias realizadas por académicos y profesionales nacionales y extranjeros. La publicación se organiza cada año en torno a la temática convocante del Encuentro Latinoamericano de Diseño, cuya primera edición fue en Agosto 2006. Cabe destacar que la Facultad ha sido la coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño Latinoamericano y la sede inaugural ha sido Buenos Aires en el año 2006.

La publicación tiene el Número ISSN 1850-2032 de inscripción y tiene comité de arbitraje.

A continuación se detallan las ediciones históricas de la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación:

### Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación [ ISSN 1668-0227 ]

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Desafíos del diseño: interdisciplinariedad y enseñanza.** **María Bernardita Brancoli y Alejandra Niedermaier:** Prólogo // Eje: Enseñar diseño en un mundo cambiante: **Florencia Aguilera y Felipe Arenas | Débora Irina Belmes | María Bernardita Brancoli | Úrsula Bravo y Erik Bohemia | Hernán Díaz Gálvez | Martha Gutiérrez Miranda | Denisse Lizama | Clarisa Menteguiaga | Néstor Damián Ortega | Juan Manuel Pérez | Fernando Luis Rolando | Eduardo A. Russo | Francisco Zamorano Urrutia, Catalina Cortés Loyola y Mauricio Herrera Marín | Osvaldo Zorzano** // Eje: Las fronteras del diseño y sus alcances al servicio de proyectos interdisciplinarios: **Enzo Anziani Ostornol | Paulina Contreras Correa y Hernán Díaz Gálvez | Rodrigo Gajardo y Tamara Vicencio | María Valeria Frindt Garretón | Martina Fornés | Ariel Marcelo Katz | Sofía Martínez Larraín y Lía Valenzuela Echenique | Milagros de Ugarte y María Bernardita Brancoli | María José Williamson.** (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 103. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación** [Catálogo de Investigaciones. 2ª Edición. Ciclo 2016-2019). **Investigaciones (resúmenes) organizados por categoría**

**y por fecha.** a) Proyectos Áulicos | b) Proyectos de Exploración de Agenda Profesional | c) Investigaciones Disciplinarias. Selección de Investigaciones completas organizadas por Ejes Temáticos: **Eje Enseñanza del Diseño: Ariana Bekerman:** Los diseñadores del mañana: Contenidos y herramientas para los alumnos de diseño de interiores de hoy frente a los trabajos que desarrollarán a partir del 2025 | **Gabriela Sagristani:** Transposiciones y mediaciones para el uso del cine en la enseñanza del diseño // **Eje Mundos Visuales: Valeria Stefanini:** El autorretrato en la fotografía contemporánea | **Eleonora Vallazza:** El cine infantil argentino. Reflexiones acerca de la historia y tendencias del cine infantil argentino // **Eje Patrimonio Cultural: Andrea Marrazzi:** La dramaturgia de Leónidas Barletta. Análisis sobre Odio y La edad del trapo | **Marcelo Adrián Torres:** Modelos, Diseño y Gestión del patrimonio cultural. Reflexión discursiva y líneas de acción entre los años 2006 y 2017, en Argentina. (2022). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 102, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Arte y diseño: discursos de la identidad cultural en América Latina. Natalia Aguerre y Cynthia L. Hurtado Espinosa:** Prólogo | **Mariana N. Campos Barragán, Cynthia L. Hurtado Espinosa y Miguel A. Casillas López:** La identidad de los equipos de fútbol mexicanos a través de sus identificadores gráficos y su influencia en la cultura mexicana | **Adrián A. Cisneros Hernández, Marcela del R. Ramírez Mercado y Juan E. A. Olivares Gallo:** La identidad en el turismo religioso de San Juan de los Lagos | **Verónica Durán Alfaro, Jorge A. González Arce y Claudia Mercado Peña:** La identidad como eje integrador de una marca ciudad | **Eduardo Galindo Flores, Mónica González Castañeda y Daniel Rodríguez Medina:** La gráfica popular, un referente de la identidad del diseño gráfico mexicano | **Patricia C. Galletti:** El flamenco en los Gitanos Calé: apuntes para una investigación sobre la innovación y la inclusión socioculturales desde la antropología y el diseño | **Amalia García Hernández, Irma L. Gutiérrez Cruz y Eva G. Osuna Ruiz:** El alcance de la gastronomía mexicana en otras fronteras a través del diseño gráfico por el medio de la Web | **Alejandra Guardia Manzur:** A través del ojo colonial. Discursos visuales de la mujer indígena boliviana | **José A. Luna Abundis, Noé G. Menchaca de Alba y Marco P. Vázquez Nuño:** La implementación del Video en proyectos de Diseño de Identidad Corporativa | **Daniela Nava Le Favi:** La práctica de vestir a la Mamita: legitimidades, identidades y arte popular en el caso de la Virgen de Urkupiña en la ciudad de Salta-Argentina | **Kléver R. Samaniego Pesantez:** Los macaneros y el diseño comunicacional de su organización | **Agustín Tonatihu Hernández Salazar y María E. Pérez Cortés:** El arte wixárika: un lenguaje visual para la defensa de su cultura | **Leonardo Mora Lomelí, Gabriel Orozco-Grover y Aurea Santoyo Mercado:** Hecho en México para ojos extranjeros: uso y menosprecio de referentes identitarios nacionales en el diseño de productos de consumo. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 101, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La moda en su laberinto. Patricia M. Doria:** Introducción. Interrogantes y respuestas de la Moda en la

hipermodernidad // **Mirada 1. Moda y Sociedad.** **María Belén López Rizzo:** Masculinidad y Moda: el Dandismo en Argentina | **Jesica Tidele:** Moda y feminismo: la vestimenta como símbolo de protesta | **María Valeria Tuozzo:** Hipermoda, la moda rizoma | **Yamila L. Moreira Bravo:** La simbología del traje sastre femenino y el discurso de emancipación femenina | **Jorge Castro:** La Industria Textil y de la Moda, Responsabilidad Social y la Agenda 2030 // **Mirada 2. Moda y Cultura.** **Sara Peisajovich:** Desfile de moda: arte y performance | **Lorena Pérez:** Observar y consumir moda. Nuevas formas de comunicación digital | **Gabriela Gómez del Río:** Los cibergéneros especializados: análisis sobre la modalidad de gestión de contenidos en weblogs independientes de moda | **Patricia Cecilia Galletti:** Prolijidad y corrección. Vectores de normalización y socialización interclase para el cuidado del cliente de elite en una marca comercial portefa de lujo tradicional | **Cecilia Gómez García:** Conservación preventiva de colecciones de vestuario escénico. Colección de vestuario compañía de danza española Ángel Pericet | **Cecilia Turnes:** Moda y Vestuario: universos paralelos con infinitas posibilidades de encuentro | **Florencia Insausti:** Moda, publicidad y derecho | **Pamela Echeverría:** Proteger las creaciones en el mundo de la moda | **Constanza Soledad Rudi:** Emprender en el Mundo de la Moda // **Mirada 3. Moda e Innovación.** **María Laura Spina:** La nueva trama de Burberry | **Valeria Scalisse:** Transgresión y glamour, las portadas de la moda. Un análisis de la pasarela/vidriera de papel | **Pablo Andrés Tesoriere:** Fashion film: tendencia mundial en comunicación | **Yanina M. Moscoso Barcia:** Cosmovisión textil actual | **María Mihanovich:** Slow fashion en tiempos de redes sociales | **Paola Medina Matteazzi:** Tecnología 3D en el calzado. Artesanato y tradición. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 100, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Gestión del Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 6ª Edición. Ciclo 2016-2017]. Resúmenes de Tesis:** Viteri Chávez, Andrea Estefanía | Etse, Melanie | Cantor Rodríguez, Diana | Gutiérrez Ferreira, Carolina | González Manzano, Juan Diego | Gelvez Ardila, Johanna | David López, Kelly Dayana | Pontoriero, Andrea | Abril Lucero, Diana Carolina | Doria, Patricia | Chávez Moreno, Roger | Garrido Mantilla, Daniel Alejandro | Trocha Sánchez, Paola Marcela | Lozada Calle, Silvia | Garcés Torres, Ana Carolina | Cueva Abad, Pedro | Pizarro Pérez, Lilyan | Vásquez Duchicela, Paola | Estrella Eldredge, Karla Elizabeth | Castrillón Ramírez, David. **Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 1ª Edición. Ciclo 2017-2018]. Resúmenes de Tesis:** Compte Guerrero, Florencio | Arévalo Ortiz, Roberto Paolo | Calvache Cabrera, Danilo | Torres, Marcelo Adrián | Lozano Castro, Rebeca Isadora. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 99, octubre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Game studies; el campo actual de los videojuegos en Latinoamérica.** **Luján Oulton:** Prólogo | **Diego Maté:** Game studies: apuntes para un estado de la cuestión | **Federico Alvarez Igarzábal:** En el laberinto del tiempo. El videojuego y la evolución de la narrativa | **Luciana Cacik:**



Relaciones y grados de dependencia entre la música y la imagen en los videojuegos: Aproximación a su análisis formal desde la jugabilidad | **Laura Palavecino:** Videojuegos, arte, naturaleza y maravilla. Un análisis transdisciplinar sobre las posibilidades poéticas de los Nuevos Medios | **Luján Oulton:** Videojuegos en el museo. Nuevos desafíos curatoriales | **Sebastián Blanco y Gonzalo Zabala:** Deep Game Design: Una nueva metodología para crear juegos innovadores | **Patricio A. León C.:** Ritmo y Velocidad en Videojuegos. La Evolución Narrativa y Bloques de Interacción componentes claves de los videojuegos de plataforma | **Ana Karina Domínguez:** Diseño de videojuego como terapia de juego para niños con Asperger | **Jacinto Quesnel Alvarez:** Game Jams como experiencia de aprendizaje para artes y diseño | **Euridice Cabañes y Nestor Jaimen:** Videojuegos para la participación ciudadana | **Julieta Lombardelli:** Ludificando las ciencias: un espacio para la creación colectiva | **Guillermo Sepúlveda Castro:** Transgamificación y cultura: del videojuego como producto cultural al videojuego como totalidad cultural. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 98, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Comunicación e Imagen personal 360°.** **María Pía Estebecorena:** Prólogo // **Capítulo 1. Imagen Personal 360°.** **Lilian Bustamante:** La importancia de las habilidades blandas en un asesor de imagen | **Lynne Marks:** Self-confidence and executive presence | **Rossy Garbbez:** El consultor de imagen top | **Luciana Ulrich:** O impacto das cores na imagem pessoal e profissional // **Capítulo 2. Imagen Personal y Salud.** **Aury Caltagirone:** La imagen personal y profesional en el ámbito médico-social | **María Pía Estebecorena:** Resiliencia e imagen en adultos // **Capítulo 3: Imagen Personal e Imagen Pública.** **Coca Sevilla:** Imagen política: la estrategia que llegó para quedarse | **Martín Simonetta:** Giro copernicano: autoestima, capital psíquico e “inteligencia” | **Susy Bello Knoll:** La imagen profesional y el derecho. // **Tesis de Maestría en Gestión del Diseño UP recomendada para su publicación.** **Nataly Moreano Pozo:** Erotismo tecnocumbiero a través de la hipermedia. La gestión del diseño en la construcción simbólica de la mujer en los sectores populares del Ecuador 1990 - 2016. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 97, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Imágenes y Sociedad: Arte, Diseño y Comunicación.** **Mara Steiner:** Introducción. Imágenes y Sociedad: Arte, Diseño y Comunicación | **Verónica Devalle:** Diseño y artesanía en América Latina. Imágenes en tensión entre lo dominante, lo residual y lo emergente | **María Noel Luna:** El paisaje urbano informal interpelado desde el arte | **Ezequiel Lozano:** Cartografía audiovisual del disenso sexopolítico en la performance y el teatro latinoamericanos recientes | **Anabella Speziale:** Videopoesía: un modo de expresión para pensar la realidad social | **Mariano Dagatti y Paula Onofrio:** Imaginarios hipermediáticos. Los mundos visuales del gobierno de Cambiemos (2015-2018) | **María Ledesma:** Dos masacres, dos miradas | **María Elsa Bettendorff:** La imagen vigilante: acerca de la fotografía policial como instrumento del poder | **Julia Kratje:** Imágenes arrebatadas, archivos inapropiables. Contratiempos de la vigilancia de la DIPBA sobre la instalación de una sala comunitaria por parte de la Unión

de Mujeres de la Argentina | **Inmaculada Real López:** La evocación de la memoria y la identidad a través de la imagen | **Grace Woods-Puckett:** Nostalgic fetish and the English *Heimat*: Time-traveling adventures in the transatlantic gilded age | **Paula Bertúa:** Hacer saltar el continuum de la historia. Memoria y representación en imaginarios fotográficos contemporáneos | **Carina Circosta:** Mapuche terrorista. Pervivencia de estereotipos del siglo XIX en la construcción de la imagen del “indio” como otro/extranjero en la coyuntura de la Argentina actual | **Alban Martínez Gueyraud:** Señales sociales y temporales en la obra de cuatro artistas contemporáneos: Javier Medina Verdolini, Daniel Mallorquín, Alfredo Quiroz y Francene Keery. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 96, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cultura audiovisual, memoria y género. Una perspectiva en crecimiento. Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** Prólogo | **Claudia Bossay, Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** Prefacio: El audiovisual expandido | **Claudia Bossay:** Las Quintralas audiovisuales, Melodrama, época, romance y el diablo | **Catalina Donoso Pinto:** Ni documento ni fabulación: límites de la representación, archivo y uso del recurso audiovisual en cuatro montajes chilenos dirigidos por mujeres | **Javier Mateos-Pérez y Gloria Ochoa Sotomayor:** La representación de la paternidad en series de televisión chilenas del siglo XXI | **María Paz Peirano:** FEMCINE: Cine de mujeres y nuevas formas de representación en el campo cinematográfico chileno | **Mónica Gruber:** Reflexiones sobre la construcción de la imagen femenina. La voz dormida: de Dulce Chacón a Benito Zambrano | **Mercedes Pombo y Zulema Marzorati:** Memoria, olvido y perdón en la Gran Guerra. El universo femenino en Frantz (Ozon, 2017) | **Adriana Alejandrina Stagnaro:** La insurrección de los saberes sometidos: una interpretación del film *Talentos Ocultos* desde la antropología de la ciencia | **Marta Casale:** Memorias y (des) memorias de la dictadura. Una lectura de *La mujer sin cabeza*, de Lucrecia Martel | **Victoria Ramírez Mansilla:** La representación de la mujer trans en el cine chileno contemporáneo | **María Elena Stella:** Denial (Jackson, 2016): Historia, memoria y justicia en tiempos de la globalización. El testimonio del cine | **Lizel Tornay y Victoria Alvarez:** La violencia sexual es política. Un análisis de *Campo de Batalla. Cuerpo de Mujer* (Fernando Álvarez, Argentina, 2013). (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 95, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Realidad difusa. Prácticas de diseño y tendencias. Daniel Wolf:** Prólogo | **Anderson Diego da Silva Almeida:** O fazer nas memórias: o Etnodesign de Silvio Nunes Pinto | **Javier Alejandro Bazoberrri:** Innovación sustentable. Diálogo entre la Ciencia de los Materiales y el Diseño de Industrial | **Rocío Canetti y Javier Alejandro Bazoberrri:** Herramientas analíticas para el desarrollo sustentable. Caso “buildtech” | **Ana Cravino:** Pensamiento Proyectual | **Carlos Fiorentino:** Colores Sustentables: Cuando Ciencia y Diseño se Encuentran | **Alejo García de la Cárcova:** Del diseño industrial al design thinking. Perspectiva histórica de una disciplina en construcción | **Beatrice Lerma:** The sounding side of materials and products. A sensory interaction reevaluated in the user-experience | **Sabrina Lucibello y Lorena**

