

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“Reflexiones sobre historia, filosofía, teoría
y metodología del diseño gráfico
desde la perspectiva pedagógica
de un caso de estudio:
El programa académico
de la Licenciatura en Diseño Gráfico
en la Universidad de Colima”

Tesis

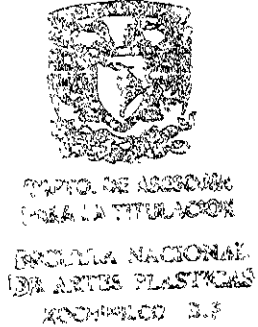
que para obtener el título de
Licenciado en Comunicación Gráfica

presenta

Jorge Fernando Zurroza Barrera

Director de Tesis

M.A.V. Eduardo Chávez Silva



México, D.F, 2001



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Dedicatorias

Al Dios mío de todos los días
Porque su infinita energía benéfica
ilumina de continuo los contrastes
de una existencia creyente.

A la memoria de mi abuelita
Sra. María Rodríguez Gutiérrez.
Porque sus inagotables cuidados
no conocieron pausa ni fatiga
al distinguirme con su omnipresente amor.

A la memoria de mi papá
Sr. Cap. 1° de Inf. Ret. Lucas Zurroza Díaz.
Por el sustantivo apoyo y soporte
que siempre brindó al séptimo de sus hijos
durante los años en que fue necesario

A mi mamá
Sra. María del Carmen Barrera Vda. de Zurroza.
Porque la disciplina y el carácter enseñados
marcaron perdurablemente
las razones de una vida dedicada al trabajo.

A mis 7 hermanos y 7 hermanas
En especial a mis siempre oportunos cómplices
Micaela, María Elena y Francisco.
Porque su cariño y acciones permanentes
siempre han superado la pura consaguinidad

A mis profesores y alumnos
Porque su significativa aportación
perdura hoy como ayer
y contribuye en mis afanes laborales
y educativos

Índice

| | | | |
|---|----|--|-----|
| Presentación | V | 2 1.3 Opciones Educativas | 66 |
| 1. Marco de Referencia | | 2.2 La Facultad de Arquitectura y Diseño (FAyD) | 68 |
| 1.1. Caracterizaciones del Diseño Gráfico | 11 | 2.2.1 Misión y Objetivos | 70 |
| 1.1.1 La Artisticidad del Diseño Gráfico | 15 | 2.2.2 Visión | 70 |
| 1.1.2 La Cientificidad del Diseño Gráfico | 17 | 2.2.3 Estructura Orgánica | 70 |
| 1.1.3 La Tecnicidad del Diseño Gráfico | 19 | 2.2.4 Constitución Funcional | 71 |
| 1.1.4 La Inmanente Naturaleza Comunicativa del Diseño Gráfico | 20 | 2.2.5 Infraestructura | 75 |
| 1.1.5 Enfoques Formales de Estudio | 23 | 2.2.6 Equipamiento | 75 |
| 1.1.6 Voces Maestras | 24 | 2.3 Las Licenciaturas en Diseño | 76 |
| 1.1.7 Taxonomías Disciplinarias del Diseño Gráfico | 27 | 2.3.1 El Acuerdo de Creación | 78 |
| 1.2 Afanes Legitimantes de una Profesión | 31 | 2.3.2 Los Mapas Curriculares | 78 |
| 1.2.1 El Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial (ICSID) | 32 | 2.3.3 Organización de las Áreas del Conocimiento en los Mapas Curriculares | 81 |
| 1.2.2 El Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico (ICOGRADA) | 33 | 2.3.3.1 El Tronco Común | 82 |
| 1.2.3 La Academia de San Carlos de la UNAM y la Universidad Iberoamericana | 33 | 2.3.3.2 Las Áreas Comunes | 83 |
| 1.2.4 El Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México (CODIGRAM) | 34 | Notas | 88 |
| 1.2.5 La Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico (ENCUADRE) | 37 | 3. La Licenciatura en Diseño Gráfico | |
| 1.2.6 Los Comités Interinstitucionales de Evaluación de la Educación Superior (CIEES) | 42 | 3.1 Antecedentes | 90 |
| 1.3 Las Licenciaturas en Diseño Gráfico | 43 | 3.1.1 Problemática Inicial | 94 |
| 1.3.1 Los Escenarios Académicos | 44 | 3.2 Requisitos de Ingreso | 97 |
| 1.3.2 Paradigmas de la Enseñanza del Diseño Gráfico | 47 | 3.2.1 Estadísticas | 98 |
| 1.3.3 Factores Detonantes del Boom Institucional | 49 | 3.3 Requisitos de Egreso y Titulación | 100 |
| 1.3.4 Perfiles de Egreso Institucional | 51 | 3.4 El Plan A5DG | 101 |
| 1.3.5 Los Encuentros de ENCUADRE | 56 | 3.4.1 La Guía Académica | 103 |
| Notas | 61 | 3.4.2 Estructura General del Elenco de Materias | 104 |
| 2. La Universidad de Colima | | 3.4.3 El Mapa Curricular | 105 |
| 2.1 La Identidad Institucional | 64 | 3.4.3.1 Las Materias de Diseño Gráfico | 109 |
| 2.1.1 Objetivos Institucionales | 65 | 3.4.3.2 Las Materias Seriadadas | 112 |
| 2.1.2 Organización Funcional | 66 | Notas | 160 |
| | | 4. La Enseñanza Aprendizaje del Diseño Gráfico en la FAyD. | |
| | | 4.1 El Ejercicio Académico | 170 |

| | | |
|---------|-----------------------------------|-----|
| 4.1.1 | La Práctica Docente | 174 |
| 4.1.1.1 | En las Materias Teóricas | 176 |
| 4.1.1.2 | En las Materias Teórico-Prácticas | 180 |
| 4.1.1.3 | En las Materias Prácticas | 181 |
| 4.1.1.4 | En las Materias de Diseño Gráfico | 182 |
| 4.2 | La Investigación | 186 |
| 4.3 | La Gestión | 189 |
| 4.4 | La Difusión | 191 |
| 4.5 | Los Recursos | 194 |
| 4.5.1 | Humanos | 194 |
| 4.5.2 | Materiales | 199 |
| 4.5.3 | Las Aulas de Clase | 200 |
| 4.5.4 | Los Talleres y Laboratorios | 200 |
| 4.5.5 | Las Áreas Administrativas | 201 |
| | Notas | 214 |
| | Conclusiones | 216 |
| | Bibliografía | 220 |

Presentación

El presente trabajo es producto de un conjunto de esfuerzos sucesivos que intentan demostrar su múltiple utilidad y han sido automotivados, solicitados *ex profeso* y puestos en funcionamiento y prueba cotidiana bajo un observante-procedimiento de autorización colectiva

Ha sido demandado por la parte naciente de una comunidad escolar ya establecida y a la que se debe su presente composición en el transcurso de varias etapas.

Los empeños que pone de manifiesto están organizados y puestos en blanco y negro desde y alrededor del área del diseño que compete al autor y a la comunidad académica-escolar a la que se dirige y está dedicado a explorar, describir y reflexionar los rasgos distintivos del proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño gráfico en una institución pública de nivel superior.

Desde una perspectiva con pretensiones universales que busca abrir posibilidades de aplicación inmediata al análisis de pensamientos, sentimientos y hechos recientes urgidos de acelerada maduración, intenta compartir información cuantitativa, pero sobre todo cualitativa, sobre las dimensiones de un quehacer académico puesto en práctica en el transcurso de los cuatro años y medio que tiene de existencia el programa académico de la Licenciatura en Diseño Gráfico en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Colima

La concepción, organización, desarrollo, aplicaciones y presentación del mismo está destinado a los interesados en estudiar y conocer -y si es posible aprender de los aciertos y errores ajenos-, acerca de la experiencia registrada en un contexto institucional, académico y social donde la práctica de ensayos testimoniales sobre el diseño gráfico, como disciplina especializada en los fenómenos y manifestaciones de la comunicación visual intencional, no tiene antecedentes asociados significados por su trascendencia ni su manifestación concreta, por lo que constituye un inédito y legítimo ejemplo de trabajo perfectible en todas y cada una de sus partes, como prueba sustancial de una apuesta por la asunción del riesgo que implica dejar constancia de las actividades desarrolladas en el periodo que comprende su realización.

Se tiene firme convicción en la importancia de éste documento porque establece una serie de propuestas académicas y administrativas que persiguen objetivos de orden y armonía docentes en una práctica pedagógica que "ha hecho camino al andar" al transitar veredas laborales

no siempre óptimamente resueltas en lo conceptual, lo empírico y lo reflexivo, en especial dentro de una tradición contextual que opta por subsanar coyunturas regularmente aleatorias en lugar de revisar y dar fe documental de las estructuras que la sostienen. Del decidido abandono de confundir a las variables como constantes deriva buena parte de sus posibles valores.

Ha sido elaborado utilizando las más diversas técnicas de investigación a partir de las habitualmente bibliográficas, hemerográficas, iconográficas y de campo y en su confección se han empleado métodos no usuales en este tipo de trabajos como las historias de vida, la etnografía, el análisis de discurso y la estadística, entre otras técnicas indagatorias, a fin de alcanzar los objetivos que se ha propuesto

Bajo una mirada panorámica con matices pedagógicos, la sucesión informativa se articula en cuatro apartados capitulares que de lo general a lo particular y específico procuran mostrar los procedimientos seguidos en la conceptualización de la práctica didáctica a la que hace referencia.

El lenguaje utilizado intenta ser llano, sin abarrotarse de tecnicismos que complicarían la percepción de los contenidos, por muy experimental que su evidencia haga parecer y, por supuesto, en algunos momentos sirve de conducto ideal para expresar la pasión sin tregua con la que se ha acometido la empresa de organizar, hacer funcionar, controlar y evaluar cotidianamente la oferta educativa en cuestión.

En ese sentido, si se asume que la forma es fondo se entenderán las consecuencias que conllevan las meditaciones de claridad académica que ocasionalmente han provocado disputas de distinto calibre en el seno de los cuerpos colegiados internos donde se ha presentado para su discusión en comunidad. En tal vertiente la actitud que apoyó la generación de este documento ha contribuido a gestar un clima de respeto y consideración -o cuando menos duda pro-reflexiva-, a la diferencia de opinión, especialmente dentro de una colectividad predominantemente formada en lides arquitectónicas

En cada capítulo se incluyen imágenes y gráficos que intentan hacer más digerible la información que se muestra, ilustrando las referencias textuales y matizando con su presencia pasajes que pudieran ser considerados epistémicamente logicamente pesados. También se anexan documentos elaborados en el desarrollo de la puesta en operación de la

licenciatura, cuyo continuo perfeccionamiento, más que hablar de improvisaciones, se dedica a no cejar en el empeño de mantener una inagotable y creativa susceptibilidad al cambio epistémico como fuerza motora del ejercicio pedagógico diario dentro de la Facultad de Arquitectura y Diseño.

De esa forma, en el primer capítulo se expone el marco de referencia de la práctica didáctica y desde ahí se proyectan las sucesivas acciones que han dado vida propia al diseño gráfico que se enseña en la Universidad de Colima.

En esta parte se intenta establecer una caracterización del diseño gráfico partiendo de las tres coordenadas que cimentan su estructura como asignatura profesional: el arte, la ciencia y la tecnología haciendo especial hincapié en la sustantiva naturaleza comunicativa de la disciplina que nos ocupa y refiriendo otras líneas de estudio que dan cuerpo, legitimidad y consistencia institución a la la extensa urdimbre que constituye esta área del diseño. Aquí mismo se hace espacio a la considerable polifonía de grandes maestros del diseño gráfico y se recuperan los afanes que dan legitimidad al oficio de comunicar con imágenes creadas intencionalmente para ello

Ubicando la mirada que estudia el tema que nos ocupa en el seno de la institución de educación superior donde se imparte la carrera, el segundo capítulo se dedica a distinguir los rasgos fisonómicos de la Universidad de Colima para posicionar las propias características de la Facultad de Arquitectura y Diseño hasta aterrizar las condiciones ambientales en que se llegó a ofrecer las tres licenciaturas en diseño que hoy se imparten allí: Industrial, Artesanal y Gráfico

La Licenciatura en diseño gráfico es el tema del tercer capítulo donde se explican los antecedentes, la problemática inicial y vigente específicas que han determinado el accionar de la oferta académica y se pormenorizan las circunstancias en que ha debido transcurrir su existencia

En este mismo rubro se describen los factores de ordenamiento cognoscitivo dentro del mapa curricular en cada una de las materias que nutren los ejes y las áreas en que se sostiene la formación académica

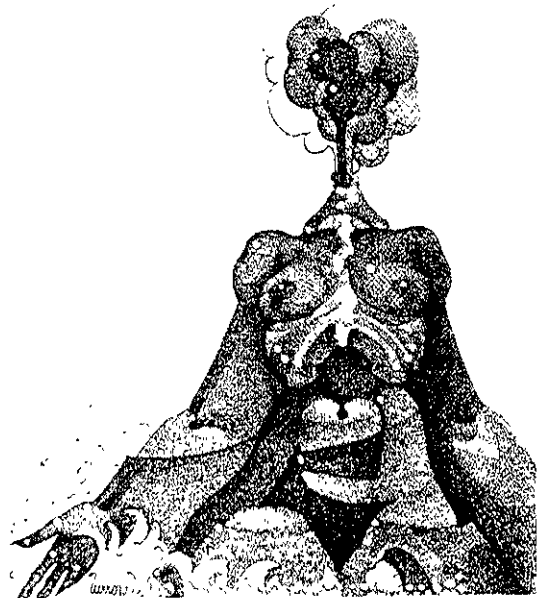
El cuarto capítulo se dedica a referir el proceso de enseñanza-aprendizaje de la disciplina, revisando aspectos vitales como el ejercicio académico, la práctica docente, la investigación, gestión y difusión acometidas hasta la fecha por las instancias correspondientes para terminar con

la relación de los crecientes recursos disponibles para su realización

Las conclusiones que aquí se manifiestan tienen un claro criterio preliminar y no podrían ser de otro modo ante la juvenil etapa de vida de la licenciatura, pero no se quedan en la superficie, pues señalan directrices estratégicas que habrán de seguirse para consolidar la propuesta actual, marcada desde su reorganización por el cambio con sentido disciplinario en el que se pone de manifiesto la experiencia conjunta de quienes hacen posible su operación y evaluación curricular.

Desde su visualizada integración, este trabajo quiso ser útil en varios frentes, es de esperar que cumpla sus cometidos.

Capítulo Uno
Marco de Referencia



1. Marco de Referencia

En el momento actual, en que estamos viviendo un cambio profundo de los paradigmas espacio-temporales, de un modelo mecanicista a otro relativista e informacional, nos vemos obligados a revisar todas nuestras instancias culturales para hacerlas ascender al nivel que exige esta nueva realidad

Oscar Olea

Con carta de identidad propia resuelta de manera progresiva a través de su existencia como disciplina profesional, enseñable y aprendible en sistemas educativos formales, cuyos rasgos esenciales y complementarios son hoy sujetos a revisión bajo el signo del cambio que nuestra época actual enarbola como distintivo, se considera al diseño una dinámica disciplina aglutinante de un conjunto de fenómenos culturales que reflejan en su constante interacción la decidida voluntad humana por encontrarle nuevos sentidos a su existencia y en consecuencia, a sus capacidades expresivo-productivas

La emergente asunción de inéditos paradigmas en todas las manifestaciones del pensar, sentir, actuar y hacer humanos han influido en el desarrollo de los ámbitos de generación, crecimiento e influencia del diseño como vía para plantear, ejecutar y evaluar el impacto de los objetos materiales producidos por una actitud esperanzadamente reflexiva acerca de orígenes, medios y fines que sirven al hombre para transformar, cada vez con mayor conciencia o cuando menos con ejercicios de ascendente reflexividad, los entornos natural, social y cultural en que desarrolla sus actividades.

Así como las relaciones entre los distintos fenómenos de desigualdad y hegemonía en diversos ámbitos culturales han registrado trascendentales modificaciones a la luz del entendimiento de su amplia, compleja diversidad y de la consideración oportuna de *lo otro*, las distintas vertientes del diseño como actividad competente empiezan a ser objetos de estudio atento, meticuloso, multidisciplinario y sustancialmente enriquecedor, luego de un largo periodo de incubación, más pragmático que sintáctico, donde el predominio descriptivo y epidérmico de su naturaleza legendaria se impuso como ley (y en varios sentidos le sustrajo de la posibilidad de examen y explicación permanentes, perfectibles), privándole por un amplio intervalo temporal de alcanzar la necesaria síntesis de conocimientos y alcances epistémicos que le son intrínsecos, minimizando el análisis de los sistemas cognoscibles y cognoscentes que en él intervienen, ignorando las reglas pertinentes de cada área del saber que en él participan y menguando el aprecio de los procesos que le son propios en aras de mantener un halo de misterio sospechosamente reservado a ciertas elites

Afortunadamente, al estímulo que la observación, seguimiento y constatación de beneficios sociales que en su desarrollo otras disciplinas -especialmente las humani-

dades y las ciencias sociales- han alcanzado por cuenta propia y con el propósito de aprehender la hasta cierto punto distante pero irrenunciable legitimidad de su quehacer diario, quienes se dedican al diseño han vuelto la mirada hacia sus propias creaciones y apurado el paso para reconfigurar y establecer a fondo la plataforma teórica que dé sustento a su ejercicio profesional

Si bien se ha dicho que "falta en esta disciplina un aparato teórico, crítico y metodológico por excesiva praxis y obligada especialización"¹, los esfuerzos en ese sentido están comenzando a mantener una cierta coherencia e insistencia aun cuando todavía se adolezca de constancia para revertir la fabulatoria tendencia anquilosante que la desproporcionada remuneración entre práctica profesional, la hasta cierto punto advenediza intervención de prófugos transdisciplinarios, la desarticulada actividad académica y osmótica construcción teórica acrílicas han traído como consecuencia.

Durante mucho tiempo, a otro de los mecanismos del avance civilizatorio, el conocimiento científico, se le man tuvo -conciente o inconscientemente- al margen de intervenir en el conjunto de fases evolutivas de aquello que si bien aún no se denominaba diseño si prefiguraba lo que habría de ser considerado como tal a partir de la tercera y cuarta décadas del Siglo XX. Las disciplinas artísticas, con toda su rica, experimentada y resistente aunque absolutista carga de subjetividad excluyente, se encargaron casi por completo de prohijar bajo su manto protector a la naciente disciplina.

Baste recordar como punto de referencia antológica los románticos argumentos expuestos en las desiguales batallas entabadas por los invariablemente citables William Morris y John Ruskin al inicio de la revolución industrial en la Inglaterra del Siglo XIX, la continua mediación del espíritu posrenacentista en la realización de los carteles de Jules Cherét y Henri de Toulouse-Lautrec y aún el rompimiento contenido en la apuesta anti *stablishment*-recuperados luego de muchos años de vergonzoso silencio- que los dadaístas hicieron sobre la mecanización del pensamiento creativo, sin descontar las revolucionarias elucubraciones tipográficas de los futuristas y en el caso mexicano, la insólita y aún a la espera de mayor investigación y difusión, tarea de los estridentistas

Cierto que en el extenso camino constituyente han existido notables excepciones y aún adelantos a su época

El cambio en las formas de pensar que distingue a nuestra época está sujeta a fuertes debates sociales que inician en el ámbito personal



sideración de la polisemia receptiva dándoles a ambos (emisor y receptor) la misma jerarquía de importancia en la compleja conjunción de funciones, donde los mensajes pueden y deben ser reinterpretados de continuo con base en las necesidades prácticas, razonadas o sensibles de los otros, con lo que todo el proceso de diseño se carga de enriquecedores significados desde el origen. El relativismo científico pues, trabaja a favor de una apuesta más rica, más satisfactora, más integral, más considerada, más compleja, más humana.

En este dinámico escenario de reconfiguración estructural donde todas las manifestaciones de la cultura tienen su interactiva puesta en escena de finales de un siglo y comienzo de otro, se reflexiona sobre el polimórfico ejercicio profesional del diseñador con la intención, cada vez más explícita, de proponer una deontología hasta hoy no declarada o no asumida socialmente; se analizan métodos y fundamentos del conocimiento humano para asumir epistemológicamente su posición en el concierto disciplinario de rango superior; se construyen, proponen y revisan valores éticos, estéticos y hasta místicos para asumir axiologías pertinentes en lo internacional pero con especial énfasis en lo nacional, regional y local, se establecen y expresan categorías generales y particulares concretas del ser diseñador en cada una de sus variables ocupacionales: urbano, arquitectónico, objetual, industrial, artesanal, gráfico, escénico, organizacional, estratégico, operacional, para arriesgar una ontología liberadora de identidades a profundidad. se cuestionan y replantean añejas clasificaciones jerárquicas que atienden con precisión y perfectibilidad la organización sistemática de los elementos, objetos y realizaciones de cada variable productiva dando a luz taxonomías mejor constituidas, siempre bajo premisas de perfectible existencia y duración.

Los modos de aprehensión de la realidad multifocal que de manera complementaria, indisoluble e integrada propone el diseñador con su trabajo hacen explícita una percepción panorámica y un exigente registro de información oportuna a la idea-proyecto que se encargará de dar solución, donde la puesta en marcha de su sensibilidad, la animación de los sentidos y el continuo estímulo a su sistema sensorial le conducirán a la buscada reflexión creativa como medio para comprender, mediante un arduo trabajo mental, las posibilidades que su actitud en muchos sentidos autodidacta le sugieran a fin de re elaborar los fundamentos

conducentes al desarrollo en cuestión, pues tiene claro que "todas las formas del diseño implican un doble proceso, en lo interno un desarrollo creativo y en lo externo un avance comunicacional".⁸

Ahora queda más claro que la idea en vigor de *design* proviene de que un mensaje, un objeto, un espacio o un ambiente son multisignificativos y nacen de un plan mental, de un programa enriquecido por la experiencia propia y ajena o de una estrategia proyectual cuyos factores definitorios consisten, primero, en la existencia de un propósito, luego del conocimiento de datos de base para realizarlo, de la posesión de técnicas para realizarlo, después de la disposición de medios materiales necesarios que darán al proceso planificador, creativo y ejecutivo la factibilidad que inició como concepto abstracto hasta llegar a materializarse en una realidad pluralmente construida.

Así, las áreas esenciales del diseño como racionalización significativa, aglutinadas en lo general en las del medio ambiente o del entorno cuya manifestación se da en lo construable físicamente, la de los beneficios y objetos de índole industrial susceptibles de producción y reproducción mediante paquetes tecnológicos apropiados y la de los mensajes o grafismos funcionales cuya puesta en común será inmediatamente compartida, conforman el amplio espectro de aplicaciones de esta pauta laboral que, a partir de las etapas sustantivas que arrancan con la determinación de las necesidades del futuro usuario para continuar con el acopio de "información y documentación hasta configurar el pliego de condiciones, continuar con la incubación hasta llegar a la digestión de la idea creativa, donde se produce la iluminación, mantener la verificación del desarrollo hasta el establecimiento de hipótesis creativas, para concluir en la formalización y producción del prototipo... (donde) la difusión del mensaje alimentará dialécticamente las anteriores etapas. " ⁹ otorgan *a priori* la requerida proyección de una actitud profesional que el diseñador debe y puede asumir como propia

Para fortuna de todos, en un mundo tan diversificado en lo profesional faltan muchas historias por capturar y documentar, hallazgos teóricos y metodológicos por compartir, rasgos de identidad gremial por aportar y consensar, códigos de ética por instaurar y ejercer en la construcción de un futuro corresponsable, tradicionales y nuevos paradigmas por debatir y mayor comunicación bidireccional entre investigadores, académicos, ejecutantes, aprendices .

*El genio reflexivo del
eminente judío
alemán Albert Einstein
mantiene su paradigmática
aportación a la consideración
relativa del espacio
y el tiempo*



y los mismos usuarios para quienes se trabaja

En el diseño se ha reiniciado, pareciera que con mayor arraigo y perspectivas, la reflexión sobre la diversidad de sus naturalezas fenomenológicas, las variables registradas y proyectibles de sus causas, los efectos y relaciones contextuales de su omnipresencia material y la ineludible significación de sus múltiples productos como rasgos distintivos de una actividad humana en pleno desarrollo.

1.1 Caracterizaciones del diseño gráfico

Bajo el influjo de las estimulantes percepciones de la realidad que trajo consigo la aceptación convencida de los postulados relativistas en todos los órdenes del pensamiento, la experiencia y el conocimiento humanos, los diversos enfoques históricos y filosóficos del diseño gráfico han resultado particularmente beneficiados con las aportaciones analíticas de quienes se han interesado en el estudio de la extensa temática que ofrece la comunicación visual como materia sustancial del desarrollo civilizado

A desigual profundidad y desde inusuales dominios disciplinares, al amparo de diferentes ideologías, con mayor o menor rigor metodológico, determinadas por capacidades expresivas de distinto origen y aún usando las más variadas herramientas tradicionales e informacionales, las semblanzas del diseño gráfico siguen escribiéndose para aportar elementos de valor en la constitución de algo que, venturosamente se anticipa, no conoce momentos únicos, individuales e indivisibles, no deja de estar vinculado a otros fenómenos del arte, la ciencia y la tecnología ni puede ser sustraído del complejo sustrato cultural donde surge y se reconoce, asume y utiliza

En este tenor, los orígenes mismos de la comunicación visual son de continuo revisados, cuestionados o superados a la luz de nuevos descubrimientos conceptuales fundamentados en una suerte de postura antropológica de inspiración constructivista -cualitativa más que cuantitativa-, que los medios informativos se encargan de difundir, en muchas ocasiones al instante y desde el lugar de los hechos

Los mismos soportes tradicionales e informáticos habilitan sus contenidos para extender el radio de sus impactos. Las capacidades intelectuales de emisores, inter-

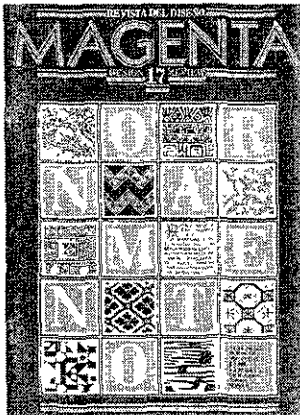
pretes y receptores son constantemente desafiadas por el explosivo impacto de las telecomunicaciones para mostrar los datos en formatos más digeribles en aras de la credibilidad consumadora y consumidora de sus propuestas. Se vive, según los analistas, la era de la creatividad comunicativa en los variados órdenes de la perceptualidad al servicio de la economía de consumo.

En el campo de la investigación, se observa que cualquier intento de aproximación al estudio de la comunicación visual -núcleo materno del que emergió el diseño gráfico como proceso creativo destinado a satisfacer necesidades específicas de naturaleza informativa- debe incluir en su proyecto constructor la tesis articulada de la comunicación colectiva como reflejo dialéctico del contexto sociopolítico en el cual funciona, cuyos medios, recursos e instrumentos tecnológicos tienen como tarea fundamental difundir y reforzar las pautas de conducta de la ideología dominante en su papel de agentes socializadores que actúan dentro de una complicada red de interconexiones e interrelaciones características del mundo contemporáneo.

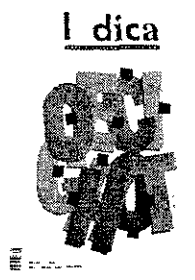
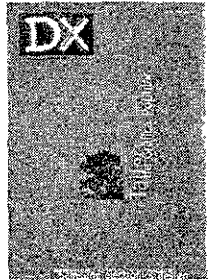
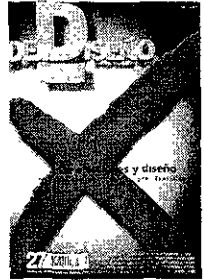
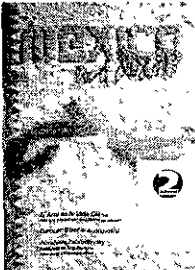
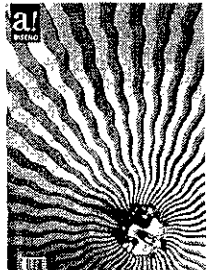
En paralelo a dicho punto de partida de los procesos genésicos del diseño gráfico, falta por incluirse y coordinarse propuestas ponderadas sobre un campo extrañamente soslayado en estos menesteres indagatorios: el de los dominios contenidos en la iconicidad de las imágenes visuales cuyas variables de generación, crecimiento, transformaciones morfológicas y funcionales así como diferenciaciones graduales del impacto a causar esperan mayor intervención tanto de sus mismos creadores como de personas relacionadas con sus implicaciones en la filosofía, historia y literatura para extenderse a dominios de la política, sociología, lingüística, psicología, hermenéutica y por supuesto, de la aún esquiva plataforma semiótica.

En palabras de Daniel Prieto tampoco existen "acuerdos generalizados sobre la manera de analizar las imágenes y mucho menos, en nuestro contexto, donde pocas investigaciones serias han sido hechas"¹⁰, limitándose a señalar que dichos estudios podrían partir del ABC de la imagen, de sus elementos formales básicos, las relaciones fundamentales, los soportes, las variables de aparición y los recursos de enfatización empleados.

En ese sentido resulta evidente destacar que a la fecha tampoco existen suficientes trabajos, publicados de manera sistemática, que se dediquen al estudio integral del conjunto de manifestaciones culturales que dan origen, par-



A partir del surgimiento de diversas publicaciones periódicas en el escenario editorial mexicano se ha fortalecido la difusión y el análisis de los fenómenos del diseño en nuestro país



ticipan y condicionan los procesos configurativos de los mensajes visuales como ámbito específico de dominio del diseño gráfico.

Un editorial de la revista mexicana *lúdica arte y cultura del diseño* pone el acento en tal situación cuando plantea: "¿por que se escribe poco y frecuentemente mal sobre algo tan vasto e importante como lo es el diseño? ¿Cómo es que habiendo un alto número de escuelas, maestros y estudiantes en nuestra República, existen tan pocos estudios críticos y sistemáticos de las fuentes, así como trabajos de divulgación y ensayos que abran un poco más las puertas de la percepción hacia el arte y el diseño? ."

"Salvo honrosísimas excepciones..., la crítica del diseño pareciera ser para los diseñadores una tierra incógnita, una isla perdida en el vasto océano de la cultura nacional. Los hay que saben y no pueden, que pueden pero que no saben, y que no pueden ni saben pero la hacen impunemente" para luego afirmar "Frente a todo esto, nuestra cultura del diseño, como nuestra literatura y quizá como todas las demás artes de nuestro país, ha perdido contundencia, profundidad y eficacia en cuanto a sus aparatos críticos. Hay una escasez patente de escritores y ensayistas que ejerzan el análisis de manera sistemática y lúcida, y en el vasto horizonte apenas se perciben redactores cuya claridad de pensamiento se refleje en la tersura de una prosa generosa y creativa. La exigua crítica de calidad se ha visto relegada a unos cuantos creadores, o se encuentra desaparecida en las catacumbas académicas, fatigando los polvosos anaqueles de las bodegas universitarias".¹¹

Precisamente, buena parte de la información relacionada con esta especialidad disciplinaria, además de no localizarse ampliamente en materiales bibliográficos tradicionales de peso e impacto específicos como libros o enciclopedias sino aparecer en soportes generalizantes, es decir de contenido ligero y divulgativo como revistas, gacetas, memorias de eventos y boletines, observa marcadas tendencias consumistas y tangenciales enfoques pedagógicos sobre las razones, causas e impactos que causan sus productos.

La mayoría de estas manifestaciones del trabajo cotidiano se dedican de manera un tanto abstracta, narcisista o de adscripción meramente ideológica a mostrar soluciones formales, tipográficas, espaciales y cromáticas, amén de servir de telón a la oferta de productos y servicios de las industrias fabricantes o comercializadoras en el ramo

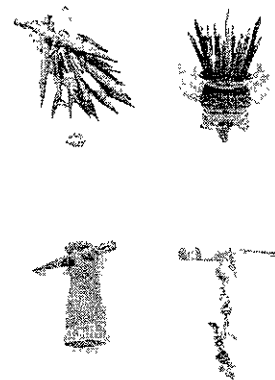
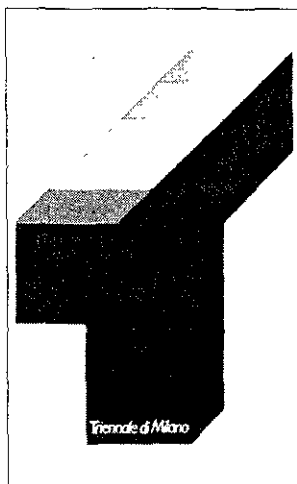
de las artes gráficas que sólo apoyan las variables reproductivas de los objetos comunicativos encargados, con lo que se deja a un lado el imprescindible rigor metodológico con fines didácticos que debería contribuir a superar esta insuficiencia de recursos en el área.

En este mismo rubro merece especial mención el trabajo desarrollado durante cierto tiempo por la editorial catalana Gustavo Gili, quienes desde mediados de los años 70 han apostado por el fortalecimiento teórico y metodológico del diseño en general y del gráfico en particular, aunque a últimas fechas su producción editorial abunde en los conocidos *manuales* del tipo *cómo hacer...*, que no hacen sino minimizar la riqueza conceptual de sus anteriores ediciones. También es digno de reconocer el trabajo de ciertas casas editoriales como la mexicana Trillas o la producción institucional de la Universidad Autónoma Metropolitana por traer al mercado latinoamericano ediciones de origen anglosajón largamente esperadas por el público de habla hispana. En los años recientes los esfuerzos en este rubro de ENCUADRE (Asociación de Escuelas de Diseño Gráfico) empiezan a rendir frutos, a pesar del limitado tiro y restringida circulación de sus ediciones.

Ante la desatención de las grandes editoras de publicaciones sobre arte y ciencia en nuestro país, no es de extrañar la emergente función subsanadora que la aparición de publicaciones periódicas sobre temas de diseño gráfico han venido a cubrir, que si bien han visto mermadas sus aspiraciones de continuidad y trascendencia por causas económicas, también han sembrado importantísimas semillas de exploración profesional en este aspecto, baste recordar el visionario trabajo de empresas como la pionera tapatía *Magenta*, *México en el Diseño*, *DeDiseño*, *Origina*, *ADCebra*, *a'diseño* y la misma *Lúdica*, que si bien han aportado significativas irradiaciones en este todavía desolado paraje, faltan por consolidarse como empresas didáctico-comerciales de mayor alcance y distribución

Algunas de las publicaciones significadas por su trascendente aportación a la difusión del quehacer en el área son las que se muestran en la tabla 1

Al estímulo de eventos mundiales dedicados a promover las diversas facetas del diseño gráfico, en México se comienza a consolidar la tradición de organizar certámenes que inciden positivamente en la promoción e influencia social de la disciplina comunicativa



Imágenes de las cuatro primeras Bienales Internacionales del Cartel en México

Publicaciones relacionadas con el quehacer didáctico-artístico-comunicativo del diseño gráfico

| Nombre | Periodicidad | Editor | Inicio de Publicación |
|---------------------|---------------|---------------|----------------------------|
| Educación artística | Trimestral | INBA/SEP | septiembre de 1979 |
| Magenta | Cuatrimestral | Arcoiris eds | invierno de 1983 |
| México en el Diseño | Bimestral | | octubre-noviembre de 1990 |
| aldiseño | Bimestral | TresDiseños | mayo de 1991 |
| DeDiseño | Bimestral | Grupo Malabar | septiembre-octubre de 1994 |
| Lúdica | Trimestral | | diciembre de 1997 |

En ese mismo tenor, se han organizado eventos de singular aportación al conocimiento del diseño en general con especial incidencia en el gráfico, entre los que se encuentran los que se incluyen en la tabla 2.

Eventos relevantes relacionados con el diseño gráfico en México

| Nombre | Carácter | Inicio |
|---|------------------------------|---------|
| Exposición Grupo Madero MAM D F | Promocional/sensibilizadorio | 1981 ag |
| Bienal Internacional del Cartel en México | Promocional/didáctico | 1990 |
| Encuentros de Encuadre | Academico | 1990 |
| Premio Quórum (anual) | Motivacional/promocional | 1990 |
| Semana de Diseño | Publicitario/motivacional | 1994 |
| ExpoDiseño y Foro | | (anual) |
| Salon Rojo (anual) | Promocional/sensibilizadorio | 1995 |
| Conferencia Internacional a'diseño | Publicitario/motivacional | 1997 |

Sin embargo, a riesgo de albergar un anhelo insuficientemente esperanzado, en el diverso gremio de comunicadores visuales se observa una creciente preocupación por asumir una posición pro-epistemológica de influencia constructiva, plural y compatible en lo profesional con la de aquellos que han aportado y siguen proponiendo sus granitos de arena desde otras formaciones curriculares, a fin de encontrar fundamentos sólidos acerca del conocimiento sobre las substancias, móviles, resultados y vínculos de las naturalezas, fenómenos, tipologías y aplicaciones de una creatividad ordenada y armonica que se ve en todas partes manifiesta en los productos del diseño gráfico

Cabe esperar que con dicha practica renaciente se conjunten inquietudes por reflexionar sobre los como de una

praxis cotidiana y se agrande el requerido acervo que dé probada solvencia y consistencia a la hasta hoy insuficiente teoría general del diseño gráfico, entendiéndose como tal una síntesis examinadora de los saberes, habilidades y capacidades facultativas de una disciplina explicada con mayor rigor y detalle no sólo en sus aspectos formales postoperatorios y técnicos, sino en los irrenunciables estudios y aportes disciplinadamente históricos, conceptuales y comunicativos.

En apoyo a esta actitud que procura disipar posiciones reduccionistas, velada o explícitamente asumidas por los diseñadores gráficos de carrera y aún de aquellos ejecutantes provenientes de otras disciplinas afines que han encontrado en la comunicación gráfica su proyecto de vida profesional, la extensión de sus afanes difusores procientíficos, la expresión de su más íntimo sentir artístico o simplemente su *modus vivendi*, las actuales reflexiones cognitivas acerca de los propósitos y alcances de esta disciplina aglutinante de conceptos y herramientas de análisis procedentes de artes, ciencias y tecnologías intentan erigir —de manera extensiva e incluyente— referencias filosóficas, marcos teóricos y no sólo metodológicos que den soporte académico resistente y corrijan la vulnerable apreciación social de la que el diseño adolece, aún en nuestra época.

La incesante producción informativa, puesta al día gracias al irrefrenable desarrollo tecnológico de los sistemas de comunicación satelital, hacen ver un tanto lejanos aquellos momentos antecesores en que se llegaron a dar los cambios paradigmáticos que guiaron los afanes teorizantes del diseño y a reconsiderar con voces recobradas como propias las posiciones ocupadas por el activo accionar del diseño gráfico¹²

Por otra parte, dentro de esta corriente de reflexividad sobre el complejo tejido cultural que todo proyecto de diseño implica, sigue resultando muy conveniente razonar sobre los factores de índole económica, política y social que han condicionado el desarrollo de una disciplina cuyas manifestaciones concretas fungen de disímbolas maneras como transmisoras significativas de información dentro de las sociedades en que son producidas y como detonantes de un pensamiento renuente a funcionar bajo los principios absolutistas de antaño disfrazados hoy, en muchos sentidos, de estimulante globalidad

El sólo hecho de encarar racionalmente el diseño gráfico como ente coadyuvante en la transformación del



El estadounidense William A. Dwiggins, reconocido por la invención del término *graphic designer* en 1919, jamás imaginó el espectacular desarrollo de la disciplina

desarrollo social facilita la generación de un ambiente de confianza mutua entre aprendices, profesores investigadores, ejecutantes y posibles críticos de la disciplina, quienes anteriormente se conformaban -de modo más o menos intuitivo, indulgente o indolente y con mayor o menor puntería empíricamente predicada-, con adaptar líricamente los aportes conceptuales, métodos de estudio, herramientas y técnicas de investigación y análisis provenientes de otras disciplinas que si bien se ocupan de examinar problemáticas compartidas dejan de lado enfoques sustanciales de la actividad proyectual de índole comunicativa.

Bajo ésta óptica de enriquecimiento lateral, en muchas ocasiones subsidiario, el diseño de la comunicación gráfica compartió su propia historia como manifestación creativa hasta casi confundiría con la del resto de las expresiones artísticas, al grado que en muchas instituciones de educación superior parece dar lo mismo impartir historia general del arte que teoría del diseño o imponer metodologías probadamente satisfactorias en otras áreas pero insuficientes para lo gráfico, influidas quizá por los estrechos lazos de hermandad que las caracteriza o confundidas por la avalancha de sucesos históricos o fases operativas faltos aún de análisis, conexión y discurso, pero pasando por alto rasgos pertinentes que le dan fisonomía particular al proceso constructivo de la comunicación visual.

A lo largo de una historia que como manifestación artística puede extenderse hasta los confines mismos de las iniciales manifestaciones antropológicas del *homo faber*, *pictor* y *ludens* si se concede de antemano que los testimonios expresivos de todas la épocas han estado signadas por la innata naturaleza simbólica humana ampliamente explorada por Ernst Cassirer en su magna obra filosófica¹³ o bien otorgarle certificado de nacimiento a partir de la revolución cultural que significó la invención de la imprenta en el mundo occidental y aún acercarla hasta el surgimiento organizado de instituciones de educación superior donde se forma de manera pro-científica a los futuros ejecutantes disciplinarios -es decir a partir de este Siglo XX- el diseño gráfico ha tratado de definir sus rasgos característicos como vocación de vida, legítima profesión, actividad remunerada, reconocida socialmente y como proyecto de disciplina convergente de múltiples conocimientos, sensibilidades, destrezas y valores humanos

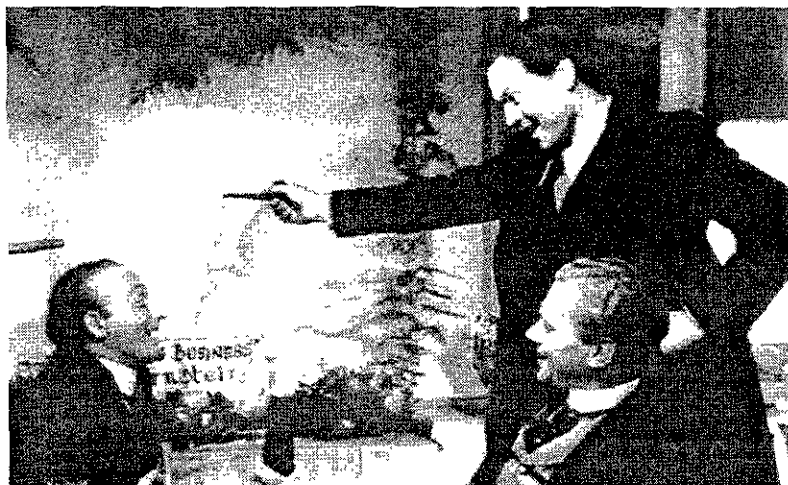
Para comprender de mejor manera el meteórico ascenso de los medios que le dan sustento, en el diseño gra-

fico se requiere analizar a profundidad la erección de los nuevos sistemas de gobierno (y su consecuente uso de sistemas y medios comunicativos) sustentados en el declive monárquico y la instauración -ahora considerada efímera- del socialismo, los cambios de apariencia puestos en práctica por el carácter del sistema capitalista, la reubicación y concreción de los anhelos democráticos en países de añeja tradición conservadora y la defensa de la autónoma soberanía de los países en perpetuas vías de desarrollo como parte sustantiva de la plataforma contextual en que se desarrolla la actividad disciplinaria, pues tales temas forman parte de los enseres culturales que el comunicador visual debe tener en cuenta para sustentar su propio desarrollo en el marco social donde ejecuta su trabajo

Asimismo, la redistribución del poder económico que sirvió de sostén a la reconformación de la geografía política y económica de las grandes potencias colonialistas -que encontraron nuevas formas de intervención cultural- y los esfuerzos recuperativos de identidad nacional que *los otros* países asumieron con declarado temperamento aunque aún infructuosos resultados, deben ser observadas y utilizadas de manera crítica por quienes continúan usando los productos materiales provenientes de tales escenarios sin mayor argumento que la subida al tren de la moda como sustituto de una personalidad profesional deficientemente estructurada y asumida.

En ese sentido es preciso recordar que, acentuado por el pujante desarrollo de la prensa escrita, la creciente aceptación de la industria como bastión del avance tecnológico y el vasallaje cultural y los afanes por conocer los hilos conductores del laberinto de la propaganda, correspondió al visionario calígrafo, ilustrador, tipógrafo, dramaturgo, muralista, diseñador de vestuario, editor y gran conocedor del teatro de marionetas estadounidense William Addison Dwiggins (1880-1956) la invención en 1919 del término *graphic designer*¹⁴ quien, en su *An investigation into physical properties of books*, expresa que el diseño editorial no debería ser un esclavo del pasado y sí reflejar el sentir contemporáneo.

Al denominar a quienes hasta ese entonces se dedicaban por tradición, linaje familiar, propensión, gusto o urgente necesidad de retribución económica a las artes gráficas en general, la elaboración artesanal de publicaciones en particular y la producción de tipografías en específico, Dwiggins intentó capturar la esencia misma del profesional



Personificando al magnate de la prensa W R Hearst, un juvenil Orson Welles uso el dedo flamígero en la influencia de los mass media en la ciudadanía norteamericana

que años más tarde ocuparía, por derecho propio, su lugar como responsable del ramo.

Debe tenerse en cuenta que justo durante el primer cuarto de este siglo, ante el incipiente desarrollo tecnológico de la comunicación visual, sustentado en cambios cuya complejidad hasta ahora se capta en lo panorámico, el mundo fue protagonista y censor de la asunción de modos disímiles de expresión artística de efímera aunque decisiva existencia que trascendieron para siempre las fronteras de la percepción y conceptualización de las manifestaciones artísticas: modernismo, fauvismo, cubismo, expresionismo, futurismo, suprematismo, constructivismo, dadaísmo, *merz* y surrealismo, entre otros movimientos transfronterizos en lo artístico, aportaron desde su particular inquietud por replantear los continentes y los contenidos visuales, elementos filosóficos y teóricos que enriquecerían una práctica en ciernes de consolidación.

De manera recíproca, la germinación de otras corrientes filosóficas de pensamiento: positivismo, existencialismo, estructuralismo, posmodernidad y constructivismo se sumaron a nuevas visiones científicas sustentadas en la teoría relativista de Einstein, la teoría psicoanalítica de Freud, los cumplidos experimentos en comunicación radial de Marconi, la cristalización de esfuerzos de los hermanos Wright, la invención fordiana del automóvil, entre muchos otros aportes materializados por el frenético avance tecnológico consecuente. Los diseñadores gráficos adaptaron rápidamente la amplitud de su recientemente nombrada disciplina y creatividad potencial al dinámico carácter del tiempo en que en Norteamérica se decretó su creación oficial.

También al amparo del surgimiento de la teoría de la información, inspirada por los espectaculares efectos goebbelianos en las masas y que fuera sesudamente gestada por Lippman, Laswell, Tarde, Weber, Gallup, Schramm, hábilmente sintetizada y enunciada por Claude Shannon y Warren Weaver cuya *The Mathematical Theory of Communication*¹⁵ sentó las bases teóricas y metodológicas para que el diseño gráfico como especialidad comunicativa iniciara su ascenso profesional, los ejecutantes de esta neodisciplina, aún no institucionalizada ni considerada como parte del repertorio académico de nivel superior tal y como hoy se observa, se dieron a la tarea de fundar su propia conciencia y de reforzar su presencia laboral como participantes activos de esta vorágine de la cultura. El in-

mortal reflejo que *Citizen Kane* hiciera de tal situación no sólo dio brillo a su creador sino que ubicó el poder de los medios de comunicación masiva en el privilegiado lugar que hoy más que nunca goza.

Ríos de tinta, bosques de papel y múltiples derivados de la petroquímica han surgido desde entonces y aún cuando los principios esenciales del enfoque comunicacional del diseño gráfico como proceso que conduce a la obtención del mensaje o del producto siguen siendo sujetos a revisión en las funciones particulares de los actores participantes de este trayecto transmisor de significados, de trueque cultural, hoy se tiene claro que no todas los rostros del diseño son comunicación si no existe tal intención primigenia en su realizador pues se entiende que en el universo humano todo puede ser significativo, pero no todo comunica o transmite los significados que porta.

En ése sentido se ha llegado a afirmar que "...si algo podemos aprender (y aprehender) en este caótico periodo de globalización y entrecruzamiento de los mass media, es que la mejor manera de universalizar nuestra voz empieza por conocer qué es lo que nos define como comunidad .", contra la opinión que ve en éstos afanes simples brotes de romanticismo provinciano o recurre a la siempre acechante posición internacional dueña de nada se considera que, a mayor y más profunda especificación cultural se obtiene como consecuencia inherente un alcance mayor de trascendencia universal. Jean Paul Sartre *dixit* "a causa de esa particularidad, toda obra tiende a lo universal".¹⁶

Hoy, las múltiples facetas del diseño se insertan en el ámbito de la excelencia, entendida no como un fin en sí misma sino como medio articulador para acceder a mejores y más competentes estadios del ser.