**Trebbi:** Re-thinking the relationship between design and materials as a dynamic socio-technological innovation process: a didactic case history | **Massimo Micocci y Gabriella Spinelli:** Pervasive, Intelligent Materiality for Smart Interactivity | **Sandra Navarrete:** Diseño basado en la evidencia... emocional. Cuando lo subjetivo es lo que realmente importa | **Carlo Santulli:** Interaction with water in nature and self-cleaning potential of biological materials and species. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 94, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Visibilizaciones y ocultamientos de la imagen.** C. Páez Vanegas y A. Niedermaier: Prólogo | **M. Alonso Laza:** De la fotografía de composición a la fotografía pictorialista: (Debates en torno a la concepción artística de la fotografía en la prensa fotográfica e ilustrada, España 1886-1905) | **D. Bermúdez Aguirre:** Una mirada al cartel | **C. Díaz:** Camilo Lleras, una mirada a lo foráneo | **P. A. Gómez Granda y F. Marroquín Ciendúa:** Visibilización y ocultamiento de la imagen de la arquitectura contemporánea. Introducción a la crítica de la relación branding y arquitectura | **L. Ibañez:** La fotografía: un lenguaje para la inclusión | **D. Labraga:** Un animal que hurga. Procesos de creación en la fotografía argentina | **A. Lena:** Mostrando y ocultando Nueva York: cine, cultura y realidad en los dorados veinte | **A. Niedermaier:** La imagen como brecha del tiempo | **C. Páez Vanegas:** Entre dispositivos. Currículo y Tecnología | **J. M. Pérez:** La guerra como filigrana de la imagen occidental | **E. A. Russo:** Sombras proyectadas. El cine, entre lo visible y lo invisible | **J. R. Sojo Gómez:** Planning Estratégico desde la Semiótica y el Pragmatismo de Pierce | **V. Stefanini:** El otro como espécimen. Los usos de la fotografía del siglo XIX para la construcción del otro | **L. Szankay:** Hipertextualidad versus Melancolía en las sociedades líquidas | **E. Vallazza:** Un panorama sobre la circulación y exhibición de obras audiovisuales experimentales en Argentina | **M. Zangrandi:** Registros realistas, pantallas modernas. Escritura y colaboración de Augusto Roa Bastos, Tomás Eloy Martínez y Daniel Cherniavsky en El último piso y El terrorista | **J. E. Zárate Hernández:** Fragmentos de la memoria. Memoria urbana de la Carrera Séptima entre 1950 y 1970 contada a través de fotografías de álbum de familia y narraciones de sus habitantes. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 93, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Arte y Comunicación: Arte, Historia y Memoria.** Natalia Aguerre y Carlos Paz: Prólogo: Arte y Comunicación: Arte, Historia y Memoria | **Melina Antoniucci:** Ésta se fue, ésta murió, ésta ya no está más (...) | **Maico Biehl:** A viagem como experiência sensível (...) | **Anna Paula Boneberg Nascimento dos Santos:** Memórias das Missões em Pinturas de Aldo Locatelli (...) | **Laura Castillo Compte:** Arte mariano en Latinoamérica (...) | **Mariano Cicowicz:** El pulso de la historia en campaña electoral | **Marcelo Augusto Maciel da Silva:** Escrevendo cartas, produzindo tipos e edificando o todo (...) | **Melina Jean Jean:** Los alcances del arte en la elaboración de acontecimientos traumáticos (...) | **Clarisa López Galarza y Julio Lamilla:** Sobre-vivir. Fichas salitreras en el archivo de Edgardo Antonio Vigo (...) | **Katherine Muñoz Osorio:** La gráfica urbana como herramienta comunicativa y transformadora (...) | **Liz Rincón Suárez:** Paisajes de miedo y melancolías del destierro (...) | **Gabriele Rodrigues**

**de Moura:** Diario de un viaje (1746) (...) | **Cintia Rogovsky:** Esa extraña cosa llamada tiempo | **Mariana Schossler:** História, Memória e Nação (...) | **Margarita Eva Torres y María Gelly Genoud:** Los fantasmas del artista: Infiernos cotidianos y lo que no pudo ser (...) (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 92, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Proyecto narrativa y género: El camino de la heroína – El arquetipo femenino universal para un nuevo paradigma.** **G. Díaz de Sabatés, C. Posse Emiliani, G. Los Santos y T. Stiegwardt:** Prólogo | **M. Sabatés:** Prefacio | **G. Los Santos y T. Stiegwardt:** El camino de la heroína, el arquetipo femenino universal para un nuevo paradigma | **A. Niedermaier:** La fotonovela, un camino posible para los desafíos de un nuevo modelo de mujer | **A. Olaizola:** Las heroínas transmediales de Alba Cromm, de Vicente Luis Mora, y La muerte me da, de Cristina Rivera Garza | **E. Vallazza:** Mujeres pioneras en el cine experimental y el video arte argentino | **F. Saxe:** Heroínas en la historieta. Género y disidencia en "Dora" de Minaverry | **M. Mendoza:** El Movimiento de Mujeres Indígenas por el Buen Vivir. Intersticios de una lucha feminista, antiextractivista y por la Plurinacionalidad | **M. Gruber:** Heroínas y malvadas: la construcción de la imagen femenina en Penny Dreadfull (2014-2016) de John Logan | **R. Chalko:** Las figuras femeninas y su representación musical en la película Safo, historia de una pasión (1943) | **S. Müller:** Elizaveta, Leni y Agnes; tres mujeres que cambiaron el cine | **C. Callis:** El alejamiento espiritual de Chihiro: la heroína global de Miyazaki | **G. Díaz de Sabatés:** Género, activismo y cambio social: re-encuadrando a la heroína contemporánea | **C. Esterrich:** Maternidades 'heroicas' en Roma, de Alfonso Cuarón | **G. Kapila:** Atascada en un laberinto (o en una torre) con el Minotauro y tratando de escapar: la princesa Aurora y la emperadora Furiosa son las heroínas del Mito múltiple | **R. A. Mueller:** Las Tres Conferencias de Teresa de la Parra: Trazando el camino de las heroínas latinoamericanas | **J. Steiff:** Perder mi mente y encontrar mi alma: Lo masculino y lo femenino en películas que acontecen en el bosque | **M. Yates y S. Kerns:** Viajes desestabilizadores: El Festival de Cine Feminista de Chicago y 'The Fits'. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 91, febrero. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Investigar en Diseño: del complejo y multívoco diálogo entre el Diseño y las artesanías.** **Marina Laura Matarrese y Luz del Carmen Vilchis Esquivel:** Prólogo || *Eje 1 Reflexiones conceptuales acerca del cruce entre diseño y artesanía* | **Luz del Carmen Vilchis Esquivel:** Del símbolo a la trama | **María Laura Garrido:** La división arte/artesanía y su relación con la construcción de una historia del diseño | **Marco Antonio Sandoval Valle:** Relaciones de complejidad e identidad entre artesanía y diseño | **Miguel Angel Rubio Toledo:** El Diseño sistémico transdisciplinar para el desarrollo sostenible neguentrópico de la producción artesanal | **Yésica A. del Moral Zamudio:** La innovación en la creación y comercialización de animales fantásticos en Arrazola, Oaxaca | **Mónica Susana De La Barrera Medina:** El diseño como objeto artesanal de consumo e identidad || *Eje 2. La relación diseño y artesanía en los pueblos indígenas* | **Paola Trocha:** Las artesanías Zenú: transformaciones y continuidades

como parte de diversas estrategias artesanales | **Mercedes Martínez González y Fernando García García:** El espejo en que nos vemos juntos: la antropología y el diseño en la creación de un video mapping arquitectónico con una comunidad purépecha de México | **Paolo Arévalo Ortiz:** La cultura visual en el proceso del tejido Puruhá | **Daniela Larrea Solórzano:** La artesanía salasaca y sus procesos de transculturación estética | **Annabella Ponce Pérez y Carolina Cornejo Ramón:** El diseño textil como resultado de la interacción étnica en Quito, a finales del siglo XVIII | **Verónica Ariza y Mar Itzel Andrade:** La relación artesanía y diseño. Estudios desde el norte de México | **Eugenia Álvarez Saavedra:** El diseño representado a través de la artesanía. Emprendedores de la etnia Mapuche. Región de la Araucanía, Chile. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 90, enero. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La experimentación multimodal en la comunicación y en el aprendizaje. Una vía para repensar la alfabetización.** A. Pedrazzini, L. Vazquez y N. Scheuer: Introducción. Repensar la alfabetización a partir de la multimodalidad. Aproximaciones interdisciplinarias y multiculturales en la comunicación y en el aprendizaje | M. Falardeau: Julie Doucet, between order and disorder | F. Gómez, S. Weingart, R. Mulligan & D. Evans: The Latin American Comics Archive (LACA): an online platform housing digitized Spanish-language comics as a tool to enhance literacy, research, and teaching through scholar/student collaboration | A. Bengtsson: Multimodalidad e interactividad en algunas formas de contar la ciencia | A. Guberman: Introducing Young Children to Expository Texts through Nonverbal Graphic Representations | L. Bugallo, C. Zinkgräf y A. Pedrazzini: Propiciar la multimodalidad en niños y adolescentes a través de la producción de humor gráfico | G. Gavaldón, A. M. Gerbolés y F. Saez de Adana: Aprender a comunicar con imágenes. Uso del cómic en la educación superior como vehículo para el desarrollo de competencias multimodales | D. A. Moreiras y F. Castagno: Exploraciones multimodales. Aportes para la enseñanza de la Comunicación Social | F. Alam, C. R. Rosemberg y N. Scheuer: Gestos y habla en la construcción infantil de narrativas entre pares | L. Wallner: The Visual made Audible - Co-constructing Sound Effects as Devices of Comic Book Literacy in Primary School | J. I. Pozo, J. A. Torrado y M. Puy Pérez-Echeverría: Aprendiendo a interpretar música por medio del *Smartphone*: la explicitación y reconstrucción de las representaciones encarnadas. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 89, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Aportes al análisis de las prácticas culturales contemporáneas de la Argentina reciente, desde la perspectiva de Pierre Bourdieu.** Laura Colabella y Patricia Vargas: Prólogo. Aportes al análisis de las prácticas culturales contemporáneas de la Argentina reciente, desde la perspectiva de Pierre Bourdieu | Juan Dukuen: Un arte de inventar: el habitus en la lectura bourdiana de Panofsky | Victoria Gessaghi y Alicia Méndez: La Nobleza de Estado, algunas reflexiones a partir del trabajo de campo con elites educativas en la Argentina | **Laura Colabella y Patricia Vargas:** Bourdieu en el conurbano: un viaje de ida y vuelta (...)

|  **Lorena N. Schiava D´Albano:** “Solo hay un camino entre la persona que eres y la que quieres ser” (...) |  **Alicia B. Gutiérrez y Héctor O. Mansilla:** La dialéctica entre lo objetivo y lo vivido: el análisis de la desigualdad social en Córdoba, Argentina |  **María Florencia Blanco Esmoris:** ¿La indeterminación del orden binario? (...) |  **Paula Miguel:** El “diseño” como valor y la conformación de un universo de creencia |  **María Eugenia Correa:** La lucha por la legitimidad (...) |  **Bárbara Guerschman:** Aprender a verse como una marca. (...) |  **Gabriela C. Alatsis:** El rol de los intermediarios culturales en la producción de la “creencia colectiva”: la conformación de un circuito de diseño en Quilmes |  **María Eugenia Correa y Matías J. Romani:** El lujo tecnológico (...) |  **Victoria Irisarri y Nicolás Viotti:** ¿Más allá de la distinción? (...) (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 88, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]:  **Visiones del Diseño: Diseñadores Eco-Sociales. D. V. Di Bella:** Prefacio Cuaderno 87 /  **D. V. Di Bella:** Prólogo Cuaderno 87 /  **T. Irwin:** El enfoque emergente del Diseño para la Transición /  **D. V. Di Bella:** Visiones del Diseño, Diseñadores Eco-Sociales. 3º Proyecto de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva (CMU-UP) /  **S. Valverde Villamizar:** El diseñador como agente de cambio social: Análisis del caso Qom Lashepi Alpi [*Comisión Diseño en Perspectiva Julio 2019*] /  **M. Córdoba Alvestegui:** Las campañas de comunicación visual como agentes de cambio social-ambiental: El circuito del agua en Bolivia [*Comisión Diseño en Perspectiva Julio 2017*] /  **P. Trocha:** Sombrero Vueltaio: Transformaciones de un objeto artesanal [*Comisión Diseño en Perspectiva Julio 2017*] /  **J. M. España Espinoza:** Las fibras vegetales: materiales ancestrales para un futuro sostenible en el desarrollo de productos /  **C. Torres de la Torre:** El futuro de los plásticos o los plásticos del futuro /  **A. de Oliveira:** La emergencia del imaginario: contribuciones para pensar sobre el futuro del diseño /  **A. R. Miranda de Oliveira y A. J. Vieira de Arruda:** Un entorno de realidad virtual inmersivo como herramienta estratégica para mejorar la experiencia del usuario /  **M. E. Venegas Marcel, A. Navarro Carreño y E. P. Alfaro Carrasco:** Modelo procedimental para la caracterización y valoración de residuos de aparatos eléctricos y electrónicos, RAEE /  **S. Geywitz Bernal:** Economía Circular. Implantación en Ingeniería, Fabricación y Diseño Industrial. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 87, octubre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]:  **Taxonomías espaciales y objetuales en espacios y productos II. Roberto Céspedes:** Prologo |  **Fabian S. Lopez Ulloa:** George E. Street y el Gothic Revival |  **Ana Cravino:** Adolf Loos y la depuración del lenguaje. |  **Sergio David Rybak:** El Deutscher Werkbund -Peter Behrens. Los Pasajes Del Lenguaje |  **Martin Isidoro:** Gerrit Rietveld y de Stijl: silla roja y azul, casa Schröder en Utrecht |  **Damian Sanmiguel:** El casablanquismo, una respuesta a la crisis del funcionalismo |  **Genoveva Malo:** Entre la forma de habitar y las formas para habitar. Vivienda campesina y arquitectura vernácula: nociones morfológicas |  **Anna Tripaldi Proaño, Toa Tripaldi Proaño y Santiago Vanegas Peña:** Explorando las relaciones entre