1.1.1 La Artisticidad del Diseño Gráfico

El tema del arte es uno de los grandes asuntos que no terminan por ser resueltos a satisfacción por quienes observan, ejercen o estudian el diseño gráfico como manifestación de la expresividad individual al servicio de la comunicación social. Añejas son las posturas, ríspidos los debates y laterales las conclusiones, de por sí preliminares, que con carácter filosófico, histórico, teórico o metodológico se han producido sobre los como abordar la problemática creativa de la actividad proyectual.

El sabio griego
Aristóteles
en un grabado
del S. XVI



El erudito alemán
Georg Fredenck
W Hegel



En el diseño "...la obra no es, en el fondo, otra cosa que un hecho humano condensado. Cristalizado como ser, pero que tampoco en esta cristalización reniega de su origen. La voluntad... y la fuerza creadora de que emanó, perviven y perduran en ella, inspirando nuevas y nuevas creaciones." ¹⁷ Al mismo tiempo que se reconoce la esencial naturaleza artística del diseño, se mantiene el cuestionamiento sobre los medios y propósitos que persigue el comunicador visual pues persisten severas dudas sobre las motivaciones, objetivos y alcances de su trabajo cotidiano.

Al diseño gráfico se le consideró durante mucho tiempo parte accesoria de las artes visuales, encajonándolo las más de las veces en el desfavorecido rubro de las artes aplicadas, que trajo como consecuencia que a sus autores se les equiparara en un nivel secundario al de los pintores, los grabadores y los tipógrafos de antaño. Ciertamente que a la fecha el lenguaje de las artes plásticas sigue ayudando a definir la terminología del diseño eminentemente comunicativo, pero también es indudable que el propio desarrollo de la disciplina lo ha hecho insuficiente para nombrar e intentar capturar la vastedad de principios y relaciones que en ella convergen.

En este aspecto son dignas de recordar las posiciones asumidas en los años 70, donde en ciertas escuelas — inflamadas del fervor transnacional por alcanzar sociedades "igualitarias" — directamente se denominaba "mercenarios del arte" a quienes se dedicaba o estudiaban diseño gráfico y aún en nuestra transecular época no deja de llamar la atención que en ciertos perfiles del egresado universitario se incluyan los valores estéticos como agregados insustanciales que el diseñador gráfico en formación se encargará de "añadir" a los proyectos que lleve a cabo.

"La experiencia visual humana es fundamental en el aprendizaje para comprender el entorno y reaccionar ante él, la información visual es el registro más antiguo de la historia humana" dice Dondis A. Dondis en su clásico documento, hoy injustamente relegado a un nivel de bibliografía secundaria ¹⁸ aunque pocos sean los esfuerzos hechos para divisar en su totalidad la enorme riqueza conceptual de su apuesta, entrañablemente enlazada a la que Joan Costa menciona en su prefacio al testimonio de Gérard Blanchard ¹⁹ cuando señala al trazo como antropológica concreción troncal de la humana voluntad de comunicación y punto de partida común del dibujo como gesto icónico imitativo -ori-

gen de modos de representación visual y perceptual- y la escritura como referencia esquemática de origen de todos los códigos de representación conceptual.

La necesidad de reenfocar las funciones artísticas del diseñador gráfico traen a la mente planteamientos hechos desde épocas lejanas cuya vigencia se mantiene y sirven para enriquecer la desolada atención en este campo donde el hombre creativo, el diseñador como artista, al desarrollar su trabajo en el marco de la convivencia social y económica y sus obras ser motivo de variadas consideraciones por parte de sus semejantes, propicia el enriquecimiento de sus productos al ser objeto de la crítica ajena.

Cuando han abordado el problema los filósofos coinciden en que el arte tiene un tema que cambia con la intención al optar por la posibilidad de comunicar algo concreto y un conjunto de sentimientos que van del anhelo a la pasión.

En la antigua Grecia —y manténgase presente la universal propiedad de su arte— uno de sus mayores sabios decía que "mediante la contemplación de las imitaciones o semejanzas con la realidad conocida y utilizada por el pintor o el escultor en sus obras, sobreviene al contemplador aprender y razonar qué es cada cosa". Al enunciar lo anterior en su *Poética*, Aristóteles manifestaba la importancia de las obras de arte como medios necesarios para educar y discurrir acerca de los porqués de la existencia humana dando a la obra de arte un carácter eminentemente didáctico, contradiciendo lo anteriormente expuesto por su maestro Platón, quien en *La República* había externado su menosprecio por este tipo de expresiones humanas, cuyos autores eran "creadores de fantasmas, imitadores que no comprendían nada de la realidad sino sus apariencias". Siglos más tarde, J. Guillermo F. Hegel mencionaría en su *Estética* que "el arte no tiene por objeto toda la realidad, sino la esencia de la misma. lo divino.. las obras de arte son objeto de contemplación, la cual, en un sentido estético significa dejar ser, dejar manifestarse a sí mismas para que entreguen su verdad". En sus *Prolegómenos a una estética marxista* Georg Lukács considera que "la eficacia de las obras artísticas importantes supone una ampliación, una profundización y una elevación de la inmediata individualidad cotidiana" ²⁰

A la fecha, los grandes contrastes entre artistas plásticos y diseñadores gráficos radican en que el especialista comunicativo no debe permitirse la absorta melancolía e



Representado en un grabado del S. XIV, el matemático griego Euclides sentó las bases de una concepción coordinada del tiempo y del espacio

inactividad reflexiva de un individualismo incomprensido, pues debe resolver de manera oportuna y en el tono adecuado los proyectos solicitados sin asumir presunciones de corte narcisista y extemporáneamente elusivas de sus funciones comunicativas, ejercer su decidido combate a la insolvencia tecnológica y administrativa que por siglos ha perfilado el quehacer de los creadores visuales y dedicarse a evitar a toda costa la exclusión social que los artistas "químicamente puros" se empeñan en mantener como bandera.

"La imaginación está en este cruce de caminos que habita el diseñador gráfico...es un artista de la mirada y la medida, tanto como sus colegas de otras disciplinas, que confluyen en su residencia barrida continuamente por los vientos que él detiene y transfigura con el agua brillante de sus ideas y visible actividad".²¹ El diseño es un complejo balance entre la imaginación creadora y el uso pleno de la tecnología entendiéndose con ello que en estos momentos de traspaso secular en el arte y el diseño se debaten todas sus expresiones procurando equilibrar manufacturas de extracción tradicional con las nuevas tecnologías digitales. Una de las aspiraciones de principios de siglo consistió en incorporar el arte a la vida cotidiana. El diseño la ha hecho realidad al encontrarse presente en todos los ámbitos de la existencia.

Si bien el diseño ha sido, es y seguirá siendo un arte y como tal se entiende su carga histórica, capacidad expresiva, lenguaje propio -enriquecido por y desde otras manifestaciones artísticas-, valoraciones culturales y potenciales capacidades de manifestación espiritual, anímica y vital de las dimensiones espacio-temporales de la sociedad en que se concreta, el diseño gráfico debería ser considerado ya una especialidad comunicativa de esencia artística, con funciones eminentemente insertas en el campo de la estética, la teoría comunicativa, la psicología, la sociología y la semiótica.

1.1.2 La Cientificidad del Diseño Gráfico

De acuerdo con la concepción positivista aún en vigor, la finalidad expresa de toda ciencia básica, analítica o descriptiva reside en conocer y entender las evidencias que acontecen en los entornos naturales o culturales perceptibles para determinar los fundamentos, ordenes y efectos

de lo que nos rodea, ya sea de manera originaria o artificialmente, por lo que los profesionales de toda disciplina científica realizan sus investigaciones siguiendo un proceso ordenado que se basa en la observación y en la experimentación, cuyos resultados pueden ser comparados o analizados por otros científicos a fin de establecer relaciones dialécticas entre las causas y sus efectos, es decir, comprobados.

Como sumas epistémicas de esta tradición filosófica, se sabe que los principios genéricos o específicos de cada ciencia son constitutivos de los términos y de las relaciones hechas en un campo semántico en operación; sus defensores dicen que éste es el motivo más profundo por el que los principios sólo se explican cuando se dan los contextos determinantes, pertinentemente elevados al rango de teoremas donde, a través de ciertas operaciones, los principios se ejercitan y cobran vida lógica.

En la tradición aristotélico-euclidea se distingue a los principios en incomplejos (como las definiciones) y en complejos (como los axiomas y postulados); las propuestas constructivistas observan un tanto forzada esta distinción porque no es posible defender a ultranza que las definiciones sean conceptos y no proposiciones, porque la distinción entre axiomas y postulados tiene que ver con los grados de evidencia de los métodos que se siguen para alcanzar el conocimiento, es decir, son de naturaleza epistemológica

Bajo estas nociones que señalan la construcción embrionaria del conocimiento, las actividades reflexivas en el diseño gráfico, puestas de lado durante tanto tiempo y apenas iniciadas en esferas de trascendencia eminentemente académica, empiezan a rendir frutos primarios al enfocarse los esfuerzos provenientes de diversas áreas cognoscitivas que pretenden darle consistencia argumental al discurso interventor de la ciencia en los procesos que corresponden a la disciplina profesional de la comunicación gráfica

Con esta nueva actitud los investigadores, académicos, ejecutantes y aún los aprendices del diseño gráfico buscan resarcir el traumático estado de cosas que desde siempre ha marcado y contribuido a denostar al diseño gráfico como actividad profesional carente aún del merecido reconocimiento social que tantos siglos de ejecución le han conferido

Entendido generalmente como dinámico punto de



La existencia de múltiples productos de la comunicación visual intencional es evidente en cualquier sitio de nuestras urbes

encuentro multidisciplinario donde la sensibilidad artística, la aplicación del conocimiento científico y el desarrollo tecnológico apoyan la transformación de las manifestaciones biológicas, culturales y sociales en los ámbitos de dominio de la comunicación visual del ser humano, en el diseño gráfico como especialidad consumatoria del acontecer diario convergen un conjunto de axiomas y principios fundados en el estudio riguroso de los variopintos fenómenos que intervienen en su gestación, evolución, ejecución y evaluación cualitativas.

Como "testigo, traductor y transmisor de los fenómenos y cambios que suceden en su tiempo y en su espacio (el diseñador gráfico)...interviene en la propuesta y toma de decisiones en los procesos de desarrollo de su sociedad. Como constructor y estructurador de procesos mentales, materializa sistemas de comunicación gráfica con pensamiento prospectivo, mediante el desarrollo de proyectos que abarcan diversos medios y en los cuales se entiende la interacción como un diálogo fundamental con los otros" ²², se observa complejo el universo de acción del diseño gráfico e igualmente complicado el accionar del conjunto de ciencias que intervienen en el estudio dedicado a la comprensión de los fenómenos que en ésta profesión intervienen.

Desde aquellas que asumen la comprensión explicable de las manifestaciones naturales de donde provienen sus insumos materiales y sus efectos ecológicos, pasando por las que exploran los laberintos de la *psique* humana individual determinada en sus variables artística y comunicativa por el escenario natural y cultural en el que el diseñador gráfico inscribe sus actividades cotidianas, hasta las que intentan condensar la vasta panorámica de sus interacciones entre su propio mundo simbólico y el creado por sus semejantes, cada vez resulta más heterogéneo el repertorio de disciplinas científicas de las que el diseño visual toma y adapta recursos metodológicos, técnicos e instrumentales para avanzar en el paulatino entendimiento que implica la compleja interacción de los procesos que le son constitutivos.

Si bien en la construcción del conocimiento del diseño gráfico intervienen sustancial o colateralmente muchas de las disciplinas científicas, existe una marcada tendencia a privilegiar los recursos provenientes de las doctrinas humanísticas y sociales porque se entiende la información, persuasión o educación consustanciales al diseño gráfico como exclusiva del intelecto y la afectividad humanos

En ese sentido, en las experiencias reflexivas del diseño gráfico como enclave sináptico entre arte, ciencia y tecnología se han asumido diversas variantes de enfoque testimonial, para unos "diseñar es un acto humano fundamental, diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida...ciertas acciones son no sólo intencionales, sino que terminan por crear algo nuevo, es decir son creadoras...diseño es toda acción creadora que cumple su finalidad .forma parte de un esquema humano, personal y social (de indole) utilitaria y económica...(que) satisface...una necesidad humana fundamental, común a todas las épocas de la historia...encontrar alegría y honestidad en nuestras tareas y en el producto del trabajo ajeno" ²³, además "el diseño es el método para poner juntos la forma y el contenido. El diseño como el arte tiene muchas definiciones, no hay una sola. El diseño puede ser arte, estética es tan sencillo que por eso es complicado". ²⁴

En otros autores, la intervención de las diferentes disciplinas que en él intervienen se matiza bajo la idea de que "el término diseño no es fácil de describir, es una forma de expresión que debemos entender como oriunda de donde se genera y que forma parte de una idiosincrasia. Es por ello que se dificulta entender la manera de diseñar de otros países y la razón por la cual se diseña de esa forma, sin conocer su historia, cultura, gente y costumbres" ²⁵ y para una buena parte de los ejecutantes "los diseñadores gráficos son especialistas de la comunicación visual y su formación debe ser integral, por consiguiente deberá tener conocimientos de historia, de cultura general y fundamentalmente de la historia y la cultura de la sociedad de la que es parte y por consiguiente de la situación social, política y económica de su entorno" ²⁶

Para consolidar ésta posición multifocal se advierte que "el diseño gráfico es casi siempre una tarea colectiva para la que es necesaria la colaboración de un amplio equipo de trabajo .." ²⁷, por lo que no resulta difícil entender los efectos que esta pluridisciplinarietà tiene en la formación integral del profesional de la comunicación visual, donde la inminente detección de limitantes conceptuales obliga a la búsqueda de alternativas rigurosamente científicas regularmente encontradas en los ámbitos de dominio de las ciencias sociales y las humanidades, cuyos métodos, técnicas y utillaje cognoscitivo, como ya se dijo, apoyan la significativa construcción epistemológica de la disciplina

Por supuesto y como se vera en el apartado destina-

Todo en nuestro mundo es información cuyas dimensiones son directamente proporcionales al tamaño de las metrópolis y de los sitios de interés en ellas



do a registrar algunas de las más significativas expresiones emitidas por consagrados ejecutantes del diseño gráfico, tal y como se visualizan los resultados propios del trabajo científico, los procesos configurativos del diseño gráfico son siempre perfectibles aunque en la mayoría de las experiencias de reflexividad sobre el tema se cuente sólo con productos empíricos y representaciones espontáneas de su propio objeto de estudio, donde los criterios analogistas conducen a superposiciones, contradicciones, incongruencias, ampliaciones extensivas del campo y, finalmente, a la disolución del propósito concreto buscado, adoptándose como método de análisis de su objeto de estudio el correspondiente a la producción material de su objeto físico, mezclando el discurso normativo como explicación. En ese tenor, conviene observar lo que Norberto Cháves explica al intentar responderse ¿que es lo gráfico?

“El estudio exclusivo del objeto gráfico no permite su conocimiento pues si está ausente la matriz socio-cultural dentro de la cual cobra sentido la “práctica gráfica”, ésta se transforma en un verdadero enigma. Esto ocurre con cualquier fenómeno gráfico, sea éste proveniente de otras culturas, de estudios previos de nuestra cultura, y aun de manifestaciones contemporáneas, puesto que es erróneo suponer que por pertenecer el objeto de análisis al mismo contexto histórico que el análisis mismo, sus condiciones de producción quedan, de hecho, a la vista. La exhibición de aquella matriz sobre la cual se trama el producto gráfico es la condición *sine qua non* para su explicación.”

“Todo producto social determinado presupone una práctica social determinada y ésta, unas relaciones sociales de producción determinadas que son las que la hacen posible. Ignorando todo esto, el producto deviene puro tótem; objeto descriptible en cuya existencia se cree sin saber bien qué es.”

“Por otra parte, resulta no conducente la definición del sistema de la gráfica (su código) a partir de los meros significantes concretos (los objetos gráficos empíricos) pues éstos, de hecho, participan simultáneamente de varios sistemas. Un mismo significante migra de sistema al integrar paradigmas distintos, o sea, participa de varios códigos alterando en dicha migración su propio sentido.”

“Lo que define un objeto gráfico no son sus rasgos empíricos, sino el modo de relación con otros signos dentro de un sistema. Lo que le otorga el carácter gráfico al objeto es el uso comunicacional que adopte. Por lo tanto lo que

hay que analizar no es el objeto, sino el fenómeno de comunicación gráfica completo dentro del cual él es sólo uno de sus elementos.”

“Esto que sostenemos como válido para una teoría de la comunicación gráfica es aplicable al conjunto de los fenómenos culturales. Mucho avanzaría, por ejemplo, una teoría del arte y su correspondiente historia si se abandonara definitivamente la tendencia fetichista implícita en la mayoría de los análisis más frecuentes y se adhiriera a una lectura más estructural del fenómeno.”²⁸

La inmanente naturaleza comunicativa del diseño gráfico será tema de otro apartado aunque conviene acotar que el extraordinario efecto que el avance científico y tecnológico en materia de sistemas, medios, vehículos, métodos, soportes y contenidos de la comunicación masiva ha incidido de manera particular en la gestación, desarrollo y apertura de nuevas posibilidades expresivas para el diseño gráfico, cuya científicidad, entendida como pilar fundamental de su existencia deberá seguir siendo explorada y en la medida de lo posible, explicada.

1.1.3 La Tecnicidad del Diseño Gráfico

Derivada de la concepción y naturaleza artísticas del diseño, desde la antigua consideración de la *tekné* griega como maestría inscrita en su acepción de “obra o actividad por las que el hombre imita o expresa lo material o inmaterial con un sentido estético y crea copiando o fantaseando”²⁹, la constante técnica del diseño de la comunicación visual invariablemente ha estado asociada con la facultad, habilidad o capacidad de solución física e instrumental a problemas expresivos de índole abstracta, donde el dominio de las herramientas, asociado con el grado de conocimiento de los procedimientos mecánicos para alcanzar el fin propuesto, contribuye a dar consistencia material a las ideas o conceptos por compartir socialmente.

Para un significativo número de investigadores, ejecutantes, académicos y aprendices del diseño gráfico, ésta es la característica más evidente y evaluable del diseño gráfico porque es la que más lo acerca a la percepción integral de las cualidades que dan significación simultánea a su propuesta creativa, aduciendo que sin una técnica depurada en el manejo de materiales, medios y equipo de trabajo el diseñador está condenado a ser un mero subordinado.



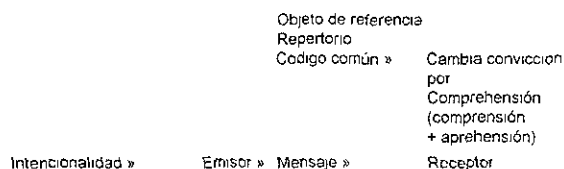
¿ En realidad nos preocupa comunicarnos ?

misión, recepción, comprensión y usos a los que está destinada.

La obra resultante estará basada en la necesidad reflexivamente planteada, la puesta en práctica de conocimientos y habilidades y sustentada en la información pertinente al proyecto, conectado fisonómica, significativa y sistemáticamente a la puesta en común de una realidad situacional determinada por el pliego de condiciones de diseño que incluye, indisolublemente, las situaciones de comunicación, los tiempos y medios de duración del mensaje, el número y la calidad de signos a comportar, su grado de figuratividad entendida como tasa de iconicidad y el nivel profesional de todo el proceso

De esta manera, el paradigma comunicativo en el campo del diseño gráfico es significativamente determinado por los objetos, seres y situaciones a los que el mensaje hace referencia, por el repertorio cultural del diseñador y la destreza en el uso de códigos comunes a fin de que el receptor cambie, bajo el término weberiano, la convicción por la comprensión como neologismo integrador de comprendido y lo aprehendido, como se sintetiza en la tabla 3.

Paradigma comunicativo según Max Weber



• Variables de esencia comunicativa en los productos del diseño gráfico

A la luz de esta preocupación por explorar, describir y enunciar las características del diseño gráfico como aglutinante proceso creativo -suma de raciocinio e intuición- y genuina actividad profesional inserta en el concierto educativo de índole superior, el replanteamiento de las finalidades estratégicas del diseño gráfico revisten especial importancia debido a la amplia gama de productos de la comunicación visual que al final del siglo xx se presentan

Sin desdeñar la gran complejidad que se manifiesta en la enorme variedad de opciones en las que el diseño gráfico se materializa como objeto cultural polimórfico, sus variantes funcionales pueden agruparse panorámicamente en tres posibilidades utilitarias: las de índole informativa, las de naturaleza didáctica y las de carácter persuasivo.

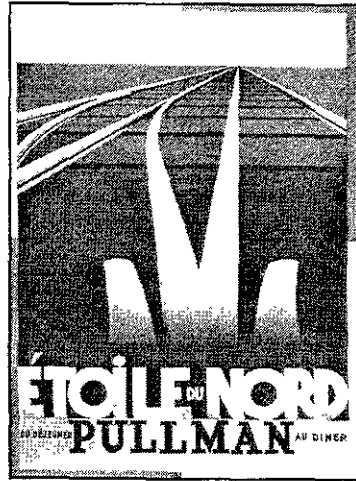
Las variables informativas, alimentadas por los benéficos aportes que el desarrollo de las ciencias sociales y las humanidades han traído consigo, tienen como objetivo mostrar al producto comunicativo como testimonio irrefutable de una existencia o suceso que establecido de manera convincente como presunción tácita de veracidad, de hecho es el punto de partida común de las demás variantes y podría decirse que del signo ideológico que determine esta propuesta visual dependen las otras dos posibilidades prácticas existen una gran diversidad de subdivisiones informativas que serán expuestas más adelante como parte integral de este estudio.

El objetivo de la opción didáctica implica razonar de modo participativo, reflexivo y lógico el mensaje puesto en común ya que presenta, demuestra y explica conocimientos al mismo tiempo que propone, introduce y enseña al receptor una serie de nociones, conceptos o valores de aprendizaje especialmente de las ciencias "duras" como parte creativa de un saber conformado por culturemas, elementos o unidades de su cultura cuyos factores de identidad incluyen la retención, el convencimiento pedagógico, la expresión convincente, la secuencia demostrativa, la participación contribuyente y respuesta exigente

La variable persuasiva persigue como objetivo el seguro convencimiento de los otros por medio de la seducción, del cautiverio óptico, del llevar ingeniosamente consigo al destinatario, su naturaleza es de carácter lúdico-retórica, aparente porque apela al mínimo esfuerzo, a la sorpresa, al impacto instantáneo, a la fascinación artística como proyección de la sensualidad perceptiva, parte del conocimiento profundo de la sensibilidad y el sibaritismo estéticos del receptor; es el dominio por excelencia de los materiales publicitarios. "La publicidad engaña a la gente haciéndole creer que las cosas son mejores, más tentadoras y atractivas de lo que realmente son. Pese a que sólo cumple con su trabajo, pues se esfuerza por vender, involucra a ciertos elementos que conciernen a la ética, como es el caso de las ilusiones visuales y las paradojas ópticas" ³⁶ en ese mismo sentido, para el destacado diseñador australiano Ken

Pioneros, creativos
y revolucionarios como pocos,
los trabajos de Jean-Marie Moreau
«Cassandre»
mantienen el vigor e impacto
visual de su propuesta
comunicativa

Cassandre, Cartel para servicio ferroviario
1927



Cato "el mundo está lleno de productos que una vez convertidos en mercancía compiten por nuestra preferencia. Esta competencia adquiere particular relevancia en el campo visual, pues es aquí donde cada productor debe librar una batalla para atraer sobre sus objetos la mirada del consumidor potencial".³⁹

Ante tales opciones, como constructor de mensajes sustentados en la integración de conceptos comunicativos que son traducidos en composiciones visuales basados en imágenes con y sin letras pero sí con mensaje asumido de manera consciente, el diseñador gráfico debe aceptar y operar criterios que den carácter, temperamento y personalidad a sus productos a través del manejo exacto de la iconicidad que como nivel de semejanza y abstracción de su trabajo sólo tendrá valor cuando por su claridad relativa procure un grado de dominio sobre la realidad y consiga aprehenderla conceptualmente y, por supuesto, representarla; la complejidad o simplicidad entendidas como el número de elementos constitutivos de sus concepciones y representaciones deberá ser conseguida merced al grado de orden mental, morfológico y de destino que les imponga; la normatividad, es decir el uso de leyes, códigos y reglas disciplinarias apoyará la universalidad, el carácter intemporal de los símbolos manejados -institucionales o marginales- arraigados en su cultura que terminarán por darle historicidad, valor documental, cultural psico y sociológica su labor mediante un tratamiento estético cuyo valor sensible y sensitivo conseguirá obtener del espectador la fascinación, entendida como capacidad seductora de atención ante su trabajo, sea cual fuere su propósito último.

1.1.5 Enfoques Formales de Estudio

En el apartado revisorio de los esfuerzos clasificatorios de conceptos, medios y técnicas de estudio, instrumentos tecnológicos, soportes físicos o virtuales y productos materiales del diseño, resulta importante señalar como aún dominantes en la apreciación de esta disciplina superior los prejuicios impuestos por la ciencia positiva al proponerse reconocer y comprender el mundo en su carácter objetivo, independiente de lo humano

Esta visión, adoptada por los funcionalistas y seguidores del *international style*, imperó en todas las variantes del diseño, cuando en conjunción con los primeros pasos para institucionalizarlo académicamente el énfasis por aco-

plarse a la economía de consumo dejó de lado los escenarios histórico, político, económico y social particulares del diseñador -es decir el contexto del que nutría su propio que-hacer-, empobreciendo a su paso los escasos esfuerzos académicos por erigir una teoría del diseño y aún impactando en la praxis profesional con consignas alienantes que minimizaron la conciencia social puesta en práctica por esta manifestación profesional

No obstante, las corrientes de estudio de la filosofía y de las ciencias de la comunicación siguieron aportando, a través de la vigencia de sus corrientes teóricas, al enriquecimiento del conocimiento y puesta en práctica de las variables del diseño, en especial en el gráfico ahora que se ha pasado de un enfoque causal, lineal y monádico a uno de tipo interaccional, circular y sistémico.

La metodología funcionalista con su precepto racionalista y rectilíneo "la forma sigue a la función", saturada de positivismo moral e impuesto avanzado, condicionó lo formal a la inflexibilidad técnico-económica -en muchos sentidos hasta la fecha- pues pretendió juzgar con fría objetividad el mundo del diseño, excluyendo lo irracional

Los acontecimientos históricos revelaron finalmente lo que le faltó: el simbolismo de formas como hechos comunicativos debían ser constituyentes primigenios de un lenguaje morfológico perdido en la asepsia trans-culturizadora. Gracias a la lingüística estructural y a los avances de la semiótica -apreciada ya no como hija bastarda sino como madre pródiga en el amplio concierto de las ciencias sociales y las humanidades- se conocen los mensajes que portan los objetos de uso comunicativo, donde forma y función componen un mismo signo físico compuesto de estabilidad formal por un lado y de dinámica gestualidad por otro, a fin de establecer la conjunción de forma y acto de utilización con propósitos informativos, educativos o persuasivos.

"De este modo el énfasis (en el campo del diseño) está puesto en los fenómenos de grupo, en las instituciones y en la cultura, y no en la simple existencia de ciertos objetos porque una subjetividad incontrarrestable les da vida. Paul Watzlawick recoge esta problemática creando una diferenciación entre una realidad de primer orden y una realidad de segundo orden. Conforme a esta distinción están por una parte los objetos con sus propiedades puramente físicas, y por otra el sentido, el significado y el valor que les atribuimos. En este segundo nivel no existen ya criterios



Tanto al italiano renacentista
Giorgio Vasari como al
escocés D'Arcy W. Thompson
se deben pioneros estudios
acerca de elementos que
sirven a la comunicación
visual intencional

objetivos. La realidad de segundo orden es más bien el resultado de procesos de comunicación muy complejos" ⁴⁰

A tal actitud reconciliatoria de valoración integral de un problema genésico, básico a todo asunto de diseño, se han agregado la revaloración de trabajos de índole biológico y matemático sobre la percepción formal y su correspondencia funcional. El re-estudio de la obra visionaria de pioneros como D'Arcy Thompson y J. Huxley y el rescate de personalidades como Georgy Kepes, Rudolf Arnheim, los maestros de la Gestalt y del Instituto Warburg, entre otros destacadísimos estudiosos de los fenómenos perceptivos, deriva en los nuevos ejemplos de una actitud proyectiva, gestiva, llena de insuficiencias y deseos, aspiraciones y sentimientos determinados por valores estéticos mostrables en objetos comunicativos reproducidos por la industria que gracias al avance de la ciencia y a su desarrollo tecnológico-aglutinados en el concepto diseño- han permitido que el progreso de la humanidad se base en la creación de formas materiales útiles, satisfactoras de necesidades mediante los recursos a mano. Luego de un largo periodo incubatorio, el fin de la inocencia y el comienzo de la experiencia abrieron los caminos de la creatividad en el seno mismo del diseño gráfico

Por eso no resulta extraño que, entre tantos factores, la recuperación de dignidad a la profesión es un asunto reclamado por connotados exponentes en todo el mundo, quienes han asumido que el diseñador gráfico trabaja con ideas susceptibles de pulido en el camino de su propia gestación, donde el profesional de la comunicación visual "no es ya un artista en el sentido literal y clásico del término pues mientras que éste busca la original diferencia, el diseñador gráfico busca comunicar, transmitir un mensaje en contraste con los técnicos en diseño quienes no conocen historias de nada porque son mercenarios al servicio del mejor postor". ⁴¹

A este encuentro de rasgos de identidad se integran los trabajos de aquellos que, partiendo del humildísimo trazo como grafema o unidad básica de significación perceptual, omnipresente e indispensable en la comunicación visual cuyas caracterizaciones primigenias (espesor, longitud y dirección en una superficie), con formas rectas o curvas, usando los descubrimientos en el campo científico del color y toda la parafernalia tecnológica y material que ello conlleva, manifiestan que el diseñador gráfico debe ser un analista reflexivo de la fenomenología de la imagen, un conocedor

sensible de los campos de variación compositiva de elementos icónico-tipográficos y dominar los universos del color y la textura para llegar a constituir sistemas de comunicación gráfica, cuya complejidad le compromete a dar lo mejor de sí en el concierto multidisciplinario y polimórfico en el que fragua su propio trabajo.

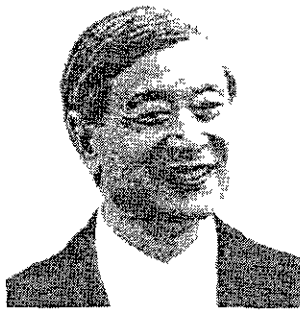
1.1.6 Voces Maestras

En un concierto polifónico recuperado para establecer la amplitud de las coordenadas en que se ubican las concepciones del área comunicativa del diseño es importante rescatar aquellas expresiones del ser y hacer diseño gráfico para valorar en su conjunto la variedad de aportaciones a la configuración identificatoria de la disciplina. Como se observará, la diversidad de expresiones recopiladas es amplia en fuentes, su calidad y cantidad son abundantes (de hecho, bien podría constituir la simiente editorial de una publicación exclusivamente destinada a citar la posición teórica, filosófica, metodológica y técnica de los célebres) y se consideró importante no aglutinar por dominios cada una de las expresiones, a fin de que el lector encuentre y seleccione aquellas con las que más se hermane de acuerdo a su propio espacio de ejercicio disciplinar

Aunque se mantiene la idea de que el diseño gráfico no ha conseguido su unidad porque la suma de sus partes es cada vez más amplia, en todo proceso de estudio reflexivo con propósitos pedagógicos acerca del diseño en general y del gráfico en particular resulta oportuno recuperar las manifestaciones de grandes exponentes de la profesión con el propósito de enriquecer, desde su muy individual apreciación y concentrado punto de vista, el enfoque prismático de un conjunto de actividades que dan cuerpo a toda una actitud, a todo un ser.

Dentro de éste advenimiento de expresiones, hay quienes se preocupan por encontrar en la etimología del término su más significativa función, de ésta manera se encuentra que "... la palabra es tomada como préstamo del original italiano *disegno.. dibujo.. proyecto ..di-segno, design ..de signo* . Desde esta perspectiva (semiosis) el sentido de la palabra diseño se inclina hacia el de una actividad interpretativa . y deja ver que el designar es la acción misma de interpretar "... el préstamo de la palabra «lenguaje» para la explicación de la pintura o la arquitectura no sólo

Importantes promotores del diseño gráfico a nivel internacional. De izquierda a derecha el italiano Umberto Eco, el japonés Kasumaza Nagai, el norteamericano Milton Glaser y el cubano-mexicano Félix Beltrán



es la expresión de la metafísica moderna, sino que esconden la subordinación de las artes al dominio de la racionalidad que aquella se encargó de interpretar como «lógica». " 42 En ese mismo tenor de afanes etimológicos se afirma que "...es la etiqueta que ponemos a esa acción que da significación a las cosas, mediante la transformación grave o ligera de las mismas.." 43

También hay quienes se inclinan por la sustancia misma de la disciplina en general, ampliamente compartida por sus variables ocupacionales, de allí que se afirme que "el «diseño» es una dimensión universal del razonamiento estratégico, organizador y planificador, al servicio de la puesta en práctica de una idea..." 44

A otros investigadores les preocupa ajustar las dimensiones económicas y sociológicas del quehacer al respecto cuando expresan que "el diseñador parece actualmente como un ser mítico que tiene en sus manos la solución a los problemas de la sociedad. Se concibe a sí mismo como un especialista capaz de integrar en su obra los aportes de las más variadas disciplinas: cibernética, ergonomía, biónica, sociología, psicología, ecología, ingeniería, técnica de la información, análisis de mercados, etc., En la realidad el proyectista tiene como función el inventar nuevos objetos y nuevas necesidades, que algunos habrán de consumir en la vida real y otros, la mayoría, sólo en sueños; para mantener con vida los mecanismos de funcionamiento de la sociedad de consumo dirigido" 45

Con la mirada puesta en el proceso mismo de su concepción se manifiesta que "...la operación de diseñar proyecta el principio de equivalencia del eje de la selección de pertinencias sobre el eje de su combinación.." román Jakobson en. . " la operación de diseñar... es.. (aquella) en la que cada «palabra», cada «sintagma» o cada «frase» tiene o puede tener una relación de dependencia morfológica, sintáctica y . . semántica con el conjunto textual . ." 46 Por lo que también resulta válido registrar que "el diseño es la primera fase del proceso productivo material en la que se prefigura la forma que deberá tener el objeto a realizar, a fin de que satisfaga necesidades históricas de la sociedad" 47

Para quienes han tenido la oportunidad de sentir, pensar y hacer diseño desde la misma disciplina, el terreno es mucho mas amplio, de ahí que "el diseño se inicia en el momento en que el hombre comienza a transformar su medio es la propaganda de ideas a un amplio círculo "

"en el diseño las apariencias no deben engañar: el diseñador tiene una misión esencial en la conformación del vínculo entre el ser humano y el mundo artificial que lo circunda, en la articulación y organización de las redes de elementos que saturan ese mundo para optimizar su comprensión, asimilación y uso por parte del hombre", "...diseñar es ante todo un acto que implica composición de partes en función de algo. Esas partes pueden ser creadas según la función o seleccionadas según la posibilidad existente para esa función...", "... la estética del diseño tiene que ser una consecuencia, un medio y no un fin en sí misma. La forma corresponde a su función, no a la necesidad creativa, a la necesidad expresiva del hombre, como en el caso del arte...", "...no existe el diseño por el diseño, al igual que no existe nada independiente de la función. Más no siempre la función aporta socialmente o responde a intereses válidos. Es su función y no su estética lo que determina la calidad del diseño..." "...no es algo en sí mismo, es (un) medio..." 48

Alimentada desde las variables ocupacionales de un pensar y hacer creativo, "diseñar es dar figura e integridad a las cosas: es crear formas que pueden llamarse vivientes por la relación justa entre sus partes; es conformar una unidad por un proceso que comienza y se perfecciona en la mente -como respuesta a excitativas exteriores- y que va expresándose sobre el material mismo a través del dibujo. Dicho en otras palabras, que lo útil sea bello; que lo que sirve para un uso no repugne a la vista; que la función no esté reñida con la estética, que las partes estén integradas al todo; que un vaso, una silla, una cuchara, una escoba, lo que usamos cada día, nos den la doble ventaja del servicio y la armonía". 49

En ese sentido "la actividad de diseñar es tarea rica cuyo objetivo último consiste en satisfacer una necesidad del hombre a través del medio que se elija y cumplirá su propósito en la medida en que el hombre incorpore a su vida -y...a su cultura- el mecanismo propuesto y lo haga parte de su actividad cotidiana" 50

Para otros, el diseño implica una obligada introspección: "... al diseñar veo en la profundidad de mi corazón, esto logra una personalidad más fuerte que entonces puedo realmente mostrar, provocar emoción en la persona. Mi personalidad significa lo que realmente quiero hacer, éste es mi principio al hacer diseño. el diseñador tiene una función de comercio más social el objetivo de comunicar, el diseñador debe tener objetividad social y también el lado

artístico...creatividad no equivale a tecnología; si se usa la tecnología, ésta después lo utilizará a uno..."⁵¹

Técnicamente, "...el diseño gráfico es una disciplina orientada hacia la creación de obras visuales que comprenden, generalmente, imágenes, textos y sonidos... cuyo objetivo es educar, informar, persuadir o divertir a públicos locales, nacionales e internacionales...(y está encaminado) a la producción de mensajes visuales, tanto publicitarios como relacionados con actividades o productos culturales, así como con aspectos eminentemente sociales"⁵²

"Pienso que el diseño de la comunicación gráfica está compuesto por tres elementos: *el concepto*, que es la fusión de un motivo o necesidad con una idea; *el medio tecnológico*, que es la elección de un sistema de reproducción, como puede ser la impresión, y *el desarrollo de la información del proyecto* que acompaña al diseño"⁵³, además, " el diseño gráfico es un procedimiento de resolución de problemas. En definitiva ..., en todas sus facetas, es la culminación de un proceso de complejidades (que) puede ser perfilado como el escuchar objetivamente los problemas delimitados por el cliente, revisando y evaluando esa descripción con la actuación pasada y las intenciones futuras..."⁵⁴

"Las artes modernas saben mucho de postulados y teorías, y parece que todo el mundo acepta ya el buen diseño como algo establecido, definitivo. Pero las apariencias engañan. Abundan y crean confusión los trabajos descuidados, realizados con pretensiones de <modernidad> y disfrazados bajo estilo contemporáneo. Y en el mejor de los casos haya que reconocer que todavía queda muchísimo trabajo que hacer antes de que los conocimientos adquiridos se afinen y se afirmen".⁵⁵

El especialista del diseño se inscribe inevitablemente en un campo donde su éxito dependerá del dominio de los intereses de su ideología y de los medios y técnicas disponibles. el especialista puede asimilar valores de la cultura universal, pero nunca como moda, o como algo artificialmente impuesto...al mismo tiempo debe aspirar a nuevas técnicas expresivas, no viciadas semánticamente, para los nuevos contenidos, en el proceso de descolonización cultural ...(su) función principal. Es comunicar a través del diseño. Debe informar o persuadir. Informar es transmitir un conocimiento al público; persuadir es estimular una acción.⁵⁶

Para el Consejo Internacional de Asociaciones de

Diseño Gráfico, la disciplina "es una actividad intelectual, técnica y creativa que concierne no sólo a la producción de imágenes sino al análisis, organización y métodos de presentación de soluciones visuales en problemas de comunicación. La información y la comunicación son la base de la vida interdependiente en todo el mundo, ya sea en esferas comerciales, culturales o sociales. La tarea del diseñador gráfico es suministrar la respuesta correcta a problemas de comunicación de todo tipo en cada sector de la sociedad"

Por lo tanto, el diseñador gráfico es "quien tiene la sensibilidad artística, destreza, experiencia y/o capacitación profesional para crear diseños o imágenes para su reproducción por cualquier medio de comunicación visual que pueda estar interesado en la ilustración, la tipografía, la caligrafía, diseño de empaques, marcas, libros, material promocional o publicitario o cualquier forma de comunicación visual."⁵⁷

Para la Asociación Australiana de Diseño Gráfico del mismo Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico la intención del proceso de diseño gráfico implica "...la solución de problemas que requieren creatividad sustancial, innovación y experiencia técnica. Un entendimiento de los objetivos del producto o servicio del cliente, sus competidores y el público objetivo que se traduce en una solución visual creada por la manipulación, combinación y utilización de forma, color, imaginación, tipografía y espacio"⁵⁸

De manera similar, para la Asociación de Diseñadores Registrados de Ontario, miembro de las Sociedad de Diseñadores Gráficos de Canadá, el diseño gráfico es "una actividad interdisciplinaria, resolvente de problemas que combina sensibilidad visual con habilidad y conocimiento en áreas comunicativas, tecnológicas y empresariales. Los practicantes del diseño gráfico se especializan en la estructuración y organización de información visual para apoyar la comunicación y la orientación".⁵⁹

".. Si los elementos de un trabajo (gráfico) en particular consisten en imágenes pictóricas y tipografías, la función de ambos campos se realizarse colectivamente para comunicar un mensaje unificado por medio tanto de conceptos como de estética. El objetivo del diseñador es, por lo tanto, organizar todos los elementos dentro de un espacio para que la composición resultante describa con viveza su intención."⁶⁰

"Diseñar es un acto humano fundamental diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón



*El trabajo de los mexicanos
Rafael Lopez Castro,
Vicente Rojo,
German Montaño
y Luis Almeida ha ganado
valioso prestigio internacional*

definida...ciertas acciones son no sólo intencionales, sino que terminan por crear algo nuevo, es decir, son creadoras...diseño es toda acción creadora que cumple su finalidad.. forma parte de un esquema humano, personal y social (de índole) utilitario y económico. (que) satisface...una necesidad humana fundamental, común a todas las épocas de la historia ..encontrar alegría y honestidad en nuestras tareas y en el producto del trabajo ajeno".⁶¹

"El diseño gráfico cumple una función de comunicación y se elabora en relación con una necesidad específica.. parte de uno hacia fuera abarcando la mayor cantidad de receptores...es gráfico precisamente porque se imprime, y tiene una filosofía, un concepto, una metodología " ⁶²

"El oficio del diseñador gráfico significa aprender a revisarlo periódicamente, pienso que si los diseñadores no aprendemos a discutir con fuerza, valor y atrevimiento, éste se volverá un oficio miserable de paga pesos. Me gustaría que aprendiéramos a discutir el oficio para que cada uno regresara a su lugar de trabajo enriquecido..."⁶³

".. El diseño parte del principio de optimizar y de lograr que las cosas se hagan de la mejor manera, en el menor tiempo posible, de contribuir para que con el menor esfuerzo se logren los objetivos. Es decir, se trata de hacer fácil la vida..."⁶⁴

Con tal extracto polifónico de expresiones provenientes tanto de agrupaciones profesionales, investigadores, críticos y ejecutantes, la definición del experto en la disciplina que procede -bajo una óptica pedagógica-, como aprendida y perfectible suma conceptual, sería la siguiente:

El diseñador gráfico es un profesional ejecutante de una disciplina productora de objetos comunicativos, en la que convergen e interactúan distintas ciencias aplicadas mediante tecnologías tradicionales y modernas, a fin de obtener composiciones materiales regidas por sus obligadas cualidades artísticas.

En esencia, su trabajo consiste en ofrecer soluciones morfo-funcionales y significativas a problemas de naturaleza comunicativa, por lo que es considerado un especialista en el tratamiento de la información visual

Incorporada íntimamente a su natural inclinación por satisfacer problemas de índole expresivo-artística, su formación académica -basada en la teoría y el análisis, la composición funcional, las técnicas prácticas y la gestión del diseño- lo faculta para llevar a cabo ideas y producciones de carácter formal superior y con mayores alcances infor-

mativos, didácticos y persuasivos.

Al ser construido de modo sistemático su equipaje de conocimientos teóricos sobre el diseño y recibir instrucción cualitativa sobre la filosofía, la historia del diseño y sus condicionantes sociales, económicas y políticas, es capaz de formular innovaciones conscientes a la cultura de su tiempo y de su espacio.

Asimismo, al llegar a conocer los pormenores del lenguaje visual y gracias a la experiencia escolar haber explorado analítica y sintetizadamente diferentes posibilidades funcionales de composición formal, es apto para dar respuesta satisfactoria a la demanda de soluciones en su área

Como durante sus estudios ha recibido capacitación de avanzada en el uso multimodal de la tecnología moderna y ha valorado la vigencia cultural y productiva de las técnicas tradicionales, está habilitado para conducir su labor bajo el signo consciente de la especialidad en los materiales físicos con que trabaja y para incrementar la calidad esperada en el transcurso de cada proceso que corresponda

Realiza su trabajo de manera metodológica e integral, por lo que tiende a optimizar los recursos con que cuenta, minimizando errores y aumentando las posibilidades de éxito de los proyectos que le son solicitados o que, en su calidad de autogestor, suele proponer de manera administrada.

1.1.7 Taxonomías Disciplinarias del Diseño Gráfico

A lo largo de su historia como disciplina especializada en el estudio, desarrollo y aplicación de los fenómenos endógenos y exógenos propios de la comunicación visual, el diseño gráfico ha experimentado diversos intentos clasificatorios que parten de los propósitos, procesos, funciones y variantes formales, materiales, tecnológicas y económicas de los servicios y productos en que se representa.

El surgimiento de nuevos enfoques filosóficos, teóricos y metodologías en las artes y ciencias de las que abreva, el desarrollo tecnológico de distintos materiales físicos que le sirven como soporte; la revisión de las funciones psicológicas y comunicativas contenidas en la composición de sus conceptos y la adaptación de sistemas reproductivos



El visionario comunicólogo canadiense Herbert Marshall McLuhan fue el primero en utilizar el término «aldea global» para describir el ambiente mundial generado por el avance tecnológico en las comunicaciones

de los formatos que dan sustento a los mensajes que contienen sus productos, entre otros factores de importancia clasificatoria, han hecho que tales determinaciones mantengan su ancestral esquizofrenia, por lo que a la fecha sigue resultando complejo establecer parámetros universales de organización taxonómica de tales productos y servicios privados de la comunicación gráfica.

La sociedad del conocimiento en la que actualmente vivimos ha sido de continuo alimentada por la revolución informativa que le dio sello y destino histórico propio a una época determinada por el incesante cúmulo de experiencias registradas en medios tan disímiles como los tradicionalmente impresos o los actuales digitales.

En ese sentido, los intentos por establecer jerárquicamente el sitio de cada uno de los productos resultantes de la actividad proyectual en terrenos de lo eminentemente comunicativo y visual no han cesado desde que algún ignoto antropólogo-comunicador se arriesgó a establecer la primera clasificación de las funciones y los soportes, contenedores, medios e instrumentos de trabajo de los objetos comunicativos.

Múltiples las significaciones como variopintas las culturas que los producen, en nuestros días persisten severos debates y enfebrecidas reflexiones acerca de los alcances productivos de la comunicación gráfica, a grado tal que han llegado a determinar los niveles de especialización académica, administrativa, reproductiva o ejecutiva que las instituciones públicas y privadas ofrecen a quien se anime a sufragar los gastos y a canalizar las energías respectivas en pro de una previsible -cuanto inalcanzable- actualización perpetua.