los objetos y el espacio en el diseño de autor: Análisis Morfológico de la obra de Wilmer Chaca | **Cesar Giovanni Delgado Banegas:** Nociones del espacio interior entre las Lógicas de Coherencia Espacial y La Percepción Visual. El interiorismo de Zaha Hadid. | **Katerin Estefania Vargas Calle y Diego Gustavo Betancourt Chávez:** cultura tolita y su aplicación al diseño textil | **Paola Cristina Velasco Espín:** Plaza Urbina: tiempo, morfología y memoria | **Juan Daniel Cabrera Gómez:** Entornos escondidos del barrio Altivo Ambateño | **Maria Elena Onofre:** Evaluación de la creatividad en Diseño Industrial. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 86, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Edición universitaria y políticas editoriales como objeto de análisis.** **Ivana Mihal y Daniela Szpilbarg:** Prólogo: Edición universitaria y políticas editoriales como objeto de análisis | **Carlos Zelarayán:** Encrucijadas de la edición universitaria | **Alejandro Dujovne:** Gutenberg atiende en Buenos Aires. La edición universitaria ante la concentración geográfica del mercado editorial argentino | **Ivana Mihal:** La edición universitaria argentina a la luz de la Feria del Libro de Guadalajara: acerca de la internacionalización y digitalización | **Ana Verdelli:** Las editoriales universitarias de cara a los procesos de internacionalización de la educación superior: El caso de las políticas editoriales de EDUNTREF entre 2011-2017 | **Emanuel Molina:** El armado de un catálogo en una editorial universitaria. El caso de la Editorial Universitaria Villa María | Guido Olivares: Presencia de las Editoriales Universitarias en las convocatorias del Fondo Del Libro, Chile. 2013-2018 | **Juan Felipe Córdoba Restrepo:** Editar en la universidad, una construcción permanente | **Daniela Szpilbarg:** Políticas editoriales y digitalización. El caso de EUDEBA y el lector digital "Boris" | **Jorge M. Gorostiaga:** Digitalización en las revistas académicas de educación en Argentina | **Micaela Persson:** La Internacionalización de la Educación Superior a través de las revistas científicas digitales en América Latina | **Ana Slimovich y Ezequiel Saferstein:** Análisis sobre los modos digitales de difusión de las grandes editoriales en Argentina: libros de "coyuntura política". (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 85, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Estrategias didácticas en escenarios de innovación tecnológica.** **Cecilia Mazzeo:** Prólogo | **Isabel Alberdi:** Buceando en lo profundo. Metodología en el proceso de diseño gráfico. Apuntes sobre estrategias para abordar la enseñanza de la etapa de relevamiento | **Luciana Anarella:** Los medios digitales y la autogestión de saberes. Una experiencia pedagógica en la enseñanza del diseño | **Gabriela Chavez Mosquera:** El pulgarcito educado | **Alicia Coppo:** Estrategias de enseñanza del diseño para una nueva generación. El rol docente y el vínculo con el estudiante en el marco de las TIC'S | **Leandro Dalle:** Taller-mediate. Reflexiones críticas sobre una experiencia de amplificación del taller de diseño al medio virtual/digital | **Cecilia Mazzeo:** Renovaciones y persistencias. El taller y las tecnologías digitales | **Patricia Muñoz:** Incorporación de nuevos contenidos a la enseñanza desde la investigación | **Guillermo Sánchez Borrero:** La enseñanza del diseño a través del Diseño

Social y las nuevas tecnologías. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 84, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Creatividad solidaria e Innovación social en América Latina**. **María Verónica Barzola** | **Rita Aparecida da Conceição Ribeiro**: Prólogo: // **Eje 1. Análisis contextual y experiencias de comunidades**: **María Verónica Barzola** | **Marina Mendoza** | **Luiz Lagares Izidio** | **Luiza Novaes** | **Carlos Lange Valdés** | **Carolina Montt Steffens** | **Inés Figueroa Gómez** // **Eje 2. Diseño de innovación y pedagogía**: **Anderson Antonio Horta** | **Clara Santana Lins Cerqueira** | **Délcio Julião Emar de Almeida** | **Michelle Alvarenga Pinto Cotrim** | **Rita Aparecida da Conceição Ribeiro** | **Guilherme Englert Corrêa Meyer** | **Bruno Augusto Lorenz** | **Roberta Rech Mandelli** | **Marcelo Vianna Batista** | **Natalie Smith** | **Eric Haddad Parker Guterres** | **Elton Moura Nickel** | **Júlia Machado Padaratz** | **Paola Camila Dias de Moraes** | **Nathália Buch Abreu de Souza** | **Mirella Gomes Nogueira** | **María Magdalena Guajala Michay** // **Eje 3. Laboratorios de innovación social**: **Karine de Mello Freire** | **Chiara Del Gaudio** | **Ione Maria Ghislene Bentz** | **Carlo Franzato** | **Gustavo Severo de Borba** | **Cristina Zurbriggen** | **Mariana González Lago** | **María Mancilla García** | **Sebastián Gatica** // **Eje 4. Diseño de innovación para la integración social**: **Denise Siqueira** | **Lino Fernando Bragança Peres** | **Marcos Abilio Bosquetti** | **Marília Ceccon Salarini da Rosa** | **João E. C. Sobral** | **Marli T. Everling** | **Anna L. M. S. Cavalcanti** | **Carolina S. M. Tavares** | **Bruna R. Machado** | **Bruna M. Bischoff** | **Murilo Scoz**. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 83, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Investigar en Diseño**. **M. Matarrese** y **L. del C. Vilchis Esquivel**: Introducción. Investigar en Diseño. Multiplicidades epistemológicas y estéticas desde las que analizar la disciplina | **Eje 1. Epistemología del Diseño**: **R. Ynoub**: Epistemología y metodología en y de la investigación en Diseño | **A. Cravino**: Hacia una Epistemología del Diseño | **V. Ariza**: El Diseño como objeto de estudio y como ejercicio de intervención | **M. Á. Rubio Toledo**: Consideraciones para la investigación simbólica en Diseño desde los sistemas complejos | **M. A. Sandoval Valle**: La investigación de aspectos sociales y culturales como estrategia de Diseño | **Eje 2. Epistemología y enseñanza del Diseño**: **L. del C. Vilchis**: Diseño, Investigación y Educación | **J. Pokropek**: La experimentación proyectual en la enseñanza: Enseñar a construir sentido | **L. F. Irigoyen Morales**: Propuesta de categorización de habilidades en estudiantes y profesionales noveles de Diseño | **M. S. De la Barrera** e **I. Carillo Chávez**: Factores que inciden en investigaciones para Diseño | **Eje 3. Epistemología del Diseño en y desde diversas perspectivas y casos**: **M. Martínez González**: Entre hacedores de cosas. El Diseño y la antropología en el estudio de los objetos de Cuanajo, Michoacán, México | **M. Kwon**: Reinterpretación del jardín japonés en el paisaje occidental del Siglo XX a través de tres paisajistas: James Rose, Isamu Noguchi y Peter Walker | **B. Ferreira Pires**: Adornos Confeccionados con Cabellos Humanos. De la Era Victoriana y de Nuevos Diseñadores | **N. Villaça**: Moda y Producción de Sentidos | **R. Pitombo Cidreira**: El cuerpo vivido: La



expresividad de la aparición. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 82, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Taxonomías espaciales y objetuales en espacios y productos. Roberto Céspedes:** Introducción | **Ana Cravino:** Prologo | **Jorge Pokropek:** Lógicas de coherencia para la interpretación y producción del diseño interior y sus criterios de selección de formas objetuales | **Ana Cravino:** La Bolsa de Comercio de Buenos Aires. Un caso paradigmático de composición clásica | **Roberto Céspedes:** Diseño Andrógino: Charles Rennie Mackintosh | **Claudia Marcela Woodhull:** Una Aproximación Morfológica: Formas de la Pradera y su Intencionalidad Estética en el Espacio Interior y el Objeto | **Ricardo José Viveros Baez:** Organicismo: morfología y materialidad como expresión comunicante en un espacio arquitectónico | **Tesis de Doctorado en Diseño UP recomendada para su publicación. Florencio Compte Guerrero:** Modernos sin modernidad. Arquitectura de Guayaquil 1930-1948. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 81, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseño en Perspectiva - Diseño para la transición. Segunda Sección. D. V. Di Bella:** Prólogo de la Segunda Sección | **D. V. Di Bella:** Prefacio Diseño en Perspectiva | **L. C. Portugal do Nascimento:** Diseño en medio de feudos y campos: la oportunidad de la “rectificación de nombres” propuesta por Confucio en la Babel contemporánea de conceptos, términos y expresiones pegadizas recientemente forjados en el campo del diseño | **C. Soto:** Esto No es Diseño | **M. Marchisio:** El Fin de las Escuelas de Diseño | **I. Moroni and A. Arruda:** Comprender cómo los procesos de diseño pueden contribuir a la mejora de la capacidad innovadora en el universo de las *startup companies* | **S. Stivale:** Los Caminos del Diseño Sustentable y sus vinculaciones con la Investigación en Diseño | **M. González Insua:** Más allá del Producto: un abordaje local sobre el Diseño de Productos-Sistemas-Servicios para la Sustentabilidad y Tecnologías de Inclusión Social | **T. Soares and A. Arruda:** Domos geodésicas como modelo de negocio en la gestión hotelera para el desarrollo de las economías locales | **N. Mouchrek and L. Krucken:** Diseño como agente de cambio: iniciativas orientadas a la práctica en la enseñanza del diseño | **N. Mouchrek:** Diseño para el desarrollo de la juventud y su participación en la sostenibilidad | **G. Nuri Barón:** La transición urbana y social hacia un paradigma de movilidad sostenible | **D. V. Di Bella:** Impacto de la Experiencia Diseño en Perspectiva. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 80, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Giros visuales. Julio César Goyez Narváez y Alejandra Niedermaier:** Prólogo | **Gabriel Alba y Juan Guillermo Buenaventura:** *Cruce de caminos.* Un estado del arte de la investigación-creación | **María Ximena Betancourt Ruiz:** La imagen visual de la identidad, entre resistencias y representaciones hegemónicas | **Vanesa Brasil Campos Rodriguez:** Marca

M para Hitchcock - *Dial M for Hitchcock*. Los hilos y matices que se repiten en la obra del director | **Basilio Casanova Varela**: El arte de la creación | **Julio César Goyes Narváez**: Audiovisualidad, cultura popular e investigación-creación | **Trixi Allina Bloch y Alejandro Jaramillo Hoyos**: Mesa radicante: experiencia e imagen | **Esmeralda Hernández Toledano y Luis Martín Arias**: El cine como modelo de realidad: análisis de “Él” (Luis Buñuel, 1953) | **Alejandra Niedermaier**: Posibilidades de la imagen en tiempos de oscuridad | **Wilson Orozco**: La representación ficcional de la pobreza en *Tierra sin pan y Agarrando pueblo* | **Juan Manuel Perez**: Macropoéticas y Micropoéticas de la representación del cuerpo en la iconósfera contemporánea | **Eduardo A. Russo**: Visualidades en tránsito: el cine de David Lynch | **Sebastián Russo**: El fuego (in)extinguible. *Imagen y Revolución en Georges Didi Huberman y Joao Moreira Salles* | **Camila Sabeckis y Eleonora Vallazza**: La integración del cine expandido al espacio museístico | **Nicolás Sorrivas**: Black Mirror: El espejo que nos mira | **Valeria Stefanini**: El yo desnudo. La puesta en escena del yo en la obra de Liliana Maresca | **Jorge Zuzulich**: Dispositivo, cine y arte contemporáneo. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 79, febrero. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Tiempos inestables. Un mundo en transición**. **M. Veneziani**: Prólogo | **M. Veneziani**: Diseño y cultura. Huellas japonesas en la Argentina | **V. Martínez Azaro**: Empatía y Diseño en un contexto de inmigración | **X. González Eliçabe**: La permanencia en el cambio. El poncho como bandera de libertad | **V. Fiorini**: Diseño de indumentaria: Nuevas estrategias de enseñanza y modelos de innovación en el marco del consumo de moda | **C. Eiriz**: La enseñanza de la metodología de la investigación en la era de la invención: Hacia un nuevo humanismo | **M. Buey Fernández**: Educar para no competir. La guerra de las naciones: nuevo escenario multipolar e innovación social como alternativa de adaptación | **M. del M. Ketlun**: Fases y redes en la metodología del Design Thinking | **C. I. Galbusera Testa**: La evolución de los modelos de enseñar-aprender diseño en el nuevo escenario generacional | **M. F. Bertuzzi y D. Escobar**: Identidad y nacionalismo. Una mirada sobre la búsqueda de identidad y nuevas tendencias en el diseño de modas | **J. A. Di Loreto**: Rembrandt: estética, sujeción y corporalidad | **L. Mastantuono**: Nostalgia Cinematográfica | **S. Faerm**: A World in Flux | **S. Faerm**: Contemplative Pedagogy in the College Classroom: Theory, Research, and Practice for Holistic Student Development | **T. Werner**: Preconceptions of the Ideal: Ethnic and Physical Diversity Fashion | **M. G. Cyr**: China: Hyper-Consumerism, Abstract Identity | **N. Palomo-Lovinski and S. Faerm**: Changing the Rules of the Game: Sustainable Product Service Systems and Manufacturing in the Fashion Industry | **A. Sebek and J. Jones**: Immersion in the Workplace: A Unique Model for Students to Engage in Real-World Service Design. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 78, enero. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine e historia. Representaciones filmicas en un mundo globalizado**. **Zulema Marzorati y Mercedes Pombo**: Prefacio | **Eje 1: Etnicidades en la pantalla**: **Tzvi Tal**: Brechas y etnicidad.

Personajes judíos violentos en películas de Argentina, Uruguay y Venezuela | **Alejandra F. Rodríguez**: ¿Dónde está el sujeto?: problemas de representación de los pueblos originarios en el cine | **Eje 2: Construyendo la historia**: **Mónica Gruber**: Medios y poder: 1984 | **Adriana A. Stagnaro**: Lo imaginario y lo maravilloso de Internet. Una aproximación antropológica | **Zulema Marzorati y Mercedes Pombo**: Humanismo y solidaridad en *El puerto* (Kaurismäki, Finlandia/Francia/ Alemania, 2011) | **Eje 3: Cine, historia y memoria**: **María Elena Stella**: Holocausto y memoria en los tiempos de la globalización. Representaciones en el cine alemán | **Claudia Bossay P.**: *Libertadores*; bicentenarios de las independencias en el cine | **Marta N. R. Casale**: La imagen faltante, de Rithy Panh, testigo y cineasta. El genocidio en primera persona. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 77, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Moda, Diseño y Sociedad**. **Laura Zambrini**: Prólogo | **Carlos Roberto Oliveira de Araújo**: Metamorfosis Corporal na Moda e no Carnaval | **Analia Faccia**: Discursos sobre el cuerpo, vestimenta y desigualdad de género | **Griselda Flester**: Marcas de género en el diseño tipográfico de revistas de moda | **Jorge Leite Jr.**: Sexo, género y ropas | **Nancy de P. Moretti**: La construcción del lenguaje gráfico en el diseño de moda y la transformación del cuerpo femenino | **María Eugenia Correa**: Diseño y sustentabilidad. Un nuevo escenario posible en el campo de la moda | **Gabriela Poltronieri Lenzi**: O chapéu: Uma ferramenta para a identidade e a responsabilidade social no câncer de mama | **Taña Escobar Guanoluisa y Silvana Amoroso Peralta**: El giro humanista del sistema de la moda | **Suzana Avelar**: La moda contemporánea en Brasil: para escapar del Siglo XX | **Daniela Lucena y Gisela Laboureau**: Vestimentas indisciplinadas en la escena contracultural de los años 80 | **Paula Miguel**: Más allá del autor. La construcción pública del diseño de indumentaria en Argentina | **Gianne Maria Montedônio Chagastelles**: Arte y Costumbres: Los pliegues azules en los vestidos de vinilo de Laura Lima (1990-2010) | **Patricia Reinheimer**: Tecendo um mundo de diferenças. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 76, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Arte y Comunicación: Experiencias estéticas y el flujo del tiempo**. **N. Aguerre y M. Boivent**: Prólogo | **V. Capasso**: Nuevas tramas socio-espaciales después de la inundación en la ciudad de La Plata: un análisis de experiencias artísticas y memoria colectiva | **J. Cisneros**: Operaciones de montaje y reescritura como huellas del tiempo en “Diagonal Cero” | **V. de la Cruz Lichet**: Hacia una taxonomía de la Memoria. Prácticas artísticas colombianas en torno a la reconstitución de hechos históricos | **A. del P. Forero Hurtado, Y. A. Orozco y L. C. Rodríguez Páez**: El presente y el irremediable pasado. La reconstrucción de lo público desde la música rap de la Alianza Urbana en Quibdó-Chocó, Colombia | **F. Fajole**: Mirtha Dermisache: La otredad de la escritura | **E. García Aranguren**: Vanguardias artísticas y videojuegos: retomar el pasado para el mercado futuro | **L. Garaglia**: “Cómo hacer palabras con cosas” | **L. Gómez**: El cine y esos pueblitos: Mediaciones culturales de la memoria nacional | **B. Gustavo**: Vanguardias, dependencia cultural y periodizaciones en lucha.