En éste apartado se revisarán las propuestas emitidas por cuatro eminentes estudios del tema, tres de origen europeo -catalán para ser precisos-: el teórico e historiador del arte y el diseño Enric Satué, el comunicólogo Román Guben y el analista y diseñador corporativo Joan Costa y un destacado productor y pedagogo londinense: Bert Braham. Un criterio de calidad significativo ésta selección cuatrivalente: son documentos localizables desde hace tiempo en nuestro idioma

Para Satué, el cómo se transmite una información -técnica y estéticamente- "ha resultado siempre un elemento significativo trascendental para lograr su propósito de persuadir a una parte de la sociedad, aunque lo dicho suponga en términos puramente formalistas la aceptación de la

tesis del ambiguo y brillante McLuhan según la cual «las sociedades han sido moldeadas en mayor medida por la índole de los medios con que se comunican los hombres que por el contenido mismo de la comunicación»⁶⁵

Para el mismo autor, en la introducción a su magna obra "cualquier pretensión historiográfica sobre el diseño gráfico debería partir, ante todo, de una detallada relación de los medios utilizados en su desarrollo y del consiguiente análisis de sus efectos... antes de la aparición de los procedimientos de impresión seriada más rudimentarios cada etapa histórico-cultural logró articular su propia sistemática para informar, persuadir o convencer adecuadamente a sus propósitos, sirviéndose para ello de distintos medios, de acuerdo al dominio tecnológico correspondiente y a las dimensiones y complejidades de sus respectivas masas receptoras. . la complejidad del tema parece sugerir, desde su más íntimo desconcierto, una doble metodología. Por una parte, si dividimos el diseño en las mayores agrupaciones tipológicas posibles, se reduce el campo de análisis a tres factores principales: la *edición* (con el diseño de tipos en primer término, el de libros, revistas, catálogos y periódicos); la *publicidad* (el diseño comercial propiamente dicho, constituido por el cartel, el anuncio y el folleto) y la *identidad* (con el diseño de imagen corporativa, de un lado y el de señalización e información por medios eminentemente visuales, de otro). Por otra parte, si alternamos libremente el documento riguroso con la crónica pintoresca (ambas son fuentes históricas tradicionales), se plantea a posibilidad legítima de abordar el diseño, cuantas veces sea preciso, por su flanco anecdótico y testimonial, evitando así enfoques exclusiva y excesivamente epistemológicos"⁶⁶

Por su parte, el también catalán Román Guben reflexiona sobre la conveniencia de preguntarse "si el ingente caudal de estímulos que el sentido de la vista procesa son agrupables y clasificables en alguna tipología sencilla, inteligible y operativa. .en primer lugar tenemos los estímulos procedentes del mundo natural visible, es decir, de los seres, productos y fenómenos de la naturaleza. En segundo lugar, aparecen los productos culturales visibles, entes artificiales fabricados por el ser humano. .(donde) debemos distinguir dos subcategorías La primera contiene aquellos productos culturales no destinados exclusivamente a la comunicación visual y la segunda comprende a aquellos productos culturales creados específicamente para la comunicación visual En esta subcategoría resulta fácil distin-



Cartel de Rafael López Castro

gurr, a su vez, tres grandes familias de productos culturales. a) las escrituras, tanto pictográficas como ideográficas, fonéticas, matemáticas, algebraicas o notaciones musicales; b) las imágenes icónicas fijas o móviles, bidimensionales o tridimensionales (dibujo, pintura, escultura, maquetas, decorados, fotografía, cine televisión video, etc), ... y c) las señalizaciones que no son propiamente escriturales ni icónicas (informativas y decorativas) ..y por fin, la tercera categoría de estímulos visuales se situaría entre lo natural y lo cultural, por proceder de la expresividad gestual, que utiliza como instrumento o soporte el cuerpo, pero cuyo repertorio de señales procede en gran parte de una codificación social...". 67

Una apretada síntesis de tal concepción se observa en la tabla 4.

Para el analista y exitoso diseñador corporativo catalán Joan Costa el diseño gráfico "constituye el universo de la creación y de la difusión de mensajes visuales, de la telecomunicación por imágenes, de la difusión —donde no se incluyen las demás formas de diseño: ambiental, industrial, etc.—".69

Además, establece que cualquier intento clasificatorio debería provenir de una visualización general del concepto de diseño, entendido como los espacios y tiempos de aplicación de la actividad proyectual. Para ello ha propuesto una primera delimitación de los ámbitos de competencia de cada una de las variables disciplinares del diseño, cuya vastedad obliga a intentar una inicial clasificación de los ámbitos de dominio de cada variable en el diseño Tabla 5

| Propuesta taxonómica de Román Gubern | |
|--|---|
| Información visual | |
| Mundo natural | |
| Mundo cultural visible | <ul style="list-style-type: none"> productos no destinados exclusivamente a la comunicación visual productos específicos para la comunicación visual <ul style="list-style-type: none"> escrituras imágenes icónicas <ul style="list-style-type: none"> autogeneradas <ul style="list-style-type: none"> quirográficas <ul style="list-style-type: none"> bidimensionales (f, s, m) tridimensionales (f, s, m) tecnográficas <ul style="list-style-type: none"> bidimensionales (f, s, m) tridimensionales (f, s, m) exógenas <ul style="list-style-type: none"> privadas <ul style="list-style-type: none"> quirográficas <ul style="list-style-type: none"> bidimensionales (f, s, m) tridimensionales (f, s, m) tecnográficas <ul style="list-style-type: none"> bidimensionales (f, s, m) tridimensionales (f, s, m) públicas <ul style="list-style-type: none"> quirográficas <ul style="list-style-type: none"> bidimensionales (f, s, m) tridimensionales (f, s, m) tecnográficas <ul style="list-style-type: none"> bidimensionales (f, s, m) tridimensionales (f, s, m) señalizaciones no escriturales ni icónicas |
| Sistema gestual | |
| (f s m) = (fijas secuenciales móviles) | |

| Ámbitos de dominio del diseño según Joan Costa | | |
|--|--|---|
| Del medio ambiente | Industrial (objetual) | Gráfico |
| Comprende el urbanismo, la arquitectura y el interiorismo (environment design) | Abarca la planificación de la producción de objetos técnicos de uso y productos de consumo, obtenidos por un proceso manufacturado o industrial | Comprende principalmente la caligrafía, la tipografía (comunicación lingüística), la ilustración y la fotografía (comunicación icónica) por medio, sobre todo, de la imprenta |
| El producto final siempre es tridimensional y ello comporta actos energéticos. El destinatario es su usuario | El producto final generalmente es tridimensional. El destinatario es su usuario y ello comporta actos energéticos | El producto final es, en su gran mayoría, bidimensional. El destinatario es receptor, ello implica el registro perceptivo y la conducta reactiva |
| Constituye el marco que soporta los objetos del diseño industrial y los mensajes del diseño gráfico | Ciertos productos pueden ser al mismo tiempo productos y medio ambiente. Los objetos se ubican en el medio ambiente y son promocionados a través de mensajes que son el resultado del diseño gráfico | Se aplica especialmente a la información de libros, publicidad, embalajes, señalética. Es un vehículo fundamental de la comunicación acerca de las ideas, los productos y el medio ambiente |

“El diseño gráfico se orienta en dos grandes direcciones: el área diversificada del diseño de informaciones (conformada por el grafismo funcional, el grafismo didáctico, el grafismo de persuasión) y la vertiente precisa del diseño de identidad (marcas, identidad corporativa, el design interdisciplinar, la imagen global). Tabla 6

Clasificación general del diseño gráfico según Joan Costa

| diseño de informaciones: | grafismo funcional | grafismo didáctico | grafismo persuasivo |
|--------------------------|---|--------------------|---------------------|
| | grafismo funcional | grafismo didáctico | grafismo persuasivo |
| | grafismo funcional | grafismo didáctico | grafismo persuasivo |
| diseño de identidad: | marca identidad corporativa imagen global | grafismo funcional | grafismo persuasivo |
| | marca identidad corporativa imagen global | grafismo funcional | grafismo persuasivo |
| | marca identidad corporativa imagen global | grafismo funcional | grafismo persuasivo |

Antes de proceder a la revisión específica de la idea de Costa, conviene acotar la propuesta que hace el maestro anglosajón Bert Braham,⁷⁰ para quien el diseño gráfico se divide jerárquicamente según se muestra en la Tabla 7.

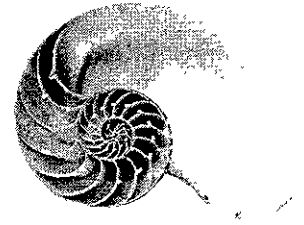
Clasificación de Bert Braham

| | |
|---------------------------|--|
| Diseño para la Publicidad | Marketing directo Publicidad para exteriores Folleto Envases Puntos de venta Exposiciones |
| Diseño para Empresas | Logotipos e Imagen Corporativa Remedero |
| Diseño editorial | Periódicos boletines y revistas Libros ilustrados Tradicional |
| Diseño Audiovisual | Animados (digitalmente) Anuncios para TV |

Para especificar más los ámbitos de dominio disciplinar, el mismo Joan Costa establece el orden que se muestra en la tabla 8

Disciplinas del diseño gráfico

| Producciones | Códigos | Estrategias | Efectos sociales Funciones |
|--|--|--|--|
| 1 Editorial | <i>Manejo físico, naturaleza objetiva</i> | | |
| Publicaciones periódicas y regulares | Texto Ilustración color página compaginación | Sucesión de páginas Comunicación bi-media | Informativa sobre datos y acontecimientos. Opinión |
| 2 Publicitario | <i>Polarización de actos decisionales de compra, novedad, cambio</i> | | |
| Prospecto Catálogo Anuncio Cartel | Slogans Imágenes Textos Marcas Colores | Motivación Difusión Repetición de compra y consumo | Persuasiva Estimulación de actos |
| 3 Embalajes | <i>Motivación inducente</i> | | |
| Estuches Cajas Etiquetas Envoltorios | Objeto gráfico Marcas Colores Logotipos Imágenes | Protección de productos Publicidad Información persuasiva | Persuasiva Hbitos de consumo Información inductiva |
| 4 Identidad | <i>Introducción memorización de signo distintivo personal, diferenciado, constante, ubicuo</i> | | |
| Marcas Logotipos Planes de identificación | Emblemas Tipografía Simbología Colores Sistemas de diseño | Instantaneidad perceptiva Comunicación visual personalizada | Identificatoria Imagen de marca de productos, empresas e instituciones |
| 5 Señalética | <i>Monosemia servicial, concreción denotativa</i> | | |
| Paneles Pictogramas Ideogramas Formas especiales de información | Formas Colores puros Textos breves | Instantaneidad perceptiva Señalización del espacio de acción y de elementos físicos unívocos (balizaje) | Orientativa en el espacio para uso de individuos itinerantes |
| 6 Técnico | <i>Presentación de fenómenos, procesos, ideas magnitudes no siempre estrictas</i> | | |
| Esquemas Proyectos Planos Mapas Organigramas | Gráficos Redes específicas de cada disciplina | Presentación de fenómenos, procesos, ideas magnitudes no siempre estrictas | Didáctica Transmisión de conocimientos |



A partir de esta clasificación práctica del diseño originada en sus aplicaciones características disciplinares, Costa permite compararlas, comprender sus aptitudes, propiedades y limitaciones de cada una, tanto como su especificidad de modos de representación y expresión, lo que hace evidente su complementariedad en tanto que disciplinas y medios de comunicación. Bajo éste esquema, es evidente que el autor considera los siguientes parámetros para establecer dicha taxonomía:

- Los repertorios signícos que determinan por sí mismos la naturaleza comunicacional y los alcances propios de cada lenguaje gráfico –lo que se puede y no manifestar o no con cada uno–.
- Los códigos propios de cada disciplina
- Los aspectos técnicos que determinan lo que se puede hacer o no con cada una de las disciplinas.
- Los aspectos psicológicos o el funcionamiento real de la comunicación en relación con los individuos que son destinatarios y usuarios, pues la persona busca y encuentra cosas distintas en sus motivaciones, reaccionando a ellas de modos diversos según el mensaje que recibe.
- Las estrategias de comunicación, que trabajan para convencer al receptor mediante las imágenes y textos incluidos bajo mecanismos persuasivos, informativos o didácticos.

En ese sentido se entiende a persuasión como el juego retórico que apela a las sorpresas, al impacto, a la fascinación como sensualidad receptiva, a la sensibilidad estética.

La variable informativa es básicamente mostrativa como testimonio irrefutable de una existencia o suceso que convence por su tácita presunción de veracidad.

La vertiente didáctica, formativa o educativa establece modos participativos, reflexivos y lógicos que presentan, demuestran y explican conocimientos, habilidades y actitudes.⁷²

Como se observa, cada una de las propuestas aquí consignadas puede servir de basamento conceptual, teórico y empírico para el establecimiento de una estratificada organización de las variables disciplinares del diseño gráfico cuya mejor aplicación académica llega a definir la oferta académica que hoy día puede observarse en los diferentes planteles universitarios.

Una nueva propuesta en este sentido –probada, actualizada y en plena marcha académica– podrá apreciarse

a detalle más adelante, en el apartado 3.6.3.2 de este documento.

1.2. Afanes Legitimantes de una Profesión

Cuando en agosto de 1950 el profesor norteamericano Robert Gilliam Scott señalaba la alquímica transmutación que la palabra diseño había adquirido en esa época para modificar su significado y pasar de sustantivo a verbo para denotar "una actividad que penetra en todas las fases de la vida contemporánea"⁷³ manifestaba conscientemente el cambio de formas de pensamiento que esa "modificación en el aspecto gramatical" traía consigo el alejamiento superficialmente apreciativo de las exclusivas formas materiales del diseño para dirigir el enfoque de su estudio a la actividad disciplinar misma.

Quizá el prominente profesor sabía que estaba sentando las bases de una visión que si bien en ése entonces reconocía como arbitraria, intentaba escudriñar las interrelaciones entre los conceptos inherentes al diseño visual, inaugurando un proceso que aún en nuestros días está por ver sus mejores momentos.

Puede considerarse a la mitad del siglo XX como el parteaguas histórico que desencadenó, en el vasto campo del diseño, la avalancha reflexiva acerca de sus orígenes más allá de las artes, visuales o aplicadas, la arquitectura y las ingenierías, de sus posibles principios autónomos, de sus relegadas aunque elocuentes normas compositivas –marcadas, como ya se vio, por la asepsia cultural del funcionalismo–, de los impactos sociales de sus producciones y del indispensable reconocimiento social de una disciplina en vías de ser profesionalizada apoyada por la gestión comunicativa de los medios masivos cuya influencia se empezaba a notar con mayor insistencia a partir de la puesta en marcha del amablemente intervencionista *Plan Marshall*.

Durante ésta década intersecular vieron la luz públicos varios de los estudios sobre el desarrollo de los medios comunicativos que atrajeron la atención de los mismos diseñadores y educadores quienes atisbaron en el horizonte profesional el inmenso universo de posibilidades que se abría para una disciplina emergente estimulada por los cambios configuratorios transculturizadores que las nuevas geografías políticas y la naciente apertura de mercados traían consigo.

ICSID

icograda®

En el campo de la comunicación visual la publicación de *La Galaxia Gutenberg* macluhiana hizo ver con otros ojos la evolución de los recursos tecnológicos empleados por la humanidad hasta esas fechas, causando un asombro similar al producido en la sociedad norteamericana cuando la mezclilla dejó de ser tela de overoles para iniciar su camino como cliché de rebeldía juvenil como uniforme del nuevo ritmo que trastocaba los valores sociales establecidos: el rock and roll.

En un escenario de mutaciones culturales tan complejo, el hasta entonces semioculto gremio de diseñadores se ocupó de encontrar ámbitos de competencia para sí mismos, haciendo uso de las plataformas educativas, sociales, comerciales y comunicativas que se instalaban en este mundo converso. El diseño, como señaló el profesor Scott dejó de ser un mudo conjunto de cosas a las que terminaban de acostumbrarse sus usuarios para convertirse en objeto de estudio de los propios autores, inaugurándose inéditas críticas a los trabajos del diseño y llegar a significar toda una gama de posibilidades creativas, útiles en lo personal, doméstico, comunitario, institucional y social.

1.2.1 El Consejo Internacional de Sociedades de Diseño industrial (ICSID)

En 1957 un grupo de diseñadores industriales de origen norteamericano, británico, francés y nórdico se proponen la misión de hacer avanzar la disciplina del diseño industrial a nivel internacional, proponiéndose fomentar, con la creación del Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial como organización sin fines de lucro y no gubernamental la defensa, la promoción y la estipulación de la base jurídica para reglamentar mundialmente al diseño en su área

Además de formar grupos internacionales, realizarían prácticas en común para efectuar labores pedagógicas, desarrollar una terminología común y ayudarían a los diseñadores de países subdesarrollados, producirían y actualizarían información bibliográfica, darían asesoría en seminarios, organización de congresos y asambleas y participarían en la creación de su propia imagen institucionalizada

En aquella época uno de sus principales exponentes el argentino Tomás Maldonado afirmaría que "el diseño industrial es una actividad creadora cuyo objetivo es deter-

minar las cualidades formales de los objetos que producirá la industria...no solamente en los aspectos externos, sino... (en) aquellas relaciones estructurales y funcionales que convierten un sistema en una unidad coherente... desde el punto de vista. del fabricante como del usuario".⁷⁴

Por su parte, Edgar Kaufman expresaría que "el diseño industrial es el arte de utilizar los recursos de la tecnología para crear y mejorar productos y sistemas que sirvan a los seres humanos. (proyectándolos) a la seguridad, economía y eficiencia de su producción, distribución y empleo".⁷⁵

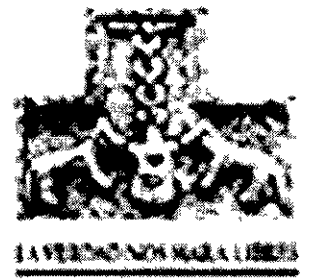
Asimismo, Yuri Soloviev llegó a manifestar: "el diseño industrial es una actividad creadora cuyo objeto es dar forma a un ambiente artificial armonioso que satisfaga lo mas completamente posible las necesidades materiales y espirituales del ser humano... Determinando las cualidades formales de los objetos producidos por la industria.."⁷⁶

En la actualidad el ICSID cuenta con 150 sociedades afiliadas en 54 países y su misión, revisada durante el periodo 1997-99 consiste en investigar sobre los principios y la evolución del diseño; la profesión de diseño, su estatus social y la protección de derechos de propiedad intelectual, la educación en diseño y el desarrollo continuo de los diseñadores practicantes: las actividades de diseño y los productos bien diseñados así como servicios y sistemas en las regiones del mundo; la mejora del entendimiento del diseño para todos los seres humanos.

1.2.2 El Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico (ICOGRADA)

El Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico ICOGRADA es el organismo instituido en Londres en 1963 para unificar la voz de los profesionales del diseño gráfico y la comunicación visual a fin de promover la vital importancia de su papel en el desarrollo de la industria, el comercio y la sociedad. Está constituido por más de 60 asociaciones representativas, no gubernamentales y apolíticas relacionadas con la administración, la promoción y la educación en diseño gráfico en 40 países del orbe. En 1999 cambio su sede a Bruselas, Bélgica

Su propósito principal es servir a sus miembros afiliados que son organizaciones de diseño a nivel profesional, técnico, de promoción o de patrocinio y pretende elevar



estándares, práctica y ética del diseño gráfico mediante la elevación del estatus profesional del diseñador gráfico, la ampliación del reconocimiento social por los productos de la disciplina, la extensión contributiva del diseño gráfico en pro de mejorar el entendimiento entre las personas, la promoción cooperativa y el intercambio informativo de opiniones e investigaciones, la colaboración en la teoría y práctica educativas en el área y el establecimiento de modelos y procedimientos en el diseño gráfico

Se guía por valores esenciales que influyen en la conducta colectiva y propone conducirse con ética e integridad, mostrar consideración en palabras y actos hacia los demás, actuar con el espíritu cooperativo de una comunidad global, respetar la diversidad étnica, social, cultural e institucional de los seres humanos y respetar el medio ambiente. Con dichos valores se procura una continua mejoría al reflejarse, ser demostrados y defendidos públicamente en las actividades de un diseñador gráfico.

ICOGRADA funge como consultor en el Consejo Europeo, ante la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura UNESCO, la Organización de las Naciones Unidas para el Desarrollo Industrial UNIDO, y la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual WIPO. Desde 1965 ha estado comprometido con enlaces relativos al diseño de estándares internacionales con la Cámara Internacional de Comercio ICC y subsecuentemente con la Organización de Estándares Internacionales ISO.

Desde 1999 es miembro fundador de Diseño en el Mundo DW, una organización multidisciplinaria no lucrativa creada para resolver problemas sociales, humanitarios y de hábitat a través del diseño. Las siglas de cada organismo corresponden a sus nombres en inglés.

Entre sus más valoradas actividades se encuentra la organización de congresos, encuentros y conferencias y la celebración de asambleas internacionales de intercambio informativo. Cada dos años lleva a cabo su Congreso y Asamblea Internacional en distintas partes del mundo. Cada seis celebra un Congreso Mundial de Diseño en coordinación con el Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial ICSID y la Federación Internacional de Arquitectos y Diseñadores de Interiores AFI.

Publica regularmente *BoardMessage*, un boletín para miembros asociados y amigos de ICOGRADA y documentos relacionados con la práctica de la disciplina como las *Condiciones Internacionales de Contrato y Compromiso para*

Diseñadores Gráficos, Reglas y Líneas Guía para Organizar Concursos Internacionales de Diseño y Esquemas de Premiación y Código Modelo de Conducta Profesional para Diseñadores (disponibles sólo en inglés).

En conjunción con el ICSID y la IFI apoya concursos, exposiciones y festivales internacionales como los de Brno en la República Checa, Chaumont en Francia, Essen en Alemania, Lahti en Finlandia, Bienal del cartel en México, Toyama en Japón y Varsovia, en Polonia, entre otros.

Establecida en 1999, la fundación ICOGRADA apoya los esfuerzos de jóvenes estudiantes de diseño gráfico en sus esfuerzos por dar a conocer sus trabajos a nivel mundial.

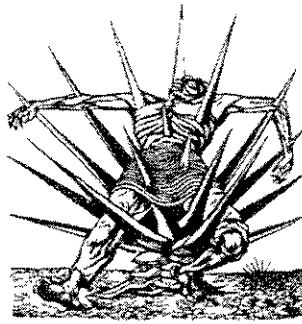
Los miembros mexicanos que aparecen en su directorio electrónico son el CODIGRAM y Trama Visual A.C

1.2.3 La Academia de San Carlos de la UNAM y la Universidad iberoamericana

México tiene el honor de haber sido el primer país de América que contó con imprenta en algún año anterior a 1539 "tal vez con impresiones en madera o muy rudimentarias".⁷⁷ A este hecho de renombre deberá acudir todo historiador que intente encontrar los orígenes del diseño editorial mexicano como actividad proyectual dedicada a la conformación de mensajes visuales destinados al consumo informativo, de corte didáctico e inminente incidencia cultural en sectores sociales denominados "ilustrados".

Si bien los orígenes multidisciplinarios propios de la matena en nuestro país siguen siendo objeto de polémica por no haberse consensado todavía un punto cronológico de partida y preferir en todo caso asignar el desarrollo de la disciplina al establecimiento de la estructura académica que sustenta el avance educativo de la profesión, conviene recordar que éste es uno de los temas que aún esperan la intervención de los investigadores del área

Aunque el diseño gráfico como medio interpretativo y difusor de necesidades de comunicación colectiva existe en nuestro territorio desde tiempos inmemoriales y las manifestaciones en este sentido se asignan al ámbito de la historia del arte y la estética prehispánicas, el enorme legado cultural que sobre percepción y lenguajes artísticos, procedimientos de significación social y medios de producción y reproducción material, formal y cromática -entre otros te-



Obra y distintivo del
Taller de Gráfica Popular

mas intocados y especialmente atractivos- dejaron los pueblos que habitaron sitios arqueológicos nucleares y aún aquellos que trascendieron las fronteras mesoamericanas, no han recibido mayor atención de parte de los diseñadores gráficos, salvo para teñir de supuesta originalidad, ingenio patrioterismo o declarada exotocidad sus propios trabajos.

Análisis de evoluciones morfológicas y semióticas de las representaciones míticas como el contenido en el maravilloso trabajo de Miguel Covarrubias ⁷⁸ siguen haciendo falta en un contexto acidulado por el constante bombardeo de imágenes foráneas, intervencionistas bajo el disfraz de lo inocua e insulso, no sólo para haiagar identidades gubernamentales perecederas sino para obligar al estudio sistemático, organizado y duradero de los rasgos inmemoriales de una de nuestras principales raíces culturales.

Salvo honrosísimas excepciones, siguen "sin merecer ya no digamos un estudio profundo, sino tan sólo una clasificación que nos mostrara la diversidad de soluciones -a veces tan singularmente creativas- que engendraron nuestros antepasados.. (en quienes) la tecnología y el diseño... fueron parte esencial de un desarrollo pleno de imaginación e inventiva, que al engendrar admirables civilizaciones -sepultadas paradójicamente por la barbarie humana- hoy pueden ser un ejemplo a seguir". ⁷⁹

Por otra parte si se acepta que el diseño toma certificado originado en la denominación de Dwigins y su ejemplar campo de acción se perfila a nivel internacional entre la segunda y cuarta décadas de este siglo merced al imperioso despegue de los medios de comunicación impresa, de la conquista subversiva de la calle por parte de los artistas vanguardistas de la época, de la revolución científica que impactó sobremanera en el desarrollo de las tecnologías informativas al servicio de los poderes políticos y económicos de la entreguerra, de la colisión filosófica que estimuló la asunción de nuevas formas de pensamiento en todos los órdenes de la cultura mundial y de la apertura de mercados que las nuevas rutas mecanizadas del comercio hicieron posible, se aclarará el escenario donde hizo su aparición el diseño como actividad colegiada

En ese marco y con el propósito de refrescar (e ideologizar) los conceptos a difundir, actualizar las herramientas y adecuar los procesos de producción e inspirado en los postulados de la revolución bolchevique, en 1929 Diego Rivera pone en marcha en la antigua Academia de

San Carlos los primeros talleres nocturnos de "Letras y Carteles", dedicados a los obreros de las artes gráficas bajo el amparo institucional de la Universidad Nacional donde en 1939, en pleno periodo de reconstrucción nacional y con la certera e inspirada influencia del Taller de Gráfica Popular, dignos herederos de la tradición cartelística, de un añejo linaje gráfico elevado al rango de arte popular por *Pincheta* o José Guadalupe Posada, se establecen los cursos de Dibujo Publicitario.

Aunque ya en 1949 el artista de origen alemán Mathias Goentz estableciera en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Guadalajara el "Curso básico de educación visual" inspirado en el curso introductorio de László Moholy-Nagy en la Bauhaus de Weimar y en 1952 la diseñadora de origen cubano Clara Porsett organizara en el Palacio de Bellas Artes la exhibición "El arte en la vida diaria, exposición de objetos de buen diseño hechos en México" no fue sino hasta 1959 cuando se creó, oficialmente la primera carrera intrínsecamente relacionada con el diseño gráfico en nuestro país. La licenciatura en Dibujo Publicitario en la Escuela Nacional de Artes Plásticas cuya rápida evolución y reconocimiento social conoció uno de sus momentos cumbre con la generación de productos comunicativos que apoyaron la centralista difusión del Movimiento Estudiantil de 1968 y devino posteriormente en la creación de las Licenciaturas en Comunicación Gráfica y Diseño gráfico en 1970

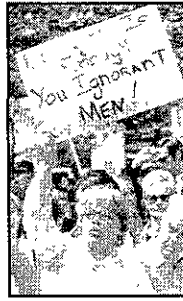
Dos años antes, en 1968 se había creado en la Universidad Iberoamericana la licenciatura en Diseño Gráfico de significativa intensificación en la década de los años 70 y franca difusión en los años 80

1.2.4 El Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México (CODIGRAM)

La vasta amplitud de posibilidades expresivas, que en todos los órdenes de la cultura emergieron en los años 60 para otorgar características propias al diseño, se nutrió de las expectativas de cambio que la modificación de la geografía política basada en la recimentación polarizada de nuevas formas de gobierno, el acelerado desarrollo científico y su inmediata aplicación en tecnologías de exportación y la mas que nunca actitud transgresora de las artes produjeron en la renovada faz mundial que de nueva cuenta se



El movimiento hippie, de liberación femenina y las Olimpiadas constituyeron detonantes del auge que el diseño gráfico registró en esos días



vió a si misma capaz de liberarse de viejos lastres paradigmáticos, forzados a sucumbir ante el ímpetu revolucionario de las nuevas generaciones.

En esa época convulsionada por la continua expansión de mercados y la embrionaria conciencia de participación en la aldea global, donde en lo informativo las tecnologías reducían distancias físicas, en lo doméstico se hacían feliz cargo de trabajos mecánicos sustractores de energía humana y en lo educativo contribuían al avizoramiento de una confraternidad mundial que nunca llegaría, el diseño gráfico encontró un territorio suficientemente abonado para desarrollar sus actividades disciplinarias.

Las grandes corporaciones fabriles se vieron en la necesidad de seguir el ejemplo dado desde 1908 por la AEG y de su "asesor artístico" Peter Behrens al introducir actualizaciones conceptuales y formales en sus identidades visuales para vender mejor sus productos, posicionarlos en todos los hogares, oficinas, talleres y dependencias públicas y privadas. En palabras de Joan Costa "...En la década de los 60, y con la intervención de los diseñadores de Chicago, sobre todo, la disciplina de la identidad corporativa conoce su esplendor en los Estados Unidos. Lo que en la Alemania de la pre-guerra fue el nacimiento de un concepto fuerte, una doctrina y un método desarrollado, el pragmatismo (norte)americano lo convirtió en un <producto> y le dio un nombre. *corporate identity*"²⁰

Si bien continuaba en la época la disparidad de discernimientos acerca de los propósitos integrales que perseguía como objeto de reconocimiento complejo, no menos cierto es que a mediados y finales de esta década el diseño en general y el gráfico en particular empezaron a ganar el visto bueno de la sociedad en que impactaban sus productos, apoyados por la difusión de las dicotómicas teorías de la información encabezadas por el lado ahistórico y agenético por D. Berlo, M de Fleur, W Schramm y M MacLuhán y por la parte crítica y contextualizadora por U. Eco, T Adorno, H. Marcuse y la revisión de criterios sobre el estudio de la comunicación visual que vieron en los trabajos de personalidades como el propio J. Costa, G. Dorflés, A Moles, J. Bertin, J. L. Aranguren, R Gubern y J. Cazeneuve, entre otros, la posibilidad de ser estudiados y reconocidos en Latinoamérica

Eventos de conmoción mundial como la desafiante emergencia de la Revolución Cubana, el lanzamiento del *Sputnik* soviético como detonador de la carrera espacial que

finalizaría en el plantamiento sobre la superficie lunar del icono norteamericano por excelencia, el cambio de propósito en las manifestaciones multitudinarias convocadas por los *mass media* en espacios cerrados o al aire libre, la bullciosa erección de los arquetipos de rebeldía transgeneracional, el omnipresente y nunca más ignoradas repercusiones del *Black Power*, el arraigo de ideas sobre las liberaciones femenina, sexual y racial, las neoinvasiones inglesas en terrenos musicales, correspondientemente contrapunteada por las ondas *hippies*, los diversos movimientos de protesta materializados en la radicalización guerrillera y las dinámicas contravenciones del *action painting*, el *pop* y el *op art*, además del rompimiento de fronteras que significó la fascinante aceptación de los contenidos de prensa, radiales, filmicos y televisivos, entre muchos factores de variopinto fundamento ideológico-cultural convirtieron al mundo en el escenario vital que la sociedad de consumo requería para generar a su vez nuevas formas de expresión oral, gestual y gráfica.

Elevado a nivel de profesión e instituida académicamente a nivel mundial en la década anterior, el diseño gráfico tuvo en los años sesenta el caldo de cultivo ideal para prosperar como disciplina y trascender los fragmentados oficios de dibujante, cartelista, tipógrafo, ilustrador, formador editorial, productor de vestuario o decorador de interiores. La singular importancia de las neonatas capacidades del diseñador gráfico como constructor de sistemas de comunicación visual puede situarse en los sorprendentes resultados conseguidos en cuatro eventos de resonancia mundial: las Olimpiadas de Tokio en 1964 y México en 1968 y los Campeonatos Mundiales de Fútbol de 1966 en Inglaterra y 1970 en México

Los procesos creativos y los productos materiales del diseño gráfico, como expresiones vivas del acontecer comunicativo destinado a colectividades en crecimiento no pueden ser analizados fuera de la estructura económica y política en que se generan pues "la cultura de masas —los medios de comunicación— no puede definirse ahistóricamente. Los modos de producir esa cultura y sus contenidos están ligados íntimamente a los cambios y adecuaciones que se operan en la estructura económica del polo imperialista y de su proyecto expansionista. En un universo, donde no se sabe quien es quién, quién fabrica la serie de televisión y quien el cohete, es difícil seguir definiendo la industria cultural como industria ligera"²¹



*Pictogramas de los
Juegos Olímpicos
en México 68*

De igual manera, el estudio de los procesos de diseño gráfico en los países en vías de desarrollo como el nuestro deberá enfrentar la problemática de la dependencia económica, política y cultural que refleja la actividad comunicativa de esos países.

En ese contexto, luego del resonado éxito internacional que significó para nuestro país la puesta en marcha del Sistema de Transporte Colectivo en la capital del país, la celebración de los juegos olímpicos de 1968 y la copa del mundo de 1970, donde se puso de manifiesto la urgente necesidad de integrar el trabajo de los diseñadores de sistemas gráficos de información y orientación, de objetos industriales y de espacios arquitectónicos en proyectos comunes, el gobierno federal creó en 1971, como parte del Instituto Mexicano de Comercio Exterior (IMCE), el Centro de Diseño con el propósito de elevar la calidad formal y estructural de los productos mexicanos susceptibles de exportación. En su fundación el Centro contó con los departamentos de diseño gráfico, ferias y exposiciones y promoción del diseño que sirvieron para impulsar las manifestaciones disciplinares en el área gráfica, del vestido, de eventos y exhibiciones y en el de las artesanías hechas en México a través de las relaciones comerciales con otros países.

Luego de varios intentos fallidos por organizar y representar colegiadamente a las primeras generaciones de egresados de las escuelas de diseño gráfico e industrial, a 16 años del establecimiento de la primera licenciatura en dibujo publicitario en la UNAM y 7 de la puesta en marcha de la diseño gráfico en la UIA, se funda en 1975 el Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México, A.C., cuyos 12 Consejos Directivos a la fecha —mayoritariamente del área industrial— no han cesado en la tarea de vincular a los profesionales de ambas áreas entre sí, con sus medios de trabajo y a nivel internacional.

Algunos de los logros más significativos del quehacer del CODIGRAM, en palabras de su tercer presidente Oscar Salinas, tienen que ver con la organización de Interdesign 78 celebrado en México para elaborar un proyecto aplicable en naciones en vías de desarrollo; la participación en el XI Congreso en México del ICSID, la creación en 1980 de la Asociación Latinoamericana de Diseño industrial (ALADI) y el incremento de relaciones con ICOGRADA; la creación en 1981 de los primeros posgrados en Diseño industrial y la realización del 6° y último Concurso de Diseño de Productos Básicos, el sorteamiento de la crisis económica de 1982

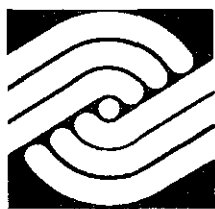
y aún la participación en el II Encuentro Latinoamericano de la ALADI; durante toda la década el mantenimiento de la presencia constante de los diseñadores ante el Instituto Mexicano del Envase y Embalaje (IMEE), el Instituto Mexicano de Asistencia a la Industria (AMAI), los Laboratorios Nacionales de Fomento Industrial (LANFI), el Fondo de Fomento y garantía para el Consumo de los Trabajadores (FONACOT), el Centro Nacional para la Productividad (CENAPRO); la realización en 1983 del Primer Encuentro Nacional de Estudiantes de Diseño Industrial (ENEDI), en 1984 la asistencia en el III Encuentro Latinoamericano de la ALADI.

A partir de 1986 el CODIGRAM incrementa su vinculación con las instituciones de educación superior donde se imparten las licenciaturas en diseño a través de eventos y seminarios, generándose las primeras publicaciones "relativos a los aranceles profesionales, las formas de trabajo del diseñador y los cálculos financieros para el cobro de los proyectos".⁸² En este mismo año fueron aprobados los nuevos estatutos del CODIGRAM preparados por la comisión revisora respectiva. En 1990 el Colegio organiza el Primer Congreso Nacional de Diseño Industrial y Gráfico en conjunción con la ExpoDiseño/México 90 como foro y escaparate del trabajo profesional de sus agremiados e inicia gestiones para fundar un Centro Mexicano de Diseño, nombrándose los primeros peritos diseñadores por especialidad.

En la actualidad el CODIGRAM es dirigido por el XII Consejo Directivo que encabeza el maestro Luis Almeida.

En su sitio *web* se lee: "En el Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México estamos emprendiendo una serie de actividades que permitan fortalecerlo y proyectar nuestras profesiones entre la sociedad mexicana, para crear una CULTURA DEL DISEÑO, (dichas acciones se dirigen hacia)

1. **Atención al colegiado:** actualización de base de datos y directorios, regularización constante ante la SEP, actualización académica: cursos y seminarios y promoción directa y enlace con empresas
2. **Promoción y difusión:** Creación de la RED DE DISEÑO en Internet, establecimiento del premio Codigram, convenios de colaboración con organismos públicos, acercamiento con empresas privadas participación en exposiciones para información y promoción, publicación de boletines en papel y electro-



CODIGRAM

nicos (Internet), intercambio con organizaciones nacionales e internacionales.

3. **Consolidación interna:** Campaña de capacitación de agremiados, revisión de estatutos y reglamentos y captación de recursos.

En el apartado de estatutos se observa: "Esta versión, concebida como guía para los profesionales y el gremio de Diseño Industrial y Gráfico, viene a reemplazar los estatutos promulgados hace más de diez años. En su redacción se tomaron en cuenta las inquietudes planteadas por miembros del CODIGRAM. El propósito de la revisión fué, ante todo establecer una definición contemporánea y rectora del diseño industrial y gráfico, la que permitirá el desarrollo, la promoción y la superación de las relaciones gremiales

Asimismo se plantea que el Colegio tendrá como objeto

- a Vigilar que el ejercicio de las profesiones de diseño industrial y gráfico, se realicen dentro del más alto plano legal y moral.
- b Promover la expedición de leyes, reglamentos y reformas a los mismos, relativos al ejercicio profesional.
- c Auxiliar a la Administración Pública con capacidad de promover lo conducente a la moralización de la misma.
- d Proponer los Aranceles Profesionales.
- e Servir como árbitro en los conflictos entre profesionales o entre estos y sus clientes, cuando dichas partes acuerden someterse a dicho arbitraje.
- f Fomentar la cultura, la investigación y la docencia; el mayor conocimiento del diseño industrial y gráfico, el constante mejoramiento de los profesionales de estas materias y el aprovechamiento de todos los conocimientos científicos para elevar a la comunidad y a las personas que en ella viven; y desarrollar relaciones con asociaciones y colegios similares del país o extranjeros.
- g Colaborar en la forma más amplia posible con el Poder Público como consultor y para la prestación del Servicio Social.
- h Representar a sus miembros ante la Dirección General de Profesiones
- i Denunciar ante la Secretaría de Educación Pública o a las autoridades correspondientes, las violacio-

nes a la Ley Reglamentaria del Artículo 5o Constitucional, relativo al ejercicio de las profesiones

- j Colaborar en la elaboración de los planes de estudio profesional.
- k Asistir por medio de representantes, a congresos, eventos y demás reuniones relativos al ejercicio profesional.
- l Velar porque sean diseñadores industriales o gráficos con título legalmente expedido y debidamente registrado, los que desempeñen los puestos públicos que requieran de los conocimientos propios de las profesiones
- m Gestionar el registro de los títulos de sus miembros
- n Difundir las profesiones de DISEÑO INDUSTRIAL y DISEÑO GRAFICO, su proyección, necesidad y utilidad, entre los industriales y sus agrupaciones, nacionales o extranjeros y entre todo tipo de personas y asociaciones o empresas
- o Fomentar listas de peritos diseñadores para los servicios y dictámenes oficiales
- p Realizar todas las actividades o gestiones, que directa o indirectamente coadyuven, complementen o contribuyan a la consecución de este objeto y realizar toda clase de contratos que se deriven de la realización o tengan relación con él y para adquirir toda clase de bienes muebles e inmuebles necesarios para la realización de los fines de esta asociación."

83

1.2.5 La Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico (ENCUADRE)

A nueve años de haberse constituido la asociación de Escuelas de Diseño Industrial (ANIEDI), "en 1988 se celebra un evento en la Universidad Iberoamericana, donde se discuten temas relacionados con la problemática de la enseñanza. A partir de esto se advierte la necesidad de hablar y discutir, gestándose la idea de una asociación que sirviera para intercambiar información, conocimientos y experiencias" ⁸⁴

Inicialmente integrada por diferentes instituciones nacionales de educación superior que ofrecen la licenciatura en diseño gráfico o en áreas afines, y consolidada ahora con el concurso de estructuras académicas similares en el extranjero, la asociación denominada Encuadre de Institu-



Miembros fundadores
de ENCUADRE

ciones de Enseñanza Superior de Diseño Gráfico y del Diseño de la Comunicación Gráfica se constituyó en febrero de 1990 con la misión de fomentar la superación académica y participar en la búsqueda de la excelencia de sus afiliados en el campo del diseño gráfico para contribuir al desarrollo del país.

Reconocida ahora con el evocativo nombre de ENCUADRE, la asociación sirve como receptáculo de recursos a las escuelas asociadas, brindando espacios de reflexión, discusión y realización de eventos de excelencia académica y administración curricular en los ámbitos de la docencia, la investigación, la difusión y la extensión de la cultura.

ENCUADRE considera a las escuelas, directores y/o coordinadores de carrera, así como maestros y alumnos del diseño gráfico como ejes de las acciones sobre las cuales la asociación encamina sus esfuerzos operativos. Los resultados de estas acciones se miden en función del grado de participación de cada uno de ellos, en términos de la necesaria articulación para conformar el marco de referencia que contribuya en la generación de profesionales con un espíritu crítico y de servicio que puedan atender las necesidades actuales de diseño, las transformen en objetos de estudio e incidan en su solución.

Algunas de las más representativas actividades llevadas a cabo por la Asociación son la organización de encuentros de escuelas de diseño gráfico, congresos académicos, dinámicas de trabajo en planeación, administración académica, investigación y desarrollo tecnológico para el diseño, difusión y publicación de resultados por medios impresos o audiovisuales, creación y actualización de un banco de datos, entre otros.

Con base en las nuevas demandas de acceso informativo, ENCUADRE se propone ser líder entre organizaciones similares, reconocida y respetada por su capacidad de trabajo e innovación al proponerse y atender nuevos retos que plantea el nuevo milenio, haciendo contribuciones a la cultura y educación del diseño gráfico en nuestro país.

El proceso de investigación, parte fundamental, se encuentra normado por el Centro de Investigación para la Enseñanza del Diseño Gráfico (CIEDG), organizado por un director y consejeros que aseguran la calidad en las publicaciones.

Con la puesta en el ciberespacio de su sitio web ha creado una imprescindible fuente de consulta no solo para los miembros de la asociación, sino para que las personas

interesadas o relacionadas en el ámbito hagan uso de ella sacándole el mejor provecho, constituyéndose en un lugar para el intercambio de opiniones referentes al diseño gráfico. Investigadores, docentes, alumnos, egresados de escuelas de diseño y profesionales de ésta y otras áreas afines, así como los interesados en participar, opinar y consultar en pro del diseño gráfico tienen cabida en ella y aún los interesados en ingresar a una escuela de diseño podrán recurrir a esta página y encontrar orientación e información actualizada.

En el mismo sitio se lee: "La asociación tendrá por objeto el logro de la superación académica y la búsqueda de la excelencia de sus agremiados en el campo del diseño gráfico, por lo que de manera enunciativa y no limitativa, la asociación podrá:

1. Establecer los mecanismos idóneos relativos a la enseñanza-aprendizaje de los alumnos y profesores de la materia, así como promover ante las autoridades académicas las alternativas en la modificación a los planes de estudio de las carreras respectivas que permitan alcanzar la excelencia académica.
2. Organizar congresos, conferencias, mesas redondas, paneles de trabajo y otros eventos con profesionales y académicos del ramo, tanto nacionales como extranjeros, en donde se analicen temas diversos relacionados con el diseño gráfico.
3. Establecer órganos de difusión escrita, oral y de imágenes movibles que permitan comunicar los temas de interés relacionados con el diseño gráfico.
4. Establecer un sistema de banco de información actualizado que contenga estadísticas, bibliografía, traducciones, metodología y lenguaje técnico sobre el diseño gráfico.
5. Adquirir o por cualquier otro título poseer y explotar toda clase de bienes muebles, derechos reales y personales, así como los inmuebles que sean necesarios para su objeto.
6. En general la realización y emisión de toda clase de actos, operaciones, convenios, contratos y títulos, ya sean civiles, mercantiles o de crédito.
7. Recibir toda clase de donativos de instituciones públicas o privadas, tanto nacionales como extranjeras, así como de personas físicas o morales ya sean mexicanas o extranjeras.

8. Contratar al personal necesario para el cumplimiento de los fines sociales y delegar en una o varias personas el cumplimiento de mandatos, comisiones y demás actividades de su objeto.⁸⁵

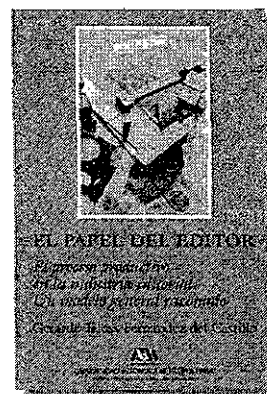
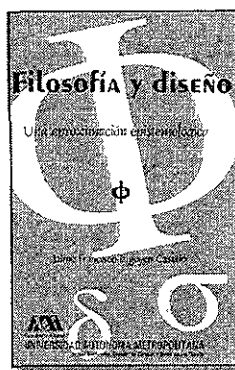
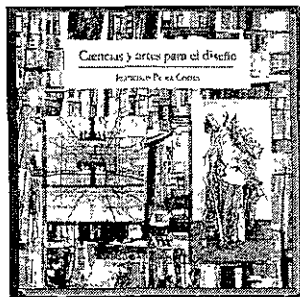
En octubre de 1997 ENCUADRE celebró un convenio de colaboración en vigor durante los siguientes cinco años con los CIEES para intercambiar apoyos académicos, operativos y de difusión que procuren el beneficio mutuo en la realización de sus respectivas actividades destinados a concretarse en:

- a) Procesos de planeación educativa para las escuelas de Diseño Gráfico.
- b) Procesos de evaluación y autoevaluación de los programas de Diseño Gráfico.
- c) Generar modelos normativos de clasificación para los programas de Diseño Gráfico
- d) Establecer parámetros de evaluación diagnóstica con base en el Marco de Referencia elaborado y publicado por el Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de los CIEES
- e) Promoción de una cultura permanente de la Planeación y Evaluación educativa⁸⁶

En la actualidad el directorio de ENCUADRE se encuentra conformado por las siguientes 67 instituciones:

- | | | | |
|-----|--|-----|--|
| 1 | Arte A. C Diseño | 21. | Universidad Autónoma de San Luis Potosí |
| 2 | Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico | 22. | Universidad Autónoma de Ciudad Juárez |
| 3. | Ateneo Universitario | 23. | Universidad Autónoma de Nuevo León |
| 4. | Centro Cultural Justo Sierra | 24. | Universidad Autónoma del Noreste, Saltillo |
| 5. | Centro de Estudios Superiores Monterrey | 25. | Universidad Autónoma del Noreste, Torreón |
| 6. | Centro de Estudios Superiores De Chiapas | 26. | Universidad Autónoma del Estado De México |
| 7 | Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación | 27. | Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco |
| 8 | Escuela de Diseño del INBA | 28. | Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco |
| 9. | Escuela de Estudios de Artes Plásticas | 29. | Universidad de Ciencias Y Humanidades |
| 10. | Escuela Gestalt de Diseño | 30. | Universidad de Coahuila, Saltillo |
| 11. | Escuela Nacional de Artes Plásticas | 31. | Universidad de Guadalajara |
| 12 | Escuela Nal de Estudios Profesionales Acatlán | 32 | Universidad de Las Américas |
| 13 | Instituto Superior de Cultura y Arte Monterrey | 33 | Universidad de Monterrey |
| 14 | Instituto Superior de Ciencia y Tecnología La Laguna | 34 | Universidad del Bajío |
| 15 | Instituto Tecnológico Latinoamericano | 35 | Universidad del Nuevo Mundo |
| 16. | Universidad Anáhuac | 36 | Universidad del Sol |
| 17 | Universidad Anáhuac del Sur | 37. | Universidad del Tepeyac |
| 18 | Universidad Autónoma de Aguascalientes | 38. | Universidad del Tepeyac A. C. |
| 19 | Universidad Autónoma de Queretaro | 39. | Universidad del Valle de México, Tlalpan |
| 20 | Universidad Autónoma de Guadalajara | 40. | Universidad del Valle de México, L. Verdes |
| | | 41. | Universidad del Valle de México, San Rafael |
| | | 42. | Universidad del Valle de Orizaba |
| | | 43. | Universidad del Valle de Atemajac |
| | | 44. | Universidad del Valle de México, Querétaro |
| | | 45 | Universidad don Vasco |
| | | 46. | Universidad Femenina de Sinaloa |
| | | 47 | Universidad Fray Bartolomé de Las Casas |
| | | 48. | Universidad de Guanajuato |
| | | 49 | Universidad Iberoamericana, Puebla |
| | | 50 | Universidad Iberoamericana, Torreón |
| | | 51. | Universidad Iberoamericana, Santa Fe |
| | | 52. | Universidad Iberoamericana, León |
| | | 53 | Universidad Interamericana |
| | | 54 | Universidad Intercontinental |
| | | 55. | Universidad José Vasconcelos |
| | | 56 | Universidad La Salle |
| | | 57 | Universidad La Salle, Michoacán |
| | | 58. | Universidad Loyola del Pacífico |
| | | 59 | Universidad Mesoamericana |
| | | 60 | Universidad Montemorelos |
| | | 61 | Universidad Noroeste |
| | | 62 | Univ Popular Autónoma del Estado de Puebla |
| | | 63 | Universidad Regiomontana |
| | | 64 | Universidad Simón Bolívar |