La historización del arte argentino de los años '60 | **F. Jaubet**: Poesía de lo real en “Historia de un Clan” de Luis Ortega | **C. Juárez y J. Lamilla**: Prácticas sonoras desbordantes. El surgimiento del ciclo Experimenta97 en Buenos Aires | **I. Mihal y M. Matarrese**: Diversidad cultural y pueblos indígenas: una mirada sobre las TIC | **C. D. Paz**: De esta suerte se gobierna la mayor parte. La jefatura indígena examinada desde la intencionalidad performativa de la escritura etnológica de la Compañía de Jesús | **M. E. Torres**: Tiempos de Amor | **C. Vallina y C. Vallina**: Imagen y Memoria. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 75, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Artes Dibujadas: cartografías y escenas de la Historieta, el Humor Gráfico y la Animación**. **Laura Vazquez**: Prólogo | **Mara Burkart**: La Guerra de Malvinas según las Caricaturas de Hermenegildo Sábat en *Clarín* | **Laura Caraballo**: La parodia y la sátira en la historieta transpositiva de Alberto Breccia | **Alice Favaro**: *La “Beya” durmiente*: entre reescritura y transposición | **Amadeo Gandolfo**: La historia interminable: *Langostino y Mangucho y Meneca en Patoruzito* (1945-1950) | **Sebastian Gago**: Desovillando tramas culturales: un mapeo de la circulación y el consumo de las historietas *Nippur de Lagash* y *El Eternauta* | **Jozefh Queiroz**: La crónica-historieta en *Macanudo*, de Liniers | **Marilda Lopes Pinheiro Queluz**: Logotipo ou quadrinho? As animadas aventuras de Don Quixote nas capas de Ângelo Agostini | **Analia Lorena Meo**: Anime y consumo en Argentina en las páginas de *Clarín*, *La Nación* y *Página 12* (1997-2001) | **Ana Pedrazzini y Nora Scheuer**: Sobre la relación verbal-visual en el humor gráfico y sus recursos | **Paulo Ramos**: O enigma do número dois: os limites da tira em ambientes digitais | **Roberto Elísio dos Santos**: O Brasil através das histórias em quadrinhos de humor | **Facundo Saxe**: *Jago* de Ralf König: historieta sexo-disidente o cómo volver porno y queer a Shakespeare | **Pablo Turnes**: *Breccia Negro*: el testimonio de un autor | **Laura Vazquez y Pablo Turnes**: Contar desde los fragmentos. Rupturas, memoria y lenguaje en dos casos de la historieta argentina contemporánea | **Anibal Villordo**: La imagen intolerable: Intensidad estética y violencia en el cómic de superhéroes | **Máximo Eseverri**: Víctor Iturralde Rúa y la especificidad de lo infantil. Un primerísimo primer acercamiento. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 74, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseño en Perspectiva - Diseño para la transición. Primera Sección**. **D. V. Di Bella**: Prólogo de la Primera Sección | **T. Irwin**: Prefacio Diseño para la Transición | **D. Lockton and S. Candy**: Un vocabulario para las visiones del diseño para las transiciones | **G. Kossoff**: Localismo cosmopolita: la red planetaria de la vida cotidiana dentro de lo local | **A. Í. Gaziulusoy**: Postales desde los límites: hacia los futuros del diseño para las transiciones sostenibles | **C. Tonkinwise**: (Des)órdenes del diseño: sistemas de mediación de nivel en el diseño para la transición | **I. Mulder, T. Jaskiewicz and N. Morelli**: Sobre la ciudadanía digital y los datos como un nuevo campo común: ¿Podemos diseñar un nuevo movimiento? | **P. Scupelli**: Enseñanza del diseño para la transición: un estudio de caso sobre *Design Agility*, *Design*

*Ethos y Design Futures* | **J. Boehnert**: Diseño para la transición y pensamiento ecológico | **T. Irwin**: El enfoque emergente del diseño para la transición | **T. Costa Gomez**: Proyectos de transición en curso: una perspectiva del sur | **S. Hamilton**: Palabras en acción: Creando y haciendo el diseño para la transición en Ojai, California, un caso de estudio | **Ch. L. Dahle**: Diseñar para las transiciones: abordar el problema de la pesca excesiva en el mundo | **S. Rohrbach and M. Steenson**: Diseño para la transición: enseñanza y aprendizaje | **M. A. Mages and D. Onafuwa**: Opacidad, transición e investigación en diseño. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 73, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Convergencia pedagógica-digital: libros, lecturas y diseño**. **Ivana Mihal**: Prólogo. Narrativa transmedia. Convergencia pedagógica-digital: libros, lecturas y diseño | **Natalia Aguerre**: Arte y Medios: Narrativa transmedia y el translector | **Francisco Albarello**: El lector en la encrucijada: la *lectura/navegación* en las pantallas digitales | **María del Carmen Rosas Franco**: Nuevos soportes, nuevos modos de leer. La narrativa en la Literatura infantil y juvenil digital | **Florencia Lila Sorrentino**: Instantáneas: la lectura en los tiempos que corren | **Gustavo Bombini**: Didáctica de la lectura y la escritura y multimodalidad | **Mariana Landau**: Los discursos sobre tecnologías y educación en la esfera pública | **Mónica Pini**: Políticas de alfabetización digital. Educación e inclusión | **Lia Calabre**: Planos de livro e leitura em tempos da cultura digital | **Ana Ligia Medeiros y Gilda Olinto**: O impacto da tecnologia de informação e comunicação nas bibliotecas públicas: envolvimento comunitário, criatividade e inovação | **Eduardo Pereyra**: Juventudes y TIC: Estados locales frente al abordaje de la promoción de la lectura | **Daniela Szpilberg**: Configuraciones emergentes de circulación y lectura en el entorno digital: el caso de Bajalibros.com. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 72, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cruces entre Cultura y Diseño: repensando el diseño de los procesos culturales y los abordajes culturales del diseño**. **Karen Avenburg y Marina Matarrese**: Introducción. Cruces entre Cultura y Diseño: repensando el diseño de los procesos culturales y los abordajes culturales del diseño | **Ivana Mihal**: Estéticas, lecturas e industria del libro: el caso de los e-books | **Laura Ferreño y María Laura Giménez**: Desafíos actuales de las políticas culturales. Análisis de caso en el Municipio de Avellaneda | **Silvia Benza**: El Distrito de Diseño en la Ciudad de Buenos Aires: una mirada desde los usos de la cultura en contextos globales y locales | **Natalia Aguerre**: Las performances musicales en las misiones jesuitas de guaraníes | **Julieta Infantino**: Arte y Transformación social. El aporte de artistas (circenses) en el diseño de políticas culturales urbanas | **Verónica Griselda Talellis, Elsa Alicia Martínez, Karen Avenburg y Alina Cibeá**: Investigación y gestión cultural: diseñando articulaciones | **Verónica Paiva y Alejo García de la Cárcova**: Wright Mills y su crítica al diseño de segunda posguerra. Los aportes de la sociología al mundo del diseño | **Laura Zambrini**: Diseño e indumentaria: una mirada histórica sobre la estética de las identidades de género | **Bárbara**

**Guershman:** Marcas de shopping o de diseñador. Los procesos de adscripción en la moda. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 71, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Materialidad difusa. Prácticas de diseño y tendencias.** **Daniel Wolf:** Prólogo de la Universidad de Palermo | **Jorge Pokropek y Ana Cravino:** Algunas precisiones sobre la borrosa noción de “Materia” para el diseño interior | **Leila Lemgruber Queiroz:** Desmaterialización e inmaterialidad en el contexto contemporáneo del Diseño | **Maximiliano Zito:** La sustentabilidad de Internet de las Cosas | **Gabriela Nuri Barón:** La des-materialización de productos tangibles en una perspectiva de sustentabilidad | **Marina Andrea Baima:** El proceso de diseño desde la génesis de los materiales | **Marinella Ferrara and Valentina Rognoli:** Introduction by the School of Design of Politecnico di Milano | **Marinella Ferrara and Anna Cecilia Russo:** The Italian Design Approach to Materials between tangible and intangible meanings | **Linda Worbin:** Designing for a start; irreversible dynamic textile patterns | **Zurich Manuel Kretzer:** Educating smart materials | **Murat Bengisu:** Biomimetic materials and design | **Valentina Rognoli and Camilo Ayala Garcia:** Material activism. New hybrid scenarios between design and technology | **Giulia Gerosa and Laura Daglio:** Diffuse materiality in public spaces between expressiveness and performance | **Giovanni Maria Conti:** Material for knitwear: a new contemporary design scenario | **Giulio Ceppi:** Slow+Design as sustainable sensoriality: an innovative approach aimed to explore the new relationships among design, innovation and sustainability. (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 70, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Presente y futuro del diseño latino.** **María Verónica Barzola:** Prólogo de la Universidad de Palermo | **Rita Ribeiro:** Prólogo da Universidade do Estado de Minas Gerais. **FILOSOFÍA DEL DISEÑO Y CONTEXTO SOCIAL:** **Jorge Gaitto** | **María Verónica Barzola** | **Celso Carnos Scaletsky, Chiara Del Gaudio, Filipe Campelo Xavier da Costa, Gerry Derksen, Guilherme Corrêa Meyer, Juan de la Rosa, Piotr Michura y Stan Ruecker** | **Anderson Antonio Horta.** **EL DISEÑO COMO AGENTE DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL:** **María Ledesma** | **Silvia Sasaoka, Giselle Marques Leite, Mônica Cristina de Moura y Luís Carlos Paschoarelli** | **Caroline Salvan Pagnan y Artur Caron Mottin** | **Simone Abreu** | **Zulma Buendía De Viana** | **Elisangela Batista.** **EL DISEÑO COMO FACTOR DE DESARROLLO ECONÓMICO:** **María del Rosario Bernatene y Guillermo Juan Canale** | **Liliana Durán Bobadilla y Luis Daniel Mancipe Lopez** | **Ana Urroz-Osés** | **Camilo de Lelis Belchior.** **FORMACIÓN PARA EL DISEÑO SOCIAL:** **Rita Aparecida da Conceição Ribeiro** | **Cristian Antoine, Santiago Aránguiz y Carolina Montt** | **Polyana Ferreira Lira da Cruz y Wellington Gomes de Medeiro** | **Carlos Henrique Xerfan do Amaral, André Ribeiro de Oliveira y Sandra Maria Nunes Vivone** | **Ana Beatriz Pereira de Andrade y Henrique Perazzi de Aquino.** (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 69, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine e Historia. Pluralidad de voces y miradas sobre el autoritarismo y el totalitarismo.** **Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** Prólogo | **Rodolfo Battagliese:** Poder estatal y dominación de género: sus representaciones en *La linterna roja* (China, 1991) de Zhang Yimou | **Lizel Tornay:** Representaciones de mujeres en el cine de realizadoras feministas durante los períodos posdictatoriales. España y Argentina | **Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** El fascismo en la pantalla: *Vincere* (Italia, Bellocchio, 2009) | **Victoria Alvarez:** Cine, represión y género en la transición democrática. Un análisis de *La noche de los lápices* | **Tzvi Tal:** La estética del trauma y el discurso de la memoria: personajes infantiles ante el terror estatal en *Infancia clandestina* (Ávila, Argentina, 2011) | **Moira Cristiá:** Frente al autoritarismo, la creación. La experiencia de AIDA y su relectura en el film *El Exilio de Gardel* (Fernando Solanas, Francia / Argentina, 1985) | **Sonia Sasiain:** El lugar del Estado en la representación de la vivienda popular: desde la construcción de la opinión pública hacia la censura | **Mónica Gruber:** Medios y poder: 1984. (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 68, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La dimensión ideológica de la enseñanza del diseño.** **Cecilia Mazzeo:** Prólogo. La dimensión ideológica de la enseñanza del diseño | **Constanza Necuzzi:** Educación, enseñanza y didáctica en la contemporaneidad | **Inés Olmedo:** La Dirección de Arte en el cine, desafíos disciplinares y pedagógicos | **Beatriz Galán:** Reconstruyendo el entramado de una sociedad creativa. Estrategias para la formación de diseñadores en contextos de complejidad | **Clara Ben Altabef:** Intenciones para una didáctica proyectual. Caso: asignatura Proyecto y Forma en la FAU-UNT | **Diego Giovanni Bermúdez Aguirre:** El estado de posibilidad de la Historia del Diseño | **María Ledesma:** Luces y sombras en la enseñanza del Diseño. Una reflexión sobre su transformación en saber universitario | **Ana Cravino:** Enseñar Diseño: La emergencia de la teoría | **Mabel Amanda López:** Modos de decir y modos de ser: palabra e ideología en el taller de diseño | **Ana María Romano:** La construcción de la cosmovisión durante la enseñanza. (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 67, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Componentes del diseño audiovisual experimental.** **Gonzalo Aranda Toro y Alejandra Niedermaier:** Prólogo | **Alejandra Niedermaier:** Introducción | **María José Alcalde:** Reflexión acerca del ejercicio audiovisual como medio de expresión del diseño gráfico experimental | **Eugenia Álvarez Saavedra:** El diseño en las representaciones audiovisuales de la etnia Mapuche | **Laura Bertolotto Navarrete y Katherine Hetz Rodríguez:** Reflexión respecto de la conexión entre la disciplina del diseño y la audiovisual, como factor estratégico de desarrollo | **José Luis Cancio:** *Cerebus*, un modelo de edición independiente | **Rosa Chalkho:** La música cinematográfica y la construcción del sentido en el film | **Antonieta Clunes:** Experimentación con medios análogos y su aplicación como recurso audiovisual, reflejo de un contexto latinoamericano | **Daniela V. Di Bella:** Ex Obra, la rematerialización de la imagen en movimiento | **Pamela Petruska Gatica Ramírez:** Ver y sentir (pantallas). Diseño, dispositivos y emoción | **Ricardo Pérez Rivera:** Acerca del método de la observación y

algunos alcances al estudio experimental para la construcción de imágenes | **Juan Manuel Pérez:** Sobre subjetividades en la educación visual contemporánea: algunos componentes | **Eduardo A. Russo:** Aspectos intermediales de la enseñanza audiovisual. Un abordaje transversal, entre el cine y los nuevos medios | **Gisela Massara, Camila Sabeckis y Eleonora Vallazza:** Tendencias en el Cine Expandido Contemporáneo. (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 66, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 5ª Edición. Ciclo 2014-2015].** (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 65, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Los procesos emergentes en la enseñanza y la práctica del diseño.** **M. Veneziani:** Prólogo | **M. Veneziani:** Moda y comida: Una alianza que predice hechos económicos | **M. Buey Fernández:** Involúcrame y entenderé | **F. Bertuzzi y D. Escobar:** El espíritu emprendedor. Un acercamiento al diseño independiente de moda y las oportunidades de crecimiento comercial en el contexto actual argentino | **X. González Elicabe:** Arte popular y diseño: los atributos de un nuevo lujo | **C. Eiriz:** Creación y operaciones de transformación. Aportes para una retórica del diseño | **P. M. Doria:** Desafío creativo cooperativo | **V. Fiorini:** Nuevos escenarios de las prácticas del diseño de indumentaria en Latinoamérica. Conceptos, metodologías e innovación productiva en el marco de la contemporaneidad | **R. Aras:** Los nuevos aprendizajes del sujeto digital | **L. Mastantuono:** Tendencias hacia un cine medioambiental. Concientización de una producción y diseño sustentable | **D. Di Bella:** El cuerpo como territorio | **V. Stefanini:** La mirada propia. El autorretrato en la fotografía contemporánea | **S. Faerm:** Introducción | **A. Fry, R. Alexander, and S. Ladhib:** Los emprendimientos en Diseño en la economía post-recesión: Parson`s E Lab, la Incubadora de Negocios de Diseño | **S. Faerm:** Desarrollando un nuevo valor en diseño; del “qué” al “cómo” | **A. Kurennaya:** Moda como práctica, Moda como proceso: los principios del lenguaje como marco para entender el proceso de diseño | **L. Beltran-Rubio:** Colombia for Export: Johanna Ortiz, Pepa Pombo y la recreación de la identidad cultural para el mercado global de la moda | **A. Fry, G. Goretti, S. Ladhib, E. Cianfanelli, and C. Overby:** “Artesanías de avanzada” integradas con el saber hacer; el papel del valor intangible y el rol central del artesano en el artesanato de alta gama del siglo 21 | **T. Werner and S. Faerm:** El uso de medios comerciales para involucrar e impactar de manera positiva en las comunidades. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 64, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación [Catálogo de Investigaciones. 1ª Edición. Ciclo 2007-2015]. Investigaciones (abstracts) organizadas por campos temáticos:** a. Empresas y marcas | b. Medios y estrategias de comunicación | c. Nuevas tecnologías | d. Nuevos profesionales | e. Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes | f. Pedagogía



del diseño y las comunicaciones | g. Historia y tendencia. **Selección de Investigaciones (completas): Patricia Dosio:** Detección y abordaje de problemas o tendencias actuales en el arte y el diseño | **Débora Belmes:** Nuevas herramientas de la comunicación. Un estudio acerca del amor, la amistad, la educación y el trabajo en jóvenes universitarios | **Eleonora Vallaza:** El Found Footage como práctica del video-arte argentino de la última década | **Andrés Olaizola:** Alfabetización académica en entornos digitales | **Marina Mendoza:** Hacia la construcción de una ciudadanía mediática. Reflexiones sobre la influencia de las políticas neoliberales en la configuración de la comunicación pública argentina | **Valeria Stefanini:** Los modos de representación del cuerpo en la fotografía de moda. Producciones fotográficas de la Revista Catalogue. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 63, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine documental. Fernando Mazás:** Prólogo | **Igor Dimitri Gonçalves:** Werner Herzog, documentales de viaje: *Fata Morgana, La Soufrière, A la espera de una catástrofe inevitable, Wodaabe, Pastores del sol, Jag Mandir* | **Nerea González:** La doble lectura de *Canciones para después de una guerra* explicada desde el marco teórico de las problemáticas del documental | **Lucía Levis Bilsky:** De artistas, consumidores y críticos: dinámicas del cambio, el gusto y la distinción en el campo artístico actual. Jean-Luc Godard y su *Adiós al Lenguaje* | **Claudia Martins:** Péter Forgács: imágenes de familia y la memoria del Holocausto | **Fernando Mazás:** *Edificio Master*: la tecnología audiovisual como escritura étnica | **Carlos Gustavo Motta:** La antropología visual | **Gonzalo Murúa Losada:** Por un cuarto cine, el webdoc en la era de las narraciones digitales | **Antonio Romero Zurita:** El cine intelectual de Fernando Birri. Antecedentes a la conformación del Documental Militante en Argentina | **Maria A. Sifontes:** El acto performático como expresión del pensamiento en obras realizadas por artistas venezolanos. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 62, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Imágenes/ escrituras: trazos reversibles. Laura Ruiz y Marcos Zangrandi:** Presentación. El lazo imagen/escritura en los nexos de la cultura contemporánea. **1. Blogs/escrituras. Diego Vigna:** Lo narrado en imágenes (o las imágenes narradas). Ficciones, pruebas, trazos y fotografías en las publicaciones de los escritores en blogs | **Mariana Catalin:** Daniel Link y la televisión: ensayos entre la clase y la cualificación. **2. Cine/escrituras. Vanina Escalles:** El ensayo a la búsqueda de la imagen | **Diego A. Moreiras:** Dimensiones de una masacre en la escuela: traducción intersemiótica en *We need to talk about Kevin* | **Nicolás Suárez:** Pueblo, comunidad y mito en *Juan Moreira* de Leonardo Favio y en *Facundo. La sombra del Tigre* de Nicolás Sarquís | **Marcos Zangrandi:** Antín / Cortázar: cruces y destiempos entre la escritura y el cine. **3. Imágenes/escrituras. Álvaro Fernández Bravo:** Imágenes, trauma, memoria: miradas del pasado reciente en obras de Patricio Guzmán, Adriana Lestido y Gustavo Germano | **Laura Ruiz:** Bronce y sueños, los gitanos. Nomadismo, identidades por exclusión y otredad negativa en Jorge Nedich y Josef Koudelka | **Santiago Ruiz y Ximena Triquell:** Imágenes y palabras en la lucha por imposición de sentidos: la imagen como generadora de relatos. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo,

Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 61, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Lecturas y poéticas del arte latinoamericano: apropiaciones, rupturas y continuidades.** **María Gabriela Figueroa:** Prólogo | **Cecilia Iida:** El arte local en el contexto global | **Silvia Dolinko:** Lecturas sobre el grabado en la Argentina a mediados del siglo XX | **Ana Hib:** Repertorio de artistas mujeres en la historiografía canónica del arte argentino: un panorama de encuentros y desencuentros | **Cecilia Marina Slaby:** Mito y banalización: el arte precolombino en el arte actual. La obra de Rimer Cardillo y su apropiación de la iconografía prehispánica | **Lucía Acosta:** Jorge Prelorán: las voces que aún podemos escuchar | **Luz Horne:** Un paisaje nuevo de lo posible. Hacia una conceptualización de la “ficción documental” a partir de Fotografías, de Andrés Di Tella | **María Cristina Rossi:** Redes latinoamericanas de arte constructivo | **Florencia Garramuño:** Todos somos antropófagos. Sobrevivencias de una vocación internacionalista en la cultura brasileña | **Jazmín Adler:** Artes electrónicas en Argentina. En busca del eslabón perdido. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 60, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La experiencia fotográfica en diálogo con las experiencias del mundo.** **Alejandra Niedermaier:** Prólogo | **François Soulagés:** Geoestética de idas-vueltas (a modo de introducción) | **Eric Bonnet:** Partir y volver. Cuba, tierra natal de Wifredo Lam y Ana Mendieta | **María Aurelia Di Berardino:** Lo que oculta una frontera: el para qué escindir la ciencia del arte | **Alejandro Erbetta:** La experiencia migratoria como posibilidad de creación | **Raquel Fonseca:** En la frontera de las imágenes de una inmigración en doble sentido; ida y vuelta | **Denise Labraga:** Fronteras blandas. Posibilidades de representación del horror | **Alejandra Niedermaier:** La imagen síntoma: construcciones estéticas del yo | **Pedro San Ginés Aguilar:** Hijo de la migración | **Silvia Solas:** Fronteras artísticas: sentidos y sinsentidos de lo visual | **François Soulagés:** Las fronteras & el ida-vuelta | **Joaquim Viana:** Las transformaciones diagramáticas: imágenes y fronteras efímeras. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 59, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine y Moda.** P. Doria: **Prólogo Universidad de Palermo** | M. Carlos: **Moda en cine: signos y simbolismos** | D. Ceccato: **Cortos de moda, un género en auge** | P. Doria: **Brillos y utopías** | V. Fiorini: **Moda, cuerpo y cine** | C. Garizoain: **De la pasarela al cine, del cine a la pasarela. El vestuario y la moda en el cine argentino hoy** | M. Orta: **Moda fantástica** | S. Roffe: **Vestuario de cine: El relator silencioso** | M. Veneziani: **Moda y cine: entre el relato y el ropaje** | L. Acar: **La seducción del cuerpo vestido en La fuente de las mujeres** | F. di Cola: **Moda y autenticidad histórica en el cine: nuevos ecos de la escuela viscontina** | E. Monteiro: **El amor, los cuerpos y las ropas en Michael Haneke** | D. Trindade: **Vestes del tiempo: telas, movimientos e intervalos en la película Lavoura Arcaica** | N. Villaça: **Al-**

**modóvar: Cineasta y diseñador** | F. Mazás: **El cine como metalenguaje. Haciendo visible el código de la moda** | **Cuerpo, Arte y Diseño**. P. Doria: **Prólogo Universidad de Palermo** | S. Cornejo y P. Estebecorena: **Cuerpo, imagen e identidad. Relación (im)perfecta** | D. Ceccato: **Cuerpos encriptadas: Entre el ser real e irreal** | L. Garabieta: **Cuerpo y tiempo** | G. Gómez del Río: **Nuevos soportes, nuevos cuerpos** | M. Matarrese: **Cestería pilagá: una aproximación desde la estética al cuerpo** | C. Puppo: **El arte de diseñar nuestro cuerpo** | S. Roffe: **Ingeniería y arquitectura de la Moda: El cuerpo rediseñado** | L. Ruíz: **Imágenes de la otredad. Arte, política y cuerpos residuales en Daniel Santoro** | V. Suárez: **Cuerpos: utopías de lo real** | S. Avelar: **El futuro de la moda: una discusión posible** | S. M. Costa, Esteban F. Tuesta & S. A. Costa: **Residuos agro-industriales utilizados como materias-primas en estudios de desarrollo de fibras textiles** | F. Dantas Mendes: **El Diseño como estrategia de Postponement en la MVM Manufactura del Vestuario de la Moda** | B. Ferreira Pires: **Cuerpo trazado. Contexturas orgánicas e inorgánicas** | C. R. García Vicentini: **El lugar de la creatividad en el desarrollo de productos de moda contemporáneos**. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 58, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Moda en el siglo XX: una mirada desde las artes, los medios y la tecnología**. Matilde Carlos: **Prólogo** | Melisa Perez y Perez: **Las asociaciones entre el arte y la moda en el siglo XX** | Mónica Silvia Incorvaia: **La fotografía en la moda. Entre la seducción y el encanto** | Gladys Mercado: **Vestuario: entre el cine y la moda** | Gabriela Gómez del Río: **Fotolectos: cuando la imagen se vuelve espacio. Estudio de caso Para Ti Colecciones** | Valeria Tuozzo: **La moda en las sociedades modernas** | Esteban Maioli: **Moda, cuerpo e industria. Una revisión sobre la industria de la moda, el uso generalizado de TICs y la Tercera Revolución Industrial Informacional** | **Las Pymes y el mundo de la comunicación y los negocios**. Patricia Iurcovich: **Prólogo** | Liliana Devoto: **La sustentabilidad en las pymes, ¿es posible?** | Sonia Grotz: **Cómo transformar un sueño en un proyecto** | María A. Rosa Dominici: **La importancia del coaching en las PYMES como factor estratégico de cambio** | Victoria Mejuto: **La creación de diseño y marca en las Pymes** | Diana Silveira: **Las pymes argentinas: realidades y perspectivas** | Christian Javier Klyver: **Las Redes Sociales y las PyMES. Una relación productiva** | Silvia Martinica: **El maltrato psicológico en la empresa** | Debora Shapira: **La sucesión en las PYMES, el factor gerenciamiento**. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 57, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Pedagogías y poéticas de la imagen**. Julio César Goyes Narvárez y Alejandra Niedermaier: **Prólogo** | Vanessa Brasil Campos Rodríguez: **Una mirada al borde del precipicio. La fascinación por lo siniestro en el espectáculo de lo real (reality show)** | Mónica Ferreira Mayrink: **La escuela en escena: las películas como signos mediadores de la formación crítico-reflexiva de profesores** | Jesús González Requena: **De los textos yoicos a los textos simbólicos** | Julio César Goyes Narvárez: **Audiovisualidad y subjetividad. Del icono a la imagen filmica** | Alejandro Jaramillo Hoyos: **Poética de la imagen - imagen poética** | Leopoldo Lituma Agüero: **Imagen, memoria y Nación. La historia del Perú en sus imágenes pri-**