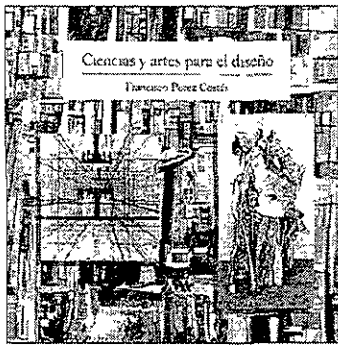
Portadas de algunas publicaciones del Centro de Investigación en Diseño Gráfico de ENCUADRE



- 65. Universidad Tecnológica de México
- 66. Universidad Tecnológica Americana
- 67. Universidad Veracruzana ⁸⁷

En su desglose de instituciones por entidad federativa se observa la tabla 9 que continúa en la siguiente página.

| Estado | Institución | Programa/Carrera | Total |
|-----------------------|--|-----------------------------------|-------|
| Aguascalientes Univ | Autónoma de Aguascalientes | Lic. en Diseño Gráfico | 39 |
| Baja California Norte | Univ. de las Californias, S.C. | Lic. en Dis. Gráfico Electrónico | 22 |
| Baja California Norte | Centro de Estudios Univ. Xochicalco | Lic. en Diseño | 23 |
| Baja California Norte | Univ. Iberoamericana (Plantel Noroeste) | Lic. en Diseño Gráfico | 148 |
| Chiapas | Escuela Gestalt de Arte y Diseño, Tuxtla de A.E.S.C. | Lic. en Diseño Gráfico | 27 |
| Chiapas | Cent. de Est. Prof. de Chis. "Fry Bartolomé de las C." | Lic. en Diseño Gráfico | 107 |
| Chihuahua | Univ. Autónoma de Chihuahua | Lic. en Artes | 161 |
| Chihuahua | Escuela Superior de Comunicación Gráfica | Lic. en Comunicación Gráfica | 182 |
| Chihuahua | Univ. Autónoma de Ciudad Juárez | Lic. en Diseño Gráfico | 286 |
| Coahuila | Univ. Autónoma del Noroeste | Lic. en Diseño Gráfico | 9 |
| Coahuila | Inst. de Arte y Diseño, A.C. | Lic. en Diseño Gráfico | 24 |
| Coahuila | Univ. Autónoma del Noroeste | Lic. en Diseño Gráfico | 73 |
| Coahuila | Univ. Autónoma del Noroeste | Lic. en Diseño Gráfico | 83 |
| Coahuila | Univ. Autónoma de Coahuila | Lic. en Diseño Gráfico | 91 |
| Coahuila | Univ. Iberoamericana (Plantel Laguna) | Lic. en Diseño Gráfico | 126 |
| Colima | Univ. de Colima | Lic. en Diseño Gráfico | 0 |
| Colima | Univ. Autónoma del Pacífico | Lic. en Diseño Gráfico | 8 |
| Distrito Federal | Univ. del Tepeyac A.C. | Lic. en Diseño Gráfico ** | 0 |
| Distrito Federal | Univ. Tecnológica Americana | Lic. en Diseño Gráfico ** | 0 |
| Distrito Federal | Inst. Nacional de Bellas Artes | Lic. en Diseño | 89 |
| Distrito Federal | Univ. del Pedregal | Lic. en Diseño Gráfico | 97 |
| Distrito Federal | Cent. Cultural Universitario Justo Sierra | Diseño Gráfico | 122 |
| Distrito Federal | Cent. de Estudios en Ciencias de la Comunicación | Lic. en Diseño Publicitario | 183 |
| Distrito Federal | Univ. Simón Bolívar | Diseño Gráfico | 221 |
| Distrito Federal | Univ. Anáhuac del Sur | Lic. en Diseño Gráfico | 222 |
| Distrito Federal | Inst. Nacional de Bellas Artes | Diseño Gráfico * | 256 |
| Distrito Federal | Univ. Intercontinental | Lic. en Diseño Gráfico | 270 |
| Distrito Federal | Univ. La Salle, A.C. | Lic. en Diseño Gráfico | 397 |
| Distrito Federal | Univ. del Valle de México (Plantel Tlalpan) | Lic. en Diseño Gráfico | 400 |
| Distrito Federal | Univ. Autónoma Metropolitana (Xochimilco) | Lic. en Diseño de la Com Gráfica | 427 |
| Distrito Federal | Univ. del Valle de México (Plantel San Rafael) | Lic. en Diseño Gráfico | 427 |
| Distrito Federal | Univ. Iberoamericana (Plantel Sta. Fe) | Lic. en Diseño Gráfico | 446 |
| Distrito Federal | Univ. Tecnológica de México | Lic. en Diseño Gráfico | 457 |
| Distrito Federal | Univ. Nacional Autónoma de México (ENAP) | Lic. en Artes Visuales | 606 |
| Distrito Federal | Univ. Nacional Autónoma de México (ENAP) | Lic. en Comunicación Gráfica | 940 |
| Distrito Federal | Univ. Autónoma Metropolitana (Azcapotzalco) | Lic. en Dis de la Com Gráfica | 1180 |
| Distrito Federal | Univ. Nacional Autónoma de México (ENAP) | Lic. en Diseño Gráfico | 1541 |
| Durango | Univ. Tecnológica José Vasconcelos | Lic. en Diseño * | 26 |
| Durango | Univ. Autónoma de Durango | Lic. en Diseño Gráfico | 34 |
| Durango | Inst. Sup. de Ciencia y Tecnol. de la Laguna, A.C. | Lic. en Diseño Gráfico | 104 |
| Guanajuato | Univ. de Guanajuato | Lic. en Artes Plásticas (Grabado) | 33 |
| Guanajuato | Univ. del Bajío, A.C. (Campus León) | Lic. en Diseño Ambiental | 55 |
| Guanajuato | Inst. Celayense, S.C. | Lic. en Diseño Gráfico | 64 |
| Guanajuato | Univ. Iberoamericana (Plantel León) | Lic. en Diseño Gráfico | 92 |
| Guanajuato | Univ. de Guanajuato | Lic. en Diseño Gráfico | 155 |
| Guanajuato | Univ. del Bajío, A.C. (Campus León) | Lic. en Diseño Gráfico | 230 |
| Guerrero | Univ. Loyola del Pacífico | Lic. en Diseño Gráfico | 31 |
| Jalisco | Univ. Cuauhtémoc (Plantel Guadalajara) | Lic. en Diseño Gráfico | 12 |
| Jalisco | Inst. Tec. y de Estudios Superiores de Occidente | Lic. en Diseño | 72 |
| Jalisco | Univ. del Valle de Atemajac | Lic. en Diseño Gráfico | 208 |



| Estado | Institución | Programa/Carrera | Total |
|-----------------|--|---------------------------------------|-------|
| Jalisco | Univ. Autónoma de Guadalajara | Lic. en Diseño Gráfico | 296 |
| Jalisco | Univ. de Guadalajara | Lic. en Dis. de la Com. Gráfica | 494 |
| México | Univ. Cuauhtlémoc Iztacalli (Plantel Chojos) | Lic. en Diseño Gráfico | 43 |
| México | Univ. Anáhuac | Lic. en Diseño Bidimensional *** | 82 |
| México | Univ. Anáhuac | Tronco Común | 107 |
| México | Univ. Nuevo Mundo | Lic. en Diseño Gráfico | 117 |
| México | Univ. Anáhuac | Lic. en Diseño Gráfico* | 162 |
| México | Univ. Autónoma del Estado de México | Lic. en Diseño Gráfico | 306 |
| México | Univ. del Valle de México (Plantel Lomas Verdes) | Lic. en Diseño Gráfico | 368 |
| México | Univ. Nacional Autónoma de México (ENEP/A) | Lic. en Diseño Gráfico | 652 |
| Michoacán | Univ. La Salle Morelia A.C. | Lic. en Diseño Gráfico | 17 |
| Michoacán | Univ. del Valle de Atemajac | Lic. en Diseño Gráfico | 24 |
| Michoacán | Univ. Vasco de Quiroga | Lic. en Diseño Gráfico | 80 |
| Michoacán | Univ. Don Vasco A. C. | Lic. en Diseño Gráfico | 104 |
| Morelos | Univ. La Salle | Lic. en Diseño Gráfico | 80 |
| Morelos | Univ. del Sol | Lic. en Diseño Gráfico | 139 |
| Nuevo León | Cent. de Est. Sups. de Diseño de Monterrey S C | Lic. en Dis. en Mercadotecnia y Vis. | 0 |
| Nuevo León | Arte A. C. Escuela de Diseño | Lic. en Diseño Gráfico | 87 |
| Nuevo León | Univ. de Monterrey | Lic. en Artes | 107 |
| Nuevo León | Arte A. C. Escuela de Diseño | Tronco Común | 115 |
| Nuevo León | Cent. de Est. Superiores de Diseño de Mty S.C | Lic. Dis. y Mercad. en Modas | 138 |
| Nuevo León | Cent. de Est. Superiores de Diseño de Mty S C | Lic. en Dis. Gráfico y Publicitario | 192 |
| Nuevo León | Univ. de Monterrey | Lic. en Diseño Gráfico | 413 |
| Nuevo León | Univ. Autónoma de Nuevo León | Lic. en Artes Visuales | 422 |
| Oaxaca | Univ. Tecnológica de la Mixteca | Ing. en Diseño Gráfico | 34 |
| Oaxaca | Univ. Mesoamericana | Lic. en Diseño Gráfico | 84 |
| Puebla | Univ. del Valle de Puebla A. C. | Lic. en Diseño Publicitario | 9 |
| Puebla | Univ. de las Américas | Lic. en Artes Plásticas | 34 |
| Puebla | Univ. Madero | Lic. en Diseño Gráfico | 39 |
| Puebla | Benemérita Univ. Autónoma de Puebla | Lic. en Diseño Ambiental | 47 |
| Puebla | Univ. Interamericana, A. C. | Lic. en Dis. Gráfico y Com. Artística | 36 |
| Puebla | Inst. de Artes Visuales | Lic. en Artes Plásticas | 150 |
| Puebla | Benemérita Univ. Autónoma de Puebla | Lic. en Diseño Gráfico | 240 |
| Puebla | Inst. de Artes Visuales | Lic. en Ingeniería Gráfica | 267 |
| Puebla | Univ. Iberoamericana (Plantel Golfo Centro) | Lic. en Dis. Gráfico para la Com. | 334 |
| Puebla | Univ. de las Américas | Lic. en Diseño Gráfico | 338 |
| Puebla | Univ. Popular Autónoma del Edo. de Puebla | Lic. en Diseño Gráfico | 388 |
| Querétaro | Univ. Autónoma de Querétaro | Lic. en Artes Area Artes Plásticas | 29 |
| Querétaro | Univ. Autónoma de Querétaro | Tronco Común | 48 |
| Querétaro | Univ. Autónoma de Querétaro | Lic. en Artes: Area Diseño | 76 |
| Querétaro | Univ. del Valle de México (Plantel Querétaro) | Arquitecto (Diseño Gráfico) | 192 |
| San Luis Potosí | Univ. del Centro de México | Lic. en Comunicación Gráfica | 10 |
| San Luis Potosí | Univ. Cuauhtémoc (Plantel San Luis Potosí) | Lic. en Diseño Gráfico | 18 |
| San Luis Potosí | Secretaría de Educación y Servicios Sociales | Lic. en Artes Plásticas | 28 |
| San Luis Potosí | Univ. Autónoma de San Luis Potosí | Diseño Gráfico | 466 |
| Sinaloa | Univ. Tecnológica de Sinaloa | Lic. en Comunicación Gráfica | 28 |
| Sinaloa | Cent. de Estudios Superiores Casablanca | Lic. en Dis. y Mercad. en Modas | 43 |
| Sonora | Univ. del Noroeste | Lic. en Diseño Gráfico | 207 |
| Tabasco | Cent. de Est. Univ. de Villa Hermosa | Lic. en Diseño Gráfico | 15 |
| Tabasco | Univ. Olmeca | Lic. en Diseño Gráfico | 31 |
| Tamaulipas | Univ. Autónoma de Tamaulipas | Lic. en Diseño Gráfico ** | 0 |
| Tamaulipas | Univ. Valle del Bravo | Lic. en Diseño Gráfico | 24 |
| Tamaulipas | Univ. Valle del Bravo | Lic. en Diseño Gráfico | 26 |
| Tamaulipas | Univ. del Noroeste | Lic. en Diseño Gráfico | 69 |
| Veracruz | Esc. Gestalt de Diseño | Lic. en Diseño Gráfico | 117 |
| Veracruz | Univ. Veracruzana | Lic. en Artes Plásticas | 209 |
| Yucatán | Cent. de Estudios de las Américas, A. C. | Lic. en Diseño Gráfico | 120 |

19187

* En liquidación

** No incluida en anuario

*** Nueva creación

la enseñanza del diseño gráfico lo constituye la reubicación epistémica de la disciplina; cuando ésta empezó a ofrecerse en planteles oficiales se hizo en ámbitos directamente relacionados con las artes plásticas, visuales o gráficas, pero cuando la disciplina arquitectónica se apartó de tales instituciones se hizo tradición incluir en sus programas de estudio la licenciatura correspondiente, de modo que a la fecha el diseño gráfico ha pasado a formar parte del cuerpo de carreras proporcionadas por la mayoría de las escuelas o facultades de arquitectura, con las consecuentes implicaciones laborales, ventajas operativas y condicionantes conceptuales que hoy día conforman y convulsionan a la licenciatura comunicativa.

Si bien, como se reseña en anteriores apartados, fueron los ejecutantes profesionales del diseño gráfico, provenientes de las más disímiles disciplinas enriquecedoras de la *praxis* comunicativa visual, los primeros en poner en marcha las instituciones de enseñanza en el área gráfica y a ellos corresponde también el honor de haber sido los principales interesados en llamar la atención sobre la necesidad de contar con postulados teóricos y metodológicos específicos de una disciplina que entendieron se extendía más allá de sus originales procesos formativos, el actual contexto social exige mayor participación de los especialistas del ramo, comprometidos en nuevas tareas de gestión, producción, investigación y docencia en el área

Durante un largo intervalo de tiempo, cuyos ecos pedagógicos aún son perceptibles en la gran mayoría de los modelos didácticos en vigor, la enseñanza del diseño gráfico en México estuvo a cargo de artistas visuales, dibujantes publicitarios, arquitectos y diseñadores industriales forjados empírica y aleatoriamente en la práctica diaria de la comunicación visual, quienes abrieron un amplio abanico de posibilidades docentes que incluye entre sus puntos de circunscripción el que unos encontraran en la docencia su magistral vocación de vida y otros -a falta de posibilidades laborales en su ramo- simplemente la convirtieran en su *modus operandi* cuyos efectos, a distancia, motivan hoy gran parte de las preocupaciones pedagógicas por encontrar sentidos al universo axiológico del comunicador gráfico

La problemática que presenta la enseñanza del diseño gráfico en nuestros días tiene poco tiempo de haber empezado a recorrer los urgentes caminos de la revisión y evaluación filosófica conceptual histórica y social que per-

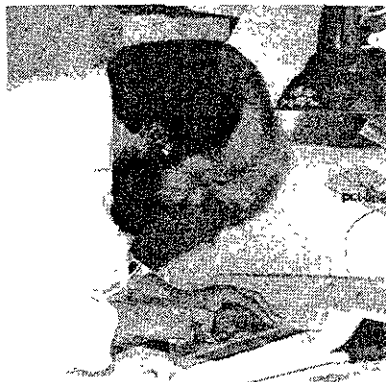
mitan establecer diagnósticos sobre el estado que guardan las relaciones entre la teoría y la práctica de la enseñanza profesional en nuestro país, aunque los variados esfuerzos de reflexividad en este sentido tienden a proponer y consensar estrategias que permitan la objetivación actualizada en terrenos de la planeación educativa en una disciplina aún considerada como joven.

La preocupación por sustentar y consolidar los esfuerzos gremiales en el estudio e investigación de los procesos de enseñanza y aprendizaje del diseño gráfico, pospuesta durante largo tiempo por la frenética eventualidad productiva y reproductiva de objetos comunicativos, finalmente ha sido asumida por las propias instituciones de educación superior, primero por cuenta propia, ahora a través de la constitución de ENCUADRE y, es de esperarse, en vías de ser consolidada en gran medida gracias a la decidida participación articuladora de los CIEES.

1.3.1 Escenarios Académicos

La continua sucesión de cambios prototípicos en todos los órdenes de la vida social durante el siglo XX impactó sobremanera el desarrollo de la educación superior en todo el mundo. Como en otros campos de la actividad humana, la oferta educativa ha registrado fielmente los dinámicos esquemas de posibilidades de instrucción a niveles universitarios que han necesitado reconfigurarse al ritmo de la impresionante demanda que el crecimiento demográfico, la extensión de tecnologías informativas, la emergente asunción de distintos tipos de relaciones económicas y diversificación amplificada de mercados, la mutación de regímenes gubernamentales, entre otros factores, han producido en el devenir de los pueblos del orbe

El camino recorrido por las instituciones de educación superior en nuestro país abarca un periodo temporal relativamente reciente en comparación con el desarrollo histórico de otras naciones. Los cambios de políticas educativas en las administraciones gubernamentales, con todo y haber sido intérpretes fidedignos de algunos de los requerimientos en ésta materia para contribuir al desarrollo integral de México, al no consolidar una constante evolución en materia educativa por atender otros tipos de prioridades y estar sujeta a los vaivenes de la economía mundial, han reducido las expectativas de un crecimiento sin sobresal-



In Memoriam
Manuel Sánchez
fue un destacado ejecutante,
académico y promotor
del diseño gráfico
profesional

tos, donde la atención y seguimiento estructurales y no los remiendos coyunturales, pudieran haberse convertido en detonantes de mejores estadios de vida nacional.

Estudiosos de la problemática educativa a niveles superiores sostienen que las políticas cambiantes son signos de las épocas en que la educación ha debido re programarse y re ejercerse para ser adecuadas a las necesidades de un pueblo predominantemente joven, con ímpetu exaltado por la influencia de los medios masivos de comunicación y peligrosamente influidos por patrones de conducta que no corresponden al modo de pensar y hacer que nos distingue como país

En esta suerte de *maremagnum*, de insistente reposicionamiento del quehacer educativo acentuado por la ausencia de una consistente cultura de la autoevaluación en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la que nuestro país se vio envuelta y que apenas en los últimos años comienza a ser revertida mediante la presencia efectiva de organismos como los CIEES, pueden encontrarse algunas de las claves que han determinado la enseñanza del diseño gráfico como materia de estudio profesional.

La historia de los procesos de formación escolar del diseño gráfico en México ha recorrido caminos similares tanto en los de su instauración como disciplina en vías de ser asumida con rasgos propios de identidad por aprendices, estudiosos, docentes o ejecutantes, como en la búsqueda del pleno reconocimiento social que toda profesión procura para determinar sus nichos de trabajo. Las fases de su desarrollo pedagógico corresponden de alguna manera con el modelo propuesto por Georges-Henry Luquet en 1913, cuando al estudiar la evolución del garabato asignificante en los niños llega a la proposición de cuatro etapas explicativas

La primera, consistente en la representación de un realismo fortuito garabateril con significados descubiertos *a posteriori*, la segunda, caracterizada por cierta incapacidad sintética o realismo frustrado basado en elementos copiados y yuxtapuestos en lugar de coordinados según leyes del mundo físico y la percepción humana; la tercera, conformada por un realismo intelectual donde reproduce lo que sabe del tema aunque no concuerde con lo que ve (pluralidad, otros puntos de vista) hasta llegar a estructurar una noción de espacio racionalmente ordenado, secuencial, distante, longitudinal, medible, etc y la cuarta, donde la maduración gráfica halla puntos de equilibrio al incorporar re-

laciones proporcionales de forma, color, dimensionalidad espacial y textura.⁹⁰

De una manera similar, a partir de 1959, con el establecimiento en nuestro país de la primera licenciatura en Dibujo Publicitario oficialmente incorporada a la oferta de estudios superiores dentro de la Universidad Nacional, el diseño gráfico ha transitado por periodos de estudio programado acordes con los intereses políticos, económicos y sociales que persiguen las autoridades educativas y los sectores productivos y ha sido partícipe de las demandas surgidas de los núcleos de poder establecidos en la sociedad donde se realiza, aderezados en todo momento por la urgente aspiración de pertenecer a la aldea global en que se ha pretendido convertir al mundo.

Otro punto de abordaje de la creciente problemática que observa el análisis de la enseñanza del diseño gráfico consiste en la obligada revisión de los distintos marcos contextuales, íntimamente vinculados con el incesante bombardeo tecnológico e informativo —y consecuente intervención cultural— proveniente de los países altamente desarrollados en que se da el surgimiento de la oferta educativa en los campos del diseño en nuestro país, que puede establecerse cronológicamente a partir de su consideración a nivel mundial como disciplina profesional en los años 50, cuando cambia la concepción y valoración de sus manifestaciones físicas, según Scott, de pasivos sujetos cotidianos de contemplación efímera a dinámico verbo propagado que implica un conjunto de operaciones mentales, sensibles y técnicas de rango superior.

En este periodo se producen acontecimientos que pautan el impulso que el diseño gráfico recibe de otras disciplinas donde había estado latente o adscrito de manera secundaria a los programas de estudio. Las misceláneas exigencias en la apertura y extensión de mercados que trajo consigo el inicio e inmediata metamorfosis de la guerra fría, la superación de añejos esquemas de trabajo en la producción editorial, los renovados apoyos en beneficio de la industrialización de los devastados países europeos, la inédita ramificación de economías de maquila satelital en el sudeste asiático, la apuesta e inversión en transferencia de tecnologías de todo tipo que rompieron paulatinamente las fronteras geográficas y culturales vigentes hasta entonces y la omnipresente injerencia de la publicidad, determinaron la urgencia por encontrar en las escuelas de artes aplicadas a los especialistas de la comunicación visual que apo-



yanar sustantivamente las causas que se perseguían

Los años sesenta inauguran públicamente el periodo de formación académica institucionalizada con la fundación, en la Universidad Iberoamericana, de la licenciatura en Diseño Gráfico en el multisignificativo 1968. La consolidación de mercados de las grandes potencias basados en maquiavélicas operaciones de instituciones arrendatarias del progreso social como el Banco Interamericano de Desarrollo o el Banco Mundial, el empeño nacionalista de los países tercermundistas agobiados por la carencia de sustento satisfactor de sus necesidades elementales y la elocuente sustentación de las teorías comunicativas dieron al diseño gráfico sus primeros rasgos propios de identidad gremial.

Durante este periodo y buena parte de la siguiente década, la planta docente en las licenciaturas en diseño gráfico estuvo conformada básicamente por arquitectos, publicistas, impresores y diseñadores industriales —recuérdese que el diseño industrial como carrera universitaria se inauguró en 1961- y, a decir de Jesús Virchez "de las primeras nueve o diez generaciones de diseñadores industriales, un 95 % dedicaron su trabajo profesional al diseño gráfico" Situación que prevalece hasta la fecha ⁹¹

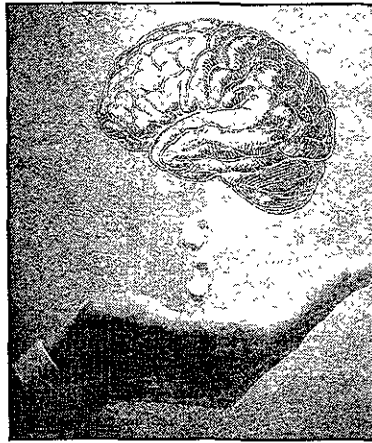
A lo largo de los años setenta se producen toda suerte de preliminares propuestas metodológicas orientadas a darle al diseño gráfico consistencia epistemológica y a reforzar en las instituciones de educación superior tendencias ideologizantes que, aunque consiguieron arrancar los primeros reconocimientos sociales en amplios círculos de la cultura nacional, no han dejado de estar presentes en los programas de estudio de ciertas universidades, dándole particular significación a los horizontes laborales de sus egresados. Un ejemplar trabajo mexicano que recopila este conjunto de propósitos organizadores lo constituye el libro de Luis Rodríguez Morales *Para una teoría del diseño*.