**migenias** | Luis Martín Arias: **¿Qué queremos decir cuando decimos “imagen”? Una aproximación desde la teoría de las funciones del lenguaje** | Luis Eduardo Motta R.: **La imagen y su función didáctica en la educación artística** | Alejandra Niedermaier: **Cuando me asalta el miedo, creo una imagen** | Eduardo A. Russo: **Dinámicas de pantalla, prácticas post-espectatoriales y pedagogías de lo audiovisual** | Viviana Suarez: **Interferencias. Notas sobre el taller como territorio, la regla como posibilidad, la obra como médium** | Lorenzo Javier Torres Hortelano: **Aproximación a un modelo de representación virtual lúdico (MRVL). *Virtual Self*, narcisismo y ausencia de sentido.** (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 56, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 4ª Edición. Ciclo 2012-2013]. Tesis recomendada para su publicación: Mariluz Sarmiento: La relación entre la biónica y el diseño para los criterios de forma y función.** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 55, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Reflexiones sobre la imagen: un grito interminable e infinito.** Jorge Couto: **Prólogo** | Joaquín Linne y Diego Basile: **Adolescentes y redes sociales online. El photo sharing como motor de la sociabilidad** | María José Bórquez: **El Photoshop en guerra: algo más que un retoque cosmético** | Virginia E. Zuleta: **Una apertura de Pina. Algunas reflexiones en torno al documental de Wim Wenders** | Lorena Steinberg: **El funcionamiento indicial de la imagen en el nuevo cine documental latinoamericano** | Fernando Mazás: **Apuntes sobre el rol del audiovisual en una genealogía materialista de la representación** | Florencia Larralde Armas: **Las fotos sacadas de la ESMA por Victor Bastera en el Museo de Arte y Memoria de La Plata: el lugar de la imagen en los trabajos de la memoria de la última dictadura militar argentina** | Tomás Frère Affanni: **La imagen y la música. Apuntes a partir de El artista** | Mariana Bavoleo: **El Fileteado Porteño: motivos decorativos en el margen de la comunicación publicitaria** | Mariela Acevedo: **Una reflexión sobre los aportes de la Epistemología Feminista al campo de los estudios comunicacionales** | Daniela Ceccato: **Los blogs de moda como creadores de modelos estéticos** | Natalia Garrido: **Imagen digital y sitios de redes sociales en internet: ¿más allá de espectacularización de la vida cotidiana?** | Eugenia Verónica Negreira: **El color en la imagen: una relación del pasado - presente y futuro** | Ayelén Zaretti: **Cuerpos publicitarios: cuerpos de diseño. Las imágenes del cuerpo en el discurso publicitario de la televisión. Un análisis discursivo** | Jorge Couto: **La “belleza” im-possible visual/digital de las tapas de las revistas. Aportes de la biopolítica para entender su u-topia.** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 54, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Interpretando el pensamiento de diseño del siglo XXI.** Marisa Cuervo: **Prólogo** | Marcia Venezia-

ni: **Introducción Universidad de Palermo. Tendencias opuestas** | Leandro Allochis: **La mirada lúcida. Desafíos en la producción y recepción de imágenes en la comunicación contemporánea** | Teresita Bonafina: **Lo austero. ¿Un estilo de vida o una tendencia en la moda?** | Florencia Bustingorry: **Moda y distinción social. Reflexiones en torno a los sentidos atribuidos a la moda** | Carlos Caram: **Pedagogía del diseño: el proyecto del proyecto** | Patricia M. Doria: **Poética, e inspiración en Diseño de Indumentaria** | Verónica Fiorini: **Tendencias de consumo, innovación e identidad en la moda: Transformaciones en la enseñanza del diseño latinoamericano** | Paola Gallarato: **Buscando el vacío. Reflexiones entre líneas sobre la forma del espacio** | Andrea Pol: **Brand 2020. El futuro de las marcas** | José E. Putruele y Marcia C. Veneziani: **Sustentabilidad, diseño y reciclaje** | Valeria Stefanini: **La puesta en escena. Arte y representación** | Steven Faerm: **Introducción Parsons The New School for Design. Nuevos mundos extremos** | David Carroll: **El innovador transgresor: ser un explorador de Google Glass** | Aaron Fry y Steven Faerm: **Consumismo en los Estados Unidos de la post-recesión: la influencia de lo “Barato y Chic” en la percepción sobre la desigualdad de ingresos** | Steven Faerm: **Construyendo las mejores prácticas en la enseñanza del diseño de moda: sentido, preparación e impacto** | Robert Kirkbride: **Aguas arriba/Aguas Abajo** | Jeffrey Lieber: **Aprender haciendo** | Karinna Nobbs y Gretchen Harnick: **Un estudio exploratorio sobre el servicio al cliente en la moda.** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 53, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cincuenta años de soledad. Aspectos y reflexiones sobre el universo del video arte.** E. Vallazza: **Prólogo** | S. Torrente Prieto: **La sutura de lo ausente. El espectador como actor en el videoarte** | G. Galuppo: **Frente al vacío cuerpos, espacios y gestos en el videoarte** | C. Sabeckis: **El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas** | J. P. Lattanzi: **La crisis de las grandes narrativas del arte en el audiovisual latinoamericano: apuntes sobre el cine experimental latinoamericano en las décadas de 1960 y 1970** | N. Sorrivias: **El videoarte como herramienta pedagógica** | M. Cantú: **Archivos y video: no lo hemos comprendido todo** | E. Vallazza: **El video arte y la ausencia de un campo cultural específico como respuesta a su hibridación artística** | D. Foresta: **Los comienzos del videoarte (entrevista)** | G. Ignoto: **Borrado** | J-P Fargier: **Grand Canal & Mon CEil!** | R. Skryzak: **Las ensoñaciones de un videasta solitario** | G. Kortsarz: **El sol en mi cabeza** | **La identidad nacional. Representaciones culturales en Argentina y Serbia.** Z. Marzorati y B. Pantović: **Prólogo** | A. Mardikian: **Múltiples identidades narrativas en el espacio teatral** | D. Radojičić: **Identidad cultural. La película etnográfica en Serbia** | M. Pombo: **La fotografía argentina contemporánea. Una mirada hacia las comunidades indígenas** | T. Tal: **El Kruce de los Andes: memoria de San Martín y discurso político en Revolución (Ipiña, 2010)** | B. Pantović: **Serbia en imágenes: mensajes visuales de un país** | V. Trifunović y J. Diković: **La transformación post-socialista y la cultura popular: reflejo de la transición en series televisivas de Serbia** | S. Sasiain: **Espacios que educan: tres momentos en la historia de la educación en Argentina** | M. E. Stella: **A un cuarto de siglo, reflexiones sobre el Juicio a las Juntas Militares en Argentina** | A. Stagnaro: **Representaciones culturales e identitarias en cambio: habitus científico y po-**

**líticas públicas en ciencia y tecnología en la Argentina | A. Pavićević: El Ángel Blanco. Desde Herald de la Resurrección hasta Portador de Fortuna. Comercialización del Arte Religioso en la Serbia post-comunista | M. Stefanović Banović: Ejemplos del uso de los símbolos cristianos en la vida cotidiana en Serbia** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 52, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseño de arte Tecnológico**. Alejandra Niedermaier: **Prólogo**. Apartado: Acerca de FASE: Marcela Andino: **Diseño de políticas culturales** | Pelusa Borthwick: **Nuestra inserción en la cadena de producción nacional** | Patricia Moreira: **FASE La necesidad del encuentro** | Graciela Taquini: **Textos curatoriales de los últimos cinco años de FASE**. Apartado: Acerca de la esencia y el diseño del arte tecnológico. Rodrigo Alonso: **Introducción a las instalaciones interactivas** | Emiliano Causa: **Cuerpo, Movimiento y Algoritmo** | Rosa Chalhko: **Entre al álbum y el MP3: variaciones en las tecnologías y las escuchas sociales** | Alejandra Marinaro y Romina Flores: **Objetos de frontera y arte tecnológico** | Enrique Rivera Gallardo: **El Virus de la Destrucción, o la defensa de lo inútil** | Mariela Yeregui: **Encrucijadas de las artes electrónicas en la aporía arte/investigación** | Jorge Zuzulich: **¿Qué nos dice una obra de arte electrónico?** Este cuaderno acompaña a FASE 6.0/2014. **Tesis recomendada para su publicación**. Valeria de Montserrat Gil Cruz: **Gráficos animados en diarios digitales de México. Cápsulas informativas, participativas y de carácter lúdico**. (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 51, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseños escénicos innovadores en puestas contemporáneas**. Catalina Julia Artesi: **Prólogo** | Andrea Pontoriero: **Vida líquida, teatro y narración en las propuestas escénicas de Mariano Pensotti** | Estela Castronuovo: **Lote 77 de Marcelo Mininno: el trabajoso oficio de narrar una identidad** | Catalina Julia Artesi: **Representaciones expandidas en puestas actuales** | Ezequiel Lozano: **La intermedialidad en el centro de las propuestas escénicas de Diego Casado Rubio** | Marcelo Velázquez: **Mediatización y diferencia. La búsqueda de la forma para una puesta en escena de Acreedores de Strindberg** | **Distribución cultural**. Yanina Leandra: **Prólogo** | Andrea Hanna: **El rol del productor en el teatro independiente. La producción es ejecutiva y algo más...** | Roberto Perinelli: **Teatro: de Independiente a Alternativo. Una síntesis del camino del Teatro Independiente argentino hacia la condición de alternativo y otras cuestiones inevitables** | Leila Barenboim: **Gestión Cultural 3.0** | Rosalía Celentano: **Ámbito público, ámbito privado, ámbito independiente, fronteras desplazadas en el teatro de la Ciudad de Buenos Aires** | Yoska Lazaro: **La resignificación del término “producto” en el ámbito cultural** | **Tesis recomendada para su publicación**: Rosa Judith Chalkho. **Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales** (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 50, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **El Diseño en foco: modelos y reflexiones sobre el campo disciplinar y la enseñanza del diseño en América Latina.** María Elena Onofre: **Prólogo** | Sandra Navarrete: **Abstracción y expresión. Una reflexión de base filosófica sobre los procesos de diseño** | Octavio Mercado G: **Notas para un diseño negativo. Arte y política en el proceso de conformación del campo del Diseño Gráfico** | Denise Dantas: **Diseño centrado en el sujeto: una visión holística del diseño rumbo a la responsabilidad social** | Sandra Navarrete: **Diseño paramétrico. El gran desafío del siglo XXI** | Deyanira Bedolla Pereda y Aarón José Caballero Quiroz: **La imagen emotiva como lenguaje de la creatividad e innovación** | María González de Cossío y Nora A. Morales Zaragoza: **El pensamiento proyectual sistémico y su integración en el aula** | Luis Rodríguez Morales: **Hacia un diseño integral** | Gloria Angélica Martínez de la Peña: **La investigación y el diagnóstico de proyectos de diseño** | María Isabel Martínez Galindo y Nora A. Morales Zaragoza: **Imaginando otras formas de leer. La era de la sociedad imaginante** | Paula Visoná y Giulio Palmitessa: **Metodologías del diseño en la promoción de aprendizaje organizacional. El proyecto Melissa Academy** | Leandro Brizuela: **El diseño de packaging y su contribución al desarrollo de pequeños y medianos emprendimientos** | Dolores Delucchi: **El Diseño y su incidencia en la industria del juguete argentino** | Pablo Capurro: **Sin nadie en el medio. El papel de internet como intermediario en las industrias culturales y en la educación** | Fabio Parode e Ione Bentz: **El desarrollo sustentable en Brasil: cultura, medio ambiente y diseño.** (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 49, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Los enfoques multidisciplinares del sistema de la moda.** Marisa Cuervo: **Prólogo** | Marcia Veneziani: **Introducción Universidad de Palermo. El enfoque multidisciplinario: un desafío pedagógico en la enseñanza de la moda y el diseño** | Leandro Allochis: **De New York a Buenos Aires y del Hip Hop a la Cumbia Villera. El protagonismo de la imagen en los procesos de transculturación** | Patricia Doria: **Sobre la Enseñanza del Diseño de Indumentaria. El desafío creativo (enseñanza del método)** | Ximena González Eliçabe: **Arte sartorial. De lo ritual a lo cotidiano** | Sofía Marré: **El asociativismo en las empresas de diseño de indumentaria de autor en Argentina** | Laureano Mon: **Los caminos de la innovación en la Argentina** | Marcia Veneziani: **Costumbres, dinero y códigos culturales: conceptos inseparables para la enseñanza del sistema de la moda** | Maximiliano Zito: **La ética del diseño sustentable.** Steven Faerm: **Introducción Parsons The New School for Design. Industria y Academia** | Lauren Downing Peters: **¿Moda o vestido? Aspectos Pedagógicos en la teoría de la moda** | Steven Faerm: **Del aula al salón de diseño: La experiencia transicional del graduado en diseño de indumentaria** | Aaron Fry, Steven Faerm y Reina Arakji: **Realizando el sueño del nuevo graduado: construyendo el éxito sostenible de negocios en pequeña escala** | Robert Kirkbride: **Velos y veladuras** | Melinda Wax: **Meditaciones sobre una simple puntada.** (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 48, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Tejiendo identidades latinoamericanas.** Marcia Veneziani: **Prólogo** | Manuel Carballo: **Identidades: construcción y cambio** | Roberto Aras: **“Ortega, profeta del destino latinoamericano: la identidad como ‘autenticidad’ ”** | Marisa García: **Latinoamérica según Latinoamérica** | Leandro Allochis: **La fotografía invisible. Identidad y tapas de revistas femeninas en la Argentina** | Valeria Stefanini Zavallo: **Pararse derecha. El cuerpo y la pose en la fotografía de moda. Un análisis de producciones fotográficas de la revista *Catalogue*** | Marcia Veneziani: **Diseñar a partir de la identidad. Entre el molde y el espejo** | Paola de la Sotta Lazzarini - Osvaldo Muñoz Peralta: **La intención de diseño. El caso del Artilugio Chilote** | Ximena González Eliçabe: **Arte textil y tradición en la Provincia de Catamarca, noroeste argentino** | Lida Eugenia Lora Gómez - Diana Carolina Aconcha Díaz: **FIBRARTE** | Marina Porrúa: **Claves de identidad del programa Identidades Productivas** | Marina Porrúa: **Diseño con identidad local. Territorio y cultura, como eje para el desarrollo y la sustentabilidad** | Georgina Colzani: **Entramado: moda y diseño en Latinoamérica** | Andrea Melenje Argote: **Itinerario: Diseño Gráfico, Cultura Visual e identidades locales** | Nicolás García Recoaro: **Las cholos y su mundo de polleras.** (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 47, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 3ª Edición. Ciclo 2010-2011]. Tesis recomendada para su publicación: Yina Lisette Santisteban Balaguera: La influencia de los materiales en el significado de la joya.** (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 46, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Transformaciones en la comunicación, el arte y la cultura a partir del desarrollo y consolidación de nuevas tecnologías.** T. Domenech: **Prólogo** | J. P. Lattanzi: **¿El poder de las nuevas tecnologías o las nuevas tecnologías y el poder?** | G. Massara: **Arte y nuevas tecnologías, lo experimental en el bioarte** | E. Vallazza: **Nuevas tecnologías, arte y activismo político** | C. Sabeckis: **El séptimo arte en la era de la revolución tecnológica** | V. Levato: **Redes sociales, lenguaje y tecnología Facebook. The 4th Estate Media?** | M. Damoni: **Democracia y mass media... ¿mayor calidad de la información?** | N. Rivero: **La literatura en su época de reproductibilidad digital** | M. de la P. Garberoglio: **Literatura y nuevas tecnologías. Cambios en las nociones de lectura y escritura a partir de los weblogs** | T. Domenech: **Políticas culturales y nuevas tecnologías - Aportes interdisciplinarios en Diseño y Comunicación desde el marketing, los negocios y la administración.** S. G. González: **Prólogo** | A. Bur: **Marketing sustentable. Utilización del marketing sustentable en la industria textil y de la indumentaria** | A. Bur: **Moda, estilo y ciclo de vida de los productos de la industria textil** | S. Cabrera: **La fidelización del cliente en negocios de restauración** | S. Cabrera: **Marketing gastronómico. La experiencia de convertir el momento del consumo en un recuerdo memorable** | C. R. Cerezo: **De la Auditoría Contable a la Auditoría de las Comunicaciones** | D. Elstein: **La importancia de la moti-**



**vación económica** | S. G. González: **La reputación como ventaja competitiva sostenible** | E. Lissi: **Primero la estrategia, luego el marketing. ¿Cómo conseguir recursos en las ONGs?** | E. Llamas: **La naturaleza estratégica del proceso de branding** | D. A. Ontiveros: **Retail marketing: el punto de venta, un medio poderoso** | A. Prats: **La importancia de la comunicación en el marketing interno.** (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 45, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Moda y Arte.** Marcia Veneziani: **Prólogo Universidad de Palermo** | Felisa Pinto: **Fusión Arte y Moda** | Diana Avellaneda: **De perfumes que brillan y joyas que huelen. Objetos de la moda y talismanes de la fe** | Diego Guerra y Marcelo Marino: **Historias de familia. Retrato, indumentaria y moda en la construcción de la identidad a través de la colección Carlos Fernández y Fernández del Museo Fernández Blanco, 1870-1915** | Roberto E. Aras: **Arte y moda: ¿fusión o encuentro? Reflexiones filosóficas** | Marcia Veneziani: **Moda y Arte en el diseño de autor argentino** | Laureano Mon: **Diseño en Argentina. “Hacia la construcción de nuevos paradigmas”** | Victoria Lescano: **Baño, De Loof y Romero, tres revolucionarios de la moda y el arte en Buenos Aires** | Valeria Stefanini Zavallo: **Para hablar de mí. La apropiación que el arte hace de la moda para abordar el problema de la identidad de género** | María Valeria Tuozzo y Paula López: **Moda y Arte. Campos en intersección** | Maria Giuseppina Muzzarelli: **Prólogo Università di Bologna** | Maria Giuseppina Muzzarelli: **El binomio arte y moda: etapas de un proceso histórico** | Simona Segre Reinach: **Renacimiento y naturalización del gusto. Una paradoja de la moda italiana** | Federica Muzzarelli: **La aventura de la fotografía como arte de la moda** | Elisa Tosi Brandi: **El arte en el proceso creativo de la moda: algunas consideraciones a partir de un caso de estudio** | Nicoletta Giusti: **Art works: organizar el trabajo creativo en la moda y en el arte** | Antonella Mascio: **La moda como forma de valorización de las series de televisión.** (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 44, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Acerca de la subjetividad contemporánea: evidencias y reflexiones.** Alejandra Niedermaier - Viviana Polo Flórez: **Prólogo** | Raúl Horacio Lamas: **La Phantasia estructurante del pensamiento y de la subjetividad** | Alejandra Niedermaier: **La distribución de lo inteligible y lo sensible hoy** | Susana Pérez Tort: **Poéticas visuales mediadas por la tecnología. La necesaria opacidad** | Alberto Carlos Romero Moscoso: **Subjetividades inestables** | Norberto Salerno: **¿Qué tienen de nuevo las nuevas subjetividades?** | Magalí Turkenich - Patricia Flores: **Principales aportes de la perspectiva de género para el estudio social y reflexivo de la ciencia, la tecnología y la innovación** | Gustavo Adolfo Aragón Holguín: **Consideración de la escritura narrativa como indagación de sí mismo** | Cayetano José Cruz García: **Idear la forma. Capacitación creativa** | Daniela V. Di Bella: **Aspectos inquietantes de la era de la subjetividad: lo deseable y lo posible** | Paola Galvis Pedroza: **Del universo simbólico al arte como terapia. Un camino de descubrimientos** | Julio César Goyes Narváez: **El sujeto en la experiencia de lo real** | Sylvia Valdés: **Subjetividad, crea-**

**tividad y acción colectiva** | Elizabeth Vejarano Soto: **La poética de la forma. Fronteras desdibujadas entre el cuerpo, la palabra y la cosa** | Eduardo Vigovsky: **Los aportes de la creatividad ante la dificultad reflexiva del estudiante universitario** | Julián Humberto Arias: **Desarrollo humano: un lugar epistémico** | Lucía Basterrechea: **Subjetividad en la didáctica de las carreras proyectuales. Grupos de aprendizaje; evaluación** | Tatiana Cuéllar Torres: **Cartografía del papel de los artefactos en la subjetividad infantil. Un caso sobre la implementación de artefactos en educación de la primera infancia** | Rosmery Dussán Aguirre: **El Diseño de experiencias significativas en entornos de aprendizaje** | Orfa Garzón Rayo: **Apuntes iniciales para pensar-se la subjetividad que se expresa en los procesos de docencia en la educación superior** | Alfredo Gutiérrez Borrero: **Rapsodia para los sujetos por sí-mismos. Hacia una sociedad de localización participante** | Viviana Polo Florez: **Habitancia y comunidades de sentido. Complejidad humana y educación. Consideraciones acerca del acto educativo en Diseño.** (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 43, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Perspectivas sobre moda, tendencias, comunicación, consumo, diseño, arte, ciencia y tecnología.** Marcia Veneziani: **Prólogo** | Laureano Mon: **Industrias Creativas de Diseño de Indumentaria de Autor. Diagnóstico y desafíos a 10 años del surgimiento del fenómeno en Argentina** | Marina Pérez Zelaschi: **Observatorio de tendencias** | Sofía Marré: **La propiedad intelectual y el diseño de indumentaria de autor** | Diana Avellaneda: **Telas con efectos mágicos: iconografía en las distintas culturas. Entre el arte, la moda y la comunicación** | Silvina Rival: **Tiempos modernos. Entre lo moderno y lo arcaico: el cine de Jia Zhang-ke y Hong Sang-soo** | Cristina Amalia López: **Moda, Diseño, Técnica y Arte reunidos en el concepto del buen vestir. La esencia del oficio y el lenguaje de las formas estéticas del arte sartorial y su aporte a la cultura y el consumo del diseño** | Patricia Doria: **Consideraciones sobre moda, estilo y tendencias** | Gustavo A. Valdés de León: **Filosofía desde el placard. Modernidad, moda e ideología** | Mario Quintili: **Nanociencia y Nanotecnología... un mundo pequeño** | Diana Pagano: **Las tecnologías de la felicidad privada. Una problemática tan vieja como la modernidad** | Elena Onofre: **Al compás de la revolución Interactiva. Un mundo de conexiones** | Roberto Aras: **Principios para una ética de la ficción televisiva** | Valeria Stefanini Zavallo: **El uso del cuerpo en las revistas de moda** | Andrea Pol: **La marca: un signo de identificación visual y auditivo sinérgico.** (2012). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 42, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Arte, Diseño y medias tecnológicas.** Rosa Chalkho: **Hacia una proyectualidad crítica. [Prólogo]** | Florencia Battiti: **El arte ante las paradojas de la representación** | Mariano Dagatti: **El voyeurismo virtual. Aportes a un estudio de la intimidad** | Claudio Eiriz: **El oído tiene razones que la física no conoce. (De la falla técnica a la ruptura ontológica)** | María Cecilia Guerra Lage: **Redes imaginarias y ciudades globales. El caso del stencil**

en Buenos Aires (2000-2007) | Mónica Jacobo: **Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones de Game Art en Argentina** | Jorge Kleiman: **Automatismo & Imago. Aportes a la Investigación de la Imagen Inconsciente en las Artes Plásticas** | Gustavo Kortsarz: **La duchampizzazione del arte** | María Ledesma: **Enunciación de la letra. Un ejercicio entre Occidente y Oriente** | José Llano: **La notación del intérprete. La construcción de un paisaje cultural a modo de huella material sobre Valparaíso** | Carmelo Saitta: **La banda sonora, su unidad de sentido** | Sylvia Valdés: **Poéticas de la imagen digital.** (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 41, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas al sur de Latinoamérica II. Una mirada regional de los nuevos escenarios y desafíos de la comunicación.** Marisa Cuervo: **Prólogo** | Claudia Gil Cubillos: **Presentación** | Fernando Caniza: **Lo público y lo privado en las Relaciones Públicas. Cómo pensar la identidad y pertenencia del alumno en estos ámbitos para comprender mejor su desempeño académico y su inserción profesional** | Gustavo Cópola: **Gestión del Riesgo Comunicacional. Puesta en práctica** | María Aparecida Ferrari: **Comunicación y Cultura: análisis de la realidad de las Relaciones Públicas en organizaciones chilenas y brasileñas** | Constanza Hormazábal: **Reputación y manejo de Crisis: Caso empresas de telefonía móvil, luego del 27F en Chile** | Patricia Iurcovich: **La Pequeña y Mediana empresa y la función de la comunicación** | Carina Mazzola: **Repensar la comunicación en las organizaciones. Del pensamiento en línea hacia una mirada sobre la complejidad de las prácticas comunicacionales** | André Menanteau: **Transparencia y comunicación financiera** | Edison Otero: **Tecnología y organizaciones: de la comprensión a la intervención** | Gabriela Pagani: **¿Se puede ser una empresa socialmente responsable sin comunicar?** | Julio Reyes: **Las Cuatro Dimensiones de la Comunicación Interna.** (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 40, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Alquimia de lenguajes: alfabetización, enunciación y comunicación.** Alejandra Niedermaier: **Prólogo** | Eje: **La alfabetización de las distintas disciplinas.** Beatriz Robles. Bernardo Suárez. Claudio Eiriz. Gustavo A. Valdés de León. Mara Steiner. Hugo Salas. Fernando Luis Rolando Badell. María Torre. Daniel Tubío | Eje: **Vasos comunicantes.** Norberto Salerno. Viviana Suárez. Laura Gutman. Graciela Taquini. Alejandra Niedermaier | Eje: **Nuevos modos de circulación, nuevos modos de comunicación.** Débora Belmes. Verónica Devalle. Mercedes Pombo. Eduardo Russo. Verónica Joly. (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 39, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 2ª Edición. Ciclo 2008-2009]. Tesis recomendada para su publicación: Paola Andrea Castillo Beltrán: Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos.** (2011) Buenos Aires:

Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 38, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **El Diseño de Interiores en la Historia**. Roberto Céspedes: **El Diseño de Interiores en la Historia**. Andrea Peresan Martínez: **Antigüedad**. Alberto Martín Isidoro: **Bizancio**. Alejandra Palermo: **Alta Edad Media: Románico**. Alicia Dios: **Baja Edad Media: Gótico**. Ana Cravino: **Renacimiento, Manierismo, Barroco**. Clelia Mirna Domoñi: **Iberoamericano Colonial**. Gabriela Garófalo: **Siglo XIX**. Mercedes Pombo: **Siglo XX. Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo. Tesis recomendada para su publicación**. Mauricio León Rincón: **El relato de ciencia ficción como herramienta para el diseño industrial**. (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 37, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Picas** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 36, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas, nuevos paradigmas ¿más dudas que certezas?** Paola Lattuada: **Relaciones Públicas, nuevos paradigmas ¿más dudas que certezas?** Fernando Arango: **Comunicaciones corporativas**. Damián Martínez Lahitou: **Brand PR: comunicaciones de marca**. Manuel Montaner Rodríguez: **La gestión de las PR a través de Twitter**. Orlando Daniel Di Pino: **Avanza la tecnología, que se salve el contenido!** Lucas Lanza y Natalia Fidel: **Política 2.0 y la comunicación en tiempos modernos**. Daniel Néstor Yasky: **Los públicos de las comunicaciones financieras. Investor relations & financial communications**. Andrea Paula Lojo: **Los públicos internos en la construcción de la imagen corporativa**. Gustavo Adrián Pedace: **Las Relaciones Públicas y la mentira: ¿inseparables?** Gabriel Pablo Stortini: **La ética en las Relaciones Públicas**. Gerardo Sanguine: **Las prácticas profesionales en la carrera de Relaciones Públicas**. Paola Lattuada: **Comunicación Sustentable: la posibilidad de construir sentido con otros**. Adriana Lauro: **RSE - Comunicación para el Desarrollo Sostenible en una empresa de servicio básico y social: Caso Aysa**. (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 35, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La utilización de clásicos en la puesta en escena**. Catalina Artesi: **Tensión entre los ejes de lo clásico y lo contemporáneo en dos versiones escénicas de directores argentinos**. Andrés Olaizola: **La Celestina en la versión de Daniel Suárez Marzal: apuntes sobre su puesta en escena**. María Laura Pereyra: **Antígona, desde el teatro clásico al Derecho Puro - Perspectivas de la enseñanza a través del método del case study**. María Laura Ríos: **Manifiesto de Niños, o la escenificación de la violencia**. Mariano Saba: **Pelayo y el**

**gran teatro del canon: los condicionamientos críticos de Unamuno dramaturgo según su recepción en América Latina. Propuestas de abordaje frente a las problemáticas de la diversidad. Nuevas estrategias en educación superior, desarrollo turístico y comunicación.** Florencia Bustingorry: **Sin barreras lingüísticas en el aula. La universidad argentina como escenario del multiculturalismo.** Diego Navarro: **Turismo: portal de la diversidad cultural. El turismo receptivo como espacio para el encuentro multicultural.** Virginia Pineau: **La Educación Superior como un espacio de construcción del Patrimonio Cultural. Una forma de entender la diversidad.** Irene Scaletzky: **La construcción del espacio académico: ciencia y diversidad.** Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo. **Tesis recomendada para su publicación.** Yaffa Nahir I. Gómez Barrera: **La Cultura del Diseño, estrategia para la generación de valor e innovación en la PyMe del Área Metropolitana del Centro Occidente, Colombia.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 34, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas, al sur de Latinoamérica.** Paola Lattuada: **Relaciones Públicas, al sur de Latinoamérica.** Daniel Scheinsohn: **Comunicación Estratégica®.** María Isabel Muñoz Antonin: **Reputación corporativa: Trustmark y activo de comportamientos adquisitivos futuros.** Bernardo García: **Tendencias y desafíos de las marcas globales. Nuevas expectativas sobre el rol del comunicador corporativo.** Claudia Gil Cubillos: **Comunicadores corporativos: desafíos de una formación profesional por competencias en la era global.** Marcelino Garay Madariaga: **Comunicación y liderazgo: sin comunicación no hay líder.** Jairo Ortiz Gonzales: **El rol del comunicador en la era digital.** Alberto Arébalos: **Las nuevas relaciones con los medios. En un mundo de comunicaciones directas, ¿es necesario hacer media relations?** Enrique Correa Ríos: **Comunicación y lobby.** Guillermo Holzmann: **Comunicación política y calidad democrática en Latinoamérica.** Paola Lattuada: **RSE y RRPP: ¿un mismo ADN?** Equipo de Comunicaciones Corporativas de MasterCard para la región de Latinoamérica y el Caribe: **RSE - Caso líder en consumo inteligente.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 33, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **txts.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 32, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 1ª Edición. Ciclo 2004-2007]. Tesis recomendada para su publicación: Nancy Viviana Reinhardt: Infografía Didáctica: producción interdisciplinaria de infografías didácticas para la diversidad cultural.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 31, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: El paisaje como referente de diseño. Jimena Martignoni: **El paisaje como referente de diseño**. Carlos Coccia: **Escenografía. Teatro. Paisaje**. Cristina Felsenhardt: **Arquitectura. Paisaje**. Graciela Novoa: **Historia. Marcas a través del tiempo. Paisaje**. Andrea Saltzman: **Cuerpo. Vestido. Paisaje**. Sandra Siviero: **Antropología. Pueblos. Paisaje**. Felipe Uribe de Bedout: **Mobiliario Urbano. Espacio Público. Ciudad - Paisaje**. Paisaje Urbe. Patricia Noemí Casco y Edgardo M. Ruiz: **Introducción Paisaje Urbe**. Manifiesto: **Red Argentina del Paisaje**. Lorena C. Allemanni: **Acciones sobre el principal recurso turístico de Villa Gesell "la playa"**. Gabriela Benito: **Paisaje como recurso ambiental**. Gabriel Bургuño: **El paisaje natural en el diseño de espacios verdes**. Patricia Noemí Casco: **Paisaje compartido. Paisaje como recurso**. Fabio Márquez: **Diseño participativo de espacios verdes públicos**. Sebastián Miguel: **Proyecto social en áreas marginales de la ciudad**. Eduardo Otaviani: **El espacio público, sostén de las relaciones sociales**. Blanca Rotundo y María Isabel Pérez Molina: **El hombre como hacedor del paisaje**. Edgardo M. Ruiz: **Patrimonio, historia y diseño de los jardines del Palacio San José**. Fabio A. Solari y Laura Cazorla: **Valoración de la calidad y fragilidad visual del paisaje**. (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 30, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Typo**. (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 29, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas 2009. Radiografía: proyecciones y desafíos**. Paola Lattuada: **Introducción**. Fernando Arango: **La medición de la reputación corporativa**. Alberto Arébalos: **Yendo donde están las audiencias. Internet: el nuevo aliado de las relaciones públicas**. Alesandro Barbosa Lima y Federico Rey Lennon: **La Web 2.0: el nuevo espacio público**. Lorenzo A. Blanco: **entrevista**. Lorenzo A. Blanco: **¿Nuevas empresas... nuevas tendencias... nuevas relaciones públicas...?** Carlos Castro Zuñeda: **La opinión pública como el gran grupo de interés de las relaciones públicas**. Marisa Cuervo: **El desafío de la comunicación interna en las organizaciones**. Diego Dillenberger: **Comunicación política**. Graciela Fernández Ivern: **Consejo Profesional de Relaciones Públicas de la República Argentina. Carta abierta en el 50° aniversario**. Juan Iramain: **La sustentabilidad corporativa como objetivo estratégico de las relaciones públicas**. Patricia Iurcovich: **Las pymes y la función de la comunicación**. Gabriela T. Kurincic: **Convergencia de medios en Argentina**. Paola Lattuada: **RSE: Responsabilidad Social Empresaria. La tríada RSE**. Aldo Leporatti: **Issues Management. La comunicación de proyectos de inversión ambientalmente sensibles**. Elisabeth Lewis Jones: **El beneficio público de las relaciones públicas. Un escenario en el que todos ganan**. Hernán Maurette: **La comunicación con el gobierno**. Allan McCrea Steele: **Los nuevos caminos de la comunicación: las experiencias multisensoriales**. Daniel Scheinsohn: **Comunicación Estratégica®**. Roberto Starke: **Lobby, lobistas y bicicletas**. Hernán Stella: **La comunicación de crisis**. (2009) Buenos

Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 28, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sandro Benedetto: **Borges y la música**. Alberto Farina: **El cine en Borges**. Alejandra Niedermaier: **Algunas consideraciones sobre la fotografía a través de la cosmovisión de Jorge Luis Borges**. Graciela Taquini: **Transborges**. Nora Tristezza: **El arte de Borges**. Florencia Bustingorry y Valeria Mugica: **La fotografía como soporte de la memoria**. Andrea Chame: **Fotografía: los creadores de verdad o de ficción**. Mónica Incorvaia: **Fotografía y Realidad**. Viviana Suárez: **Imágenes opacas. La realidad a través de la máquina surrealista o el desplazamiento de la visión clara**. Daniel Tubío: **Innovación, imagen y realidad: ¿Sólo una cuestión de tecnologías?** Augusto Zanela: **La tecnología se sepulta a sí misma**. (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 27, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Catalina Julia Artesi: **¿Un Gardel venezolano? “El día que me quieras” de José Ignacio Cabrujas**. Marcelo Bianchi Bustos: **Latinoamérica: la tierra de Rulfo y de García Márquez. Reflexiones en torno a algunas cuestiones para pensar la identidad**. Silvia Gago: **Los límites del arte**. María José Herrera: **Arte Precolombino Andino**. Alejandra Viviana Maddonni: **Ricardo Carpani: arte, gráfica y militancia política**. Alicia Poderti: **La inserción de Latinoamérica en el mundo globalizado**. Andrea Pontoriero: **La identidad como proceso de construcción. Reapropiaciones de textualidades isabelinas a la luz de la farsa porteña**. Gustavo Valdés de León: **Latinoamérica en la trama del diseño. Entre la utopía y la realidad**. (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 26, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Guillermo Desimone: **Sobreviviendo a la interferencia**. Daniela V. Di Bella. **Arte Tecnomedial: Programa curricular**. Leonardo Maldonado. **La aparición de la estrella en el cine clásico norteamericano. Su incidencia formal en la instancia enunciativa del film hollywoodense**. (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 25, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Rosa Judith Chalkho: **Introducción: artes, tecnologías y huellas históricas**. Norberto Cambiasso: **El oído inalámbrico. Diseño sonoro, auralidad y tecnología en el futurismo italiano**. Máximo Eseverri: **La batalla por la forma**. Belén Gache: **Literatura y máquinas**. Iliana Hernández García: **Arquitectura, Diseño y nuevos medios: una perspectiva crítica en la obra de Antoni Muntadas**. Fernando Luis Rolando: **Arte, Diseño y nuevos medios. La variación de la noción de inmaterialidad en los territorios virtuales**. Eduardo A. Russo: **La movilización del ojo electrónico. Fronteras y continuidades en El arca rusa de Alexander Sokurov, o del plano cinematográfico y sus fundamentos (por fin cuestionados)**. Graciela

Taquini: **Ver del video**. Daniel Varela: **Algunos problemas en torno al concepto de música interactiva**. (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 24, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sebastián Gil Miranda. **Entre la ética y la estética en la sociedad de consumo. La responsabilidad profesional en Diseño y Comunicación**. Fabián Iriarte. **Entre el déficit temático y el advenimiento del guionista compatible**. Dante Palma. **La inconmensurabilidad en la era de la comunicación. Reflexiones acerca del relativismo cultural y las comunidades cerradas**. Viviana Suárez. **El diseñador imaginario [La creatividad en las disciplinas de diseño]**. Gustavo A. Valdés de León. **Diseño experimental: una utopía posible**. Marcos Zangrandi. **Eslóganes televisivos: emergentes tautistas**. (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 23, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sylvia Valdés. **Diseño y Comunicación. Investigación de posgrado y hermenéutica**. Daniela Chiappe. **Medios de comunicación e-commerce. Análisis del contrato de lectura**. Mariela D'Angelo. **El signo icónico como elemento tipificador en la infografía**. Noemí Galanternik. **La intervención del Diseño en la representación de la información cultural: Análisis de la gráfica de los suplementos culturales de los diarios**. María Eva Koziner. **Diseño de Indumentaria argentino. Darnos a conocer al mundo**. Julieta Sepich. **La pasión mediática y mediatizada**. Julieta Sepich. **La producción televisiva. Retos del diseñador audiovisual**. Marcelo Adrián Torres. **Identidad y el patrimonio cultural. El caso de los sitios arqueológicos de la provincia de La Rioja**. Marcela Verónica Zena. **Representación de la cultura en el diario impreso: Análisis comunicacional**. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 22, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Oscar Echevarría. **Proyecto Maestría en Diseño**. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 21, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Rosa Chalkho. **Arte y tecnología**. Francisco Ali-Brouchoud. **Música: Arte**. Rodrigo Alonso. **Arte, ciencia y tecnología. Vínculos y desarrollo en Argentina**. Daniela Di Bella. **El tercer dominio**. Jorge Haro. **La escucha expandida [sonido, tecnología, arte y contexto]** Jorge La Ferla. **Las artes mediáticas interactivas corroen el alma**. Juan Reyes. **Perpendicularidad entre arte sonoro y música**. Jorge Sad. **Apuntes para una semiología del gesto y la interacción musical**. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 20, mayo. Con Arbitraje.



> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Trabajos Finales de Grado. Proyectos de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.** Catálogo 1993-2004. (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 19, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sylvia Valdés. **Cine latinoamericano.** Leandro Africano. **Funcionalidad actual del séptimo arte.** Julián Daniel Gutiérrez Albilla. **Los olvidados de Luis Buñuel.** Geoffrey Kantaris. **Visiones de la violencia en el cine urbano latinoamericano.** Joanna Page. **Memoria y experimentación en el cine argentino contemporáneo.** Erica Segre. **Nacionalismo cultural y Buñuel en México.** Marina Sheppard. **Cine y resistencia.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 18, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Guía de Artículos y Publicaciones de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. 1993-2004.** (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 17, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Alicia Banchero. **Los lugares posibles de la creatividad.** Débora Irina Belmes. **El desafío de pensar. Creación - recreación.** Rosa Judith Chalkho. **Transdisciplina y percepción en las artes audiovisuales.** Héctor Ferrari. **Historietar.** Fabián Iriarte. **High concept en el escenario del Pitch: Herramientas de seducción en el mercado de proyectos fílmicos.** Graciela Pacualetto. **Creatividad en la educación universitaria. Hacia la concepción de nuevos posibles.** Sylvia Valdés. **Funciones formales y discurso creativo.** (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 16, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Adriana Amado Suárez. **Internet, o la lógica de la seducción.** María Elsa Bettendorff. **El tercero del juego. La imaginación creadora como nexos entre el pensar y el hacer.** Sergio Caletti. **Imaginación, positivismo y actividad proyectual. Breve digresión acerca de los problemas del método y la creación.** Alicia Entel. **De la totalidad a la complejidad. Sobre la dicotomía ver-saber a la luz del pensamiento de Edgar Morin.** Susana Finquelievich. **De la tarta de manzanas a la estética bussines-pop. Nuevos lenguajes para la sociedad de la información.** Claudia López Neglia. **De las incertezas al tiempo subjetivo.** Eduardo A Russo. **La máquina de pensar. Notas para una genealogía de la relación entre teoría y práctica en Sergei Eisenstein.** Gustavo Valdés. **Bauhaus: crítica al saber sacralizado.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 15, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Relevamientos Temáticos]: Noemí Galanternik. **Tipografía on line. Relevamiento de sitios web sobre tipografía.** Marcela Zena. **Periódicos digitales en español. Publicaciones periódicas digitales de América Latina y España.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 14, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuaderno: Ensayos. José Guillermo Torres Arroyo. **El paisaje, objeto de diseño.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 13, junio.

> Cuaderno: Recopilación Documental. **Centro de Recursos para el Aprendizaje. Relevamientos Temáticos. Series: Práctica profesional. Diseño urbano. Edificios. Estudios de mercado. Medios. Objetos. Profesionales del diseño y la comunicación. Publicidad.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 12, abril.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Creación, Producción e Investigación. Proyectos 2003 en Diseño y Comunicación.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 11, diciembre

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Plan de Desarrollo Académico. Proyecto Anual. Proyectos de Exploración y Creación. Programa de Asistentes en Investigación. Líneas Temáticas. Centro de Recursos. Capacitación Docente.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 10, septiembre.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula: **Espacios Académicos. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Centro de Recursos para el aprendizaje.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 9, agosto.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Adriana Amado Suárez. **Relevamiento terminológico en diseño y comunicación. A modo de encuadre teórico.** Diana Berschadsky. **Terminología en diseño de interiores. Área: materiales, revestimientos, acabados y terminaciones.** Blanco, Lorenzo. **Las Relaciones Públicas y su proyección institucional.** Thais Calderón y María Alejandra Cristofani. **Investigación documental de marcas nacionales.** Jorge Falcone. **De Altamira a Toy Story. Evolución de la animación cinematográfica.** Claudia López Neglia. **El trabajo de la creación.** Graciela Pascualetto. **Entre la información y el sabor del aprendizaje. Las producciones de los alumnos en el cruce de la cultura letrada, mediática y cibernética.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 8, mayo.

- > Cuaderno: Relevamiento Documental. María Laura Spina. **Arte digital: Guía bibliográfica.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 7, junio.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. Fernando Rolando. **Arte Digital e interactividad.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 6, mayo.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. Débora Irina Belmes. **Del cuerpo máquina a las máquinas del cuerpo.** Sergio Guidalevich. **Televisión informativa y de ficción en la construcción del sentido común en la vida cotidiana.** Osvaldo Nupieri. **El grupo como recurso pedagógico.** Gustavo Valdés de León. **Miseria de la teoría.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 5, mayo.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Creación, Producción e Investigación.** Proyectos 2002 en Diseño y Comunicación. (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 4, julio.
- > Cuaderno: Papers de Maestría. Cira Szklowin. **Comunicación en el Espacio Público. Sistema de Comunicación Publicitaria en la vía pública de la Ciudad de Buenos Aires.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 3, julio.
- > Cuaderno: Material para el aprendizaje. Orlando Aprile. **El Trabajo Final de Grado. Un compendio en primera aproximación.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 2, marzo.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. Lorenzo Blanco. **Las medianas empresas como fuente de trabajo potencial para las Relaciones Públicas.** Silvia Bordoy. **Influencia de Internet en el ámbito de las Relaciones Públicas.** (2000) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 1, septiembre.



## **Síntesis de las instrucciones para autores**

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina.

[www.palermo.edu/dyc](http://www.palermo.edu/dyc)

Los autores interesados deberán enviar un abstract de 200 palabras en español, inglés y portugués que incluirá 10 palabras clave. La extensión del ensayo no debe superar las 8000 palabras, deberá incluir títulos y subtítulos en negrita. Normas de citación APA. Bibliografía y notas en la sección final del ensayo.

Presentación en papel y soporte digital. La presentación deberá estar acompañada de una breve nota con el título del trabajo, aceptando la evaluación del mismo por el Comité de Arbitraje y un Curriculum Vitae.

### **Artículos**

- Formato: textos en Word que no presenten ni sangrías ni efectos de texto o formato especiales.
- Autores: los artículos podrán tener uno o más autores.
- Extensión: entre 25.000 y 40.000 caracteres (sin espacio).
- Títulos y subtítulos: en negrita y en Mayúscula y minúscula.
- Fuente: Times New Roman. Estilo de la fuente: normal. Tamaño: 12 pt. Interlineado: sencillo.
- Tamaño de la página: A4.
- Normas: se debe tomar en cuenta las normas básicas de estilo de publicaciones de la American Psychological Association APA.
- Bibliografía y notas: en la sección final del artículo.
- Fotografías, cuadros o figuras: deben ser presentados en formato tif a 300 dpi en escala de grises. Importante: tener en cuenta que la imagen debe ir acompañando el texto a modo ilustrativo y dentro del artículo hacer referencia a la misma.

### **Importante:**

La serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación sostiene la exigencia de originalidad de los artículos de carácter científico que publica.

Es sistema de evaluación de los artículos se realiza en dos partes. En una primera instancia, el Comité Editorial evalúa la pertinencia de la temática del trabajo, para ser publicada en la revista. La segunda instancia corresponde a la evaluación del trabajo por especialistas. Se usa la modalidad de arbitraje doble ciego, permitiendo a la revista mantener la confidencialidad del proceso de evaluación.

Para la evaluación se solicita a los árbitros revisar los criterios de originalidad, pertinencia, actualidad, aportes, y rigurosidad científica. Será el Comité Editorial quien comunica a los autores los resultados de la misma.

### **Consultas**

En caso de necesitar información adicional escribir a [publicacionesdc@palermo.edu](mailto:publicacionesdc@palermo.edu) o ingresar a [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php)

---