En estos momentos comienza la integración docente de profesionales de otras disciplinas que desde la filosofía, la sociología, la psicología y la pedagogía inciden en el paulatino enriquecimiento de las formas de ver el diseño. Las publicaciones internacionales llegan a nuestro país con el consabido retraso temporal pero sirven para captar las tendencias imperantes en la práctica del diseño gráfico a nivel internacional. Las subsecuentes crisis económicas convierten esta inicial llegada de conocimientos en un auténtico vaiven informativo

Los ochenta son los años del irrefrenable —e irreflexivo- despegue de las tecnologías informáticas encarnadas en los equipos y programas dedicados a apoyar el trabajo, hasta entonces predominantemente manual, del diseñador gráfico. La exaltada sumisión a la tecnología informática casi echa por la borda los esfuerzos teóricos de la década previa y acentúa el carácter técnico del diseño gráfico al grado de que muchas de las instituciones que iniciaron licenciaturas en el área mantienen su postura como fabricantes de acrílicos y cautivos técnicos *pagemakerianos*, *corelistas* e *illustratores*.

En este periodo se observa una de las mayores explosiones en el número, calidad y cobertura de la oferta educativa en el ámbito de la enseñanza del diseño gráfico. Hacia 1981, en un tríptico que cumplía funciones de directorio, agenda histórica y material promocional de los ahí enunciados, la Academia Mexicana de Diseño informaba del registro de 56 despachos profesionales, de diseño de los que 44 correspondían al diseño gráfico, así como del repertorio de oferta académica existente hasta entonces cuya fundación cronológica se muestra en la tabla 10

| | |
|------|---|
| 1960 | Escuela Nacional de Diseño (ENBDSER) |
| 1969 | Universidad Iberoamericana (Plantel Metropolitano) |
| 1972 | Universidad de Monterrey |
| 1973 | Universidad Nacional Autónoma de México (Diseño y Comunicación Gráfica) |
| 1974 | Universidad Autónoma Metropolitana (Azcapotzalco) |
| 1975 | Universidad Autónoma Metropolitana (Xochimilco) |
| | Universidad del Bajío (C. León-Gto) |
| 1977 | Universidad Anáhuac (Plantel Lomas) |
| | Universidad del Nuevo Mundo |
| | Universidad Autónoma de San Luis Potosí |
| 1978 | Instituto Superior de Ciencias y Tecnología de La Laguna A.C. Dgo. D. |
| 1979 | Arte A.C. Escuela de Diseño (Monterrey, N.L.) |
| | Universidad Autónoma de Guadalajara |
| | Centro de Ests. Tecns. Industrial y de Servs. N°2 Sep. México D.F. |
| 1980 | Universidad Autónoma del Sur |
| 1981 | Universidad Simón Bolívar |
| 1982 | Universidad Autónoma de Aguascalientes |
| 1983 | Universidad Iberoamericana (Plantel Tijuana) |
| 1984 | Universidad Iberoamericana (Plantel Puebla) |
| | Universidad Intercontinental |
| 1986 | Universidad de las Américas (Cholula, Pue) |
| 1987 | Universidad Autónoma del Estado de México (Toluca) |
| | Universidad del Valle de México (Plantel Lomas Verdes) |
| | Universidad del Valle de México (Plantel Tlalpan) |
| | Universidad del Valle de México (Plantel San Rafael) |
| | Universidad Franco Mexicana |
| | Universidad Comarica de México (Técnica) |
| | Universidad de Guaymas |



¿Es la creatividad
el valor agregado
en cada oferta académica
en diseño gráfico?

En ése entonces, época de singular desinformación gremial a pesar de los esfuerzos que en lo individual y en pequeña colectividad realizaban algunas personas y grupos interesados en darle consistencia a la naciente identidad profesional al diseño gráfico, las asociaciones profesionales de diseño en México que en conjunto sumaban 7 organismos se resumen en la tabla 11, según el mismo documento de la Academia de Diseño

Agrupaciones colegiadas registradas por la Academia de Diseño

| | |
|------|---|
| 1973 | Instituto Nacional de Diseñadores Industriales y Gráficos, A.C. |
| 1975 | Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México, A.C. |
| 1976 | Diseñadores Artesanales de México, A.C. |
| 1977 | Asociación Nacional de Instituciones de Enseñanza de Diseño Industrial, A.C. |
| 1979 | Asociación Mexicana de Estudiantes de Diseño Industrial, A.C. |
| 1980 | Patronato Nacional de las Asociaciones de Diseño, A.C. (aunque se observa que la entrega de su "Premio México" ha sucedido desde 1979 a la fecha) |
| 1978 | Academia Mexicana de Diseño, A.C. ⁹² |

Frente al avasallador frenesi informacional que ha llegado a significar la *world wide web*, en los noventa se percibe y empieza a dar forma a la muchas veces soslayada obligación de otorgarle a tan generosa profesión los fundamentos filosóficos que merece, a revisar los postulados epistémicos que deben servir de marco constructivo para evaluar los procesos formativos del aprendiz, a convocar a los egresados dispersos por el territorio nacional para conocer y aprender de sus historias profesionales y a volver los ojos a un pasado incierto y despojado de historias, valores y reflexiones.

Luego de múltiples intentos por generar una respetable conciencia gremial, regularmente defenestrados por la egolatría, la ausencia de compromiso recíproco entre instituciones y personas o la indolencia disciplinaria exacerbada por ganar el diario sustento, surgió ENCUADRE para cap-

tar y difundir datos que aunque a veces resultan inconexos, sirven para re orientar destinos en el amplísimo campo del terreno educativo en materia de comunicación gráfica.

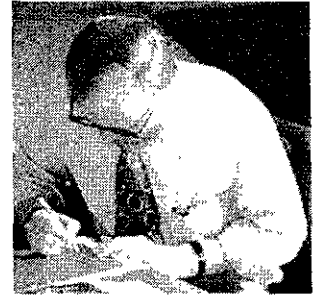
Según la información obtenida hasta 1999 por los CIEES, en nuestro país existen más de 67 escuelas donde se imparte la licenciatura correspondiente que con nombres como Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica, Diseño de la Comunicación Gráfica, Comunicación Artística, Diseño de la Comunicación, Dirección Gráfica, Diseño Publicitario o Diseño y Mercadotecnia, entre otros, con un promedio de egreso de 2097 exalumnos⁹³ y que "en términos generales tienen como fin formar profesionistas capaces de formular y organizar estrategias de comunicación visual, vinculadas directamente con los procesos de producción para la sistematización y difusión de mensajes por medios gráficos, así como su instrumentación en el complejo proceso de la transmisión de ideas".⁹⁴

1.3.2 Paradigmas de la Enseñanza en Diseño Gráfico

Como se ha esbozado suscitamente, la enseñanza del diseño gráfico en nuestro país ha estado marcada por diversos factores de la más variada naturaleza que externa e internamente han influido en el desarrollo de los procesos educativos que -a riesgo de ser aún epidérmicamente valorados- han contribuido a generar la peculiar situación actual que enfrentan los procesos filosóficos, cognoscitivos, tecnológicos, gestionarios, pedagógicos e investigativos de la disciplina.

Para nadie es nuevo que "uno de los fenómenos más significativos del mundo contemporáneo es la progresiva importancia de la comunicación visual... (cuyos) alcances tienen congruencia con la evolución explosiva de la informática así como con la globalización de la economía -cuya proyección en el campo de los vínculos entre las naciones, las corporaciones sociales, la cultura y los individuos- resulta fundamental".⁹⁵ La visualización panorámica de la complejidad del actual contexto socio-cultural nos permite distinguir diferentes momentos ejemplares por los que el diseño gráfico ha transitado y cuyo reflejo en lo académico moldeo las aspiraciones de los programadores de currícula escolar en las instituciones públicas o privadas.

En nuestro país un primer esquema correspondería



Importantísimos promotores del diseño gráfico en México. De izquierda a derecha: Jesús Vírchez, Pedro Ramírez Vázquez, Mauro Kunst y Ernesto Lehfeld Miller.

al inicial desprendimiento del diseño de las disciplinas artísticas generatrices, cuyo cuerpo docente propugnó por convertir al dibujo publicitario en arte aplicado a la manera de los antiguos bauhausianos, entonces en Ulm, encarnados en los postulados de Tomás Maldonado, Gui Bonsiepe y Bruno Munari, entre otros visionarios pensadores hasta hoy indispensables. Retomando la tradición cartelística, el diseño editorial y de identidad corporativa aunque sin desvincularlo de sus funciones comunicativas con especial énfasis en las aplicaciones sociales para "desvanecer las tremendas zanjas sociales, económicas y educativas que dividen a la población..." se apreciaba el conocimiento de las incipientes teorías informativas como un conjunto de técnicas que ayudarían "a abrir comunicaciones entre los hombres"⁹⁶ y se asociaba la posición del recién denominado comunicador gráfico con la idea de que "los diseñadores, en el campo de la comunicación están llamados a desempeñar un papel de vital importancia en el futuro, porque la función esencial (*sic*) de sus actividades en nuestra sociedad es reforzar y cultivar las comunicaciones con vistas a asegurar una mayor comprensión de las ideas y de los problemas en el menor tiempo posible y una mayor retención visual y auditiva de los datos".⁹⁷

El trabajo pionero de personalidades como Clara Porsett, Felipe Pardinas, Miguel Prieto, Vicente Rojo, Jesús Vichez, Pedro Ramírez Vázquez y una larga lista de editores, tipógrafos e impresores resulta singularmente enriquecido por la influyente presencia del Instituto Americano de Arte Gráficas norteamericana (AIGA en inglés), de Lance Wyman y la influencia revaloradora de lo bidimensional aportada en el plano mundial por la determinante difusión de los por excelencia bidimensionales artes *Pop* y *Op*.

Un segundo momento tiene que ver con la emergente asunción de las teorías comunicativas en boga, sustentadas en disciplinas como la perceptiva visual, la antropología, la lingüística, la publicidad y la propaganda y la diferenciación ideológica entre los investigadores europeos y norteamericanos, quienes con voz apocalíptica o integrada marcan senderos cuyos efectos aún quedan por evaluar en los dominios del diseño gráfico. El desarrollo tecnológico que sustentó el despegue informativo hizo ver a los diseñadores la necesidad de ampliar horizontes laborales susceptibles de intervención por quienes, desde distintos orígenes se dedicaban al armado de mensajes visuales.

Un tercer episodio consiste en la llegada a nuestro país de mayor cantidad y calidad de material bibliográfico que en mucho contribuyó a actualizar los materiales de clase. Sin llegar a ser considerados de manera analítica y más bien consolidándose la tendencia a imitar las propuestas de países ajenos tanto en la teoría como en las muestras prácticas del ejercicio de diseñar, las escuelas mexicanas se sumaron alegremente a la inclusión de contenidos que, si bien no eran los correspondientes a un conjunto de realidades cotidianas, cuando menos permitía llenar huecos que las meras teorías y tecnologías de las artes tradicionales no alcanzaban a cubrir. La llegada a nuestro país de sistemas de reproducción masiva de objetos gráficos contribuyó no sólo a realzar el trabajo final de los impresores, también posibilitó la experimentación visual *in situ* de aquellos aprendices de diseñador gráfico.

Un cuarto instante tiene que ver con el furor metodológico también heredado de la tradición norteamericana por cuantificar los procesos humanísticos en aras de convertir una profesión hasta cierto punto invisible en un medio remunerado de subsistencia. La trascendencia de aquellos años aún provoca sobresaltos en los metodólogos, quienes han debido ensanchar sus posibilidades de organización perceptual abrevando de otras ciencias, en especial de las sociales.

Una quinta etapa se cimenta en el perturbador surgimiento de escuelas de diseño gráfico, la diversidad informativa y la juventud de la profesión son, a decir del primer presidente de *Encuadre*, factores que dificultan la percepción de un balance del nivel académico en la enseñanza del diseño gráfico en México "Está el incremento de las universidades desde 1974, con un *boom* a fines de los ochenta, cuando de 28 escuelas en (19)85 se pasa a 60 en (19)88.. además de muchas otras instituciones que manejan el diseño gráfico a nivel técnico y que sumadas darían un total de 300 o 400 escuelas.."⁹⁸

El sexto elemento de este sistema de paradigmas se finca en la avasallante presencia de la computadora como instrumento, medio y fin (y hay quienes apuestan que hasta como sustituto) del diseño gráfico. Inicialmente se utilizó en nuestro país para reproducir patrones aplicables en la industria textil a través del voluntarioso trabajo de personas como Isaac W. Kerlow y poco a poco aunque de prisa se fue posicionando en los despachos, las imprentas, las escuelas y en el gusto popular como hacedor de mensajes gráficos.

ante el desconcierto de los tipógrafos y manualistas de antaño y el beneplácito de las industrias transnacionales que vieron sus bonos subir, subir y subir.

Un séptimo momento es el que ahora se vive en las escuelas de diseño gráfico, donde en voz de la vocal ejecutivo del CADU, a raíz del trabajo evaluador de los CIEES se observa una consistente falta de planeación educativa en el área a nivel nacional, poca fundamentación mediante estudios de factibilidad "...Una universidad abre carreras en función de lo que las autoridades «sienten» que es necesario, y así nos lo dicen: «Sentíamos que era necesario abrir una escuela de diseño industrial o de diseño gráfico»..." Quizá de esta intervención colegiada "surjan las metodologías y las herramientas que les permitan a las instituciones planear conforme a sus propias circunstancias ." 99

1.3.3 Factores Detonantes del Boom Instituido

Desde diversos ámbitos de estudio, ejecución e investigación, la explosiva presencia y laborioso posicionamiento de la oferta educativa en materia de enseñanza y aprendizaje del diseño gráfico ha suscitado, de manera significativa desde los años 70 -pero con distinguido vigor a partir de la década de los 80's-, distintos ejercicios de reflexión sobre la pertinencia de los esquemas académicos formativos y especializados en las diferentes áreas de influencia del diseño gráfico.

Múltiples expresiones se han alzado para señalar la necesidad de establecer parámetros de congruencia académico-administrativa entre la demanda-oferta y el abastecimiento-satisfacción social de profesionales de la comunicación visual, que han aportado, desde sus respectivos enfoques de estudio, distintas opciones ponderadas para encarar la compleja problemática que en nuestros días se observa.

El acelerado crecimiento demográfico manifiesto en los indicadores poblacionales propios de los países en perpetuas vías de desarrollo, la extensiva amplitud de las políticas educativas gubernamentales en lo que a asumidas responsabilidades de instrucción superior se refiere, la imperiosa exigencia emitida por una global percepción del primer mundo que ha visto en la comunicación didáctica, informativa y persuasiva a sus principales sustentos de penetración cultural de los mercados transfronterizos, la creciente

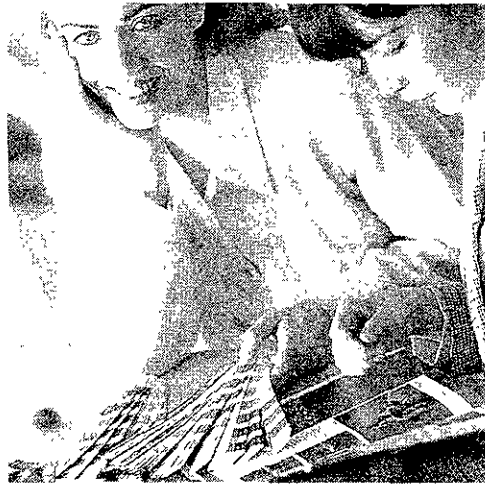
convicción en la necesidad del diseño por parte de las empresas productoras y ofrecedoras de servicios informativo-publicitarios y aún la generalizada creencia social de considerar a la carrera como de fácil acceso, permanencia y egreso debido a su idiosincrática popularidad -crítica de las circunstancias históricas, económicas, políticas y sociales que definen y proyectan los productos de la comunicación visual- cuya subjetiva evaluación la hacen susceptible de montarse casi en cualquier corrientes estilística en boga, son algunos de los factores que han contribuido a generar la sorprendente y heterogénea oferta educativa que hoy se registra en nuestro país y en todo el orbe.

Casi desde su instauración oficial como parte de la propuesta educativa a nivel medio y superior, a los anteriores índices que han contribuido a determinar tan singular circunstancia, se ha mantenido como constante la sobrepoblada presencia de egresados de otras disciplinas académicas que por no encontrar mayor desarrollo profesional en instituciones educativas, corporaciones industriales, fábricas, empresas constructivas, bufetes o agencias más acordes con su perfil formativo o especializado, han terminado por ocupar lugares idealmente correspondientes a los diseñadores gráficos de formación universitaria, aunque en éste sentido siempre cabe rescatar a aquellos que por definida vocación magisterial han elegido consagrarse a la formación de nuevos profesionales del ramo comunicativo

De singular manera ha contribuido el acelerado desarrollo de tecnologías informáticas aplicadas al diseño gráfico pues si se recuerda hasta mediados de los años 70's el uso de las computadoras estaba eminentemente restringido a la industria textil. Todavía resultan memorables en nuestro país las conferencias en que el visionario Isaac Víctor Kerlow hacia llamados para volver la vista hacia el significativo potencial que para el diseño representaba la existencia de las computadoras como herramientas de optimizada utilización en todos los campos de la actividad proyectual.

No menos impactante ha sido el auge que en el campo de las artes gráficas ha tenido la computación, donde los legendarios procesos de impresión y reproducción de imágenes significativas han sido considerablemente rebasados por el creciente impulso de la tecnología digital

Hoy, hablar de pre prensa, desarrollo de paginas web espacios virtuales, portales de la red, medios interactivos y



En muchas ocasiones, el proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño gráfico no hace explícitas las dificultades en el campo laboral, en otras simplemente las disimula

En nuestro país, las dependencias universitarias públicas y privadas enarbolan distintas ideologías en el marco de histórica autonomía que la ley les concede y procuran establecer los rasgos característicos de sus egresados al tenor de sus propias motivaciones como parte del amplio espectro de alternativas en la tradicional formación de cuadros académicos, ejecutivos e intérpretes de tales idearios.

Conocimiento, habilidad y actitud -en plural para efectos de mantener un enfoque multifocal en cualquier rama del saber- son los tres ejes principales que sustentan todo programa curricular y las escuelas y facultades donde la enseñanza del diseño gráfico como especialidad profesional se ofrece no son la excepción.

El fomento a las capacidades cognoscitivas, el desarrollo de las destrezas psicomotrices y la consolidación de relaciones de afectividad se conjuntan en cada uno de los planes y programas de estudio que intentan acercar al preparatorio al mundo formativo, articulador y especializado de los profesionales de la comunicación gráfica.

A lo largo de su educación y bajo las más variadas modalidades de aprendizaje, los futuros diseñadores gráficos enfrentan diversas problemáticas -reales o simulada, conceptuales o factibles- en vías de registrar toda suerte de experiencias de solución definidas como creativas para llegar a ser considerados fieles intérpretes, socialmente funcionales, culturalmente críticos y sensiblemente expresivos en la construcción multidisciplinaria y pertinente producción de imágenes-mensaje significativos

El panorama nacional de las propuestas educativas en diseño gráfico incluye un vasto abanico de posibilidades pedagógicas cuya vocación, modelos axiológicos y proyección pueden rastrearse a lo largo de los distintos enfoques de estudio de una profesión adolescente, tal como se observó en el apartado 1.1.5 de éste trabajo

Si bien, como afirma el CADU de los CIEES, refiriéndose al alumnado de las licenciaturas en diseño gráfico "gran parte de la población estudiantil no se preocupa por el conocimiento, el análisis y la *praxis* consciente, sino que busca soluciones a sus aspiraciones de movilidad social y de fortalecimiento económico" ¹⁰⁶ menos cierto es que tal situación es observable en la totalidad del universo educativo de nuestro país, aunque en el caso específico de las licenciaturas en diseño gráfico ésta situación se ve particularmente acentuada por la diversidad de enfoques con que capta la demanda de servicios educativos y se pretende dar fisono-

mía a la instrucción universitaria por recibir.

En testimonio de lo anterior se ofrece a continuación una sumaria relación de perfiles de egreso que distintas instituciones de educación superior mantienen como parte de su oferta educativa a fin de mostrar de manera exploratoria la diversidad inherente a las propuestas en éste ámbito.

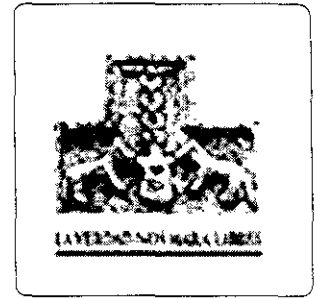
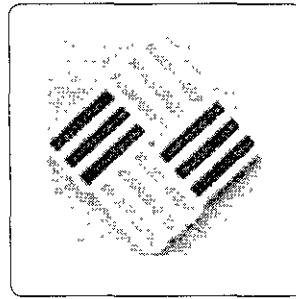
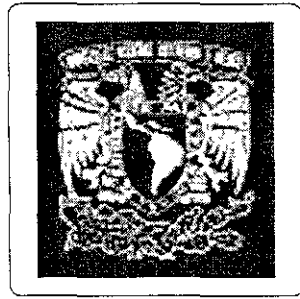
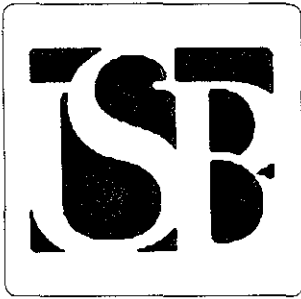
Los criterios de selección de los quince perfiles de egreso de otras tantas dependencias nacionales que contemplan en su oferta educativa la formación a nivel licenciatura en diseño gráfico fueron.

- El histórico prestigio académico nacional y regional de la dependencia citada.
- La constante reafirmación de su acreditada trascendencia formativa, manifiesta tanto en el tradicional posicionamiento continuo de sus egresados como en certámenes escolares de índole nacional
- La significativa evolución de su matrícula en la disciplina, a juzgar por la información disponible en el sitio web de ENCUADRE
- La disponibilidad de información alusiva a la propia dependencia en la *www*
- Su antigüedad como integrante de ENCUADRE, aunque éste criterio no fue exclusivo ni exclusivo.
- Para los fines que persigue el presente documento, su cercanía geográfica o eminente radio de acción que pudiera interesar y/o atraer a la población estudiantil colimense

Cabe aclarar que en la selección de la tabla 12 no importó si la institución de educación superior fuera pública o privada, más bien se buscó la diversidad en las fuentes de financiamiento para establecer de manera más evidente el contraste en los perfiles de egreso

Institución y año de inscripción en ENCUADRE

| | |
|---|---------------------|
| Universidad Simon Bolívar | Junio 6, 1991 |
| Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM | Junio 13, 1991 |
| Universidad Iberoamericana, Santa Fe | Junio 13, 1991 |
| Universidad Anáhuac | Junio 13, 1991 |
| Universidad de las Américas | Junio 13, 1991 |
| E N E P Acatlan UNAM | Septiembre 12, 1991 |
| U A M Xochimilco | Septiembre 19, 1991 |
| Escuela Gestalt de Diseño | Septiembre 26, 1991 |
| Universidad del Valle de México Tlalpan | Febrero 27, 1993 |
| Universidad Autónoma de Aguascalientes | Abril 17, 1998 |
| Universidad de Guadalajara | Abril 21, 1999 |
| Benedicta U Autónoma de Puebla | No inscrita |
| Universidad Autónoma de Guadalajara | No inscrita |
| Universidad Autónoma de Estado de México | No inscrita |
| Universidad de Colima | No inscrita |



*Identidades institucionales de la
Universidades Simón Bolívar, Nacional
Autónoma de México, Anáhuac
e Iberoamericana*

Universidad Simón Bolívar, DF

El diseñador gráfico es el especialista que da soluciones inteligentes y creativas a los problemas de comunicación visual. México requiere profesionistas capaces de elaborar mensajes gráficos a través de un proceso creativo, integrando la actividad crítica, el enfoque ético, el sentido estático y el empleo de los recursos tecnológicos con el fin de emitir mensajes con claridad, producir proyectos y proponer soluciones a las demandas de los usuarios.

En su campo de trabajo se concentran las áreas del diseño independiente, los despachos de diseño, las agencias de publicidad, la investigación y docencia, los museos, a través del diseño y elaboración de sus museografías, las instituciones de enseñanza, a través de la creación de medios educativos audiovisuales, instituciones gubernamentales y privadas a través del diseño editorial: manuales, folletos, catálogos, anuncios, carteles, interiores de libros y revistas, aplicación de portadas, etc., diseño institucional o empresarial: logotipo, señalamientos, simbología, tipografía, empaques, embalajes, fotografía, aparadores, exhibidores y ambientaciones, diseño asistido por computadora.

El egresado de la licenciatura en diseño gráfico será capaz de transformar y mejorar los mensajes visuales; traducir, ambientar, proponer, sintetizar, proyectar y habilitar mensajes significativos, emplear las técnicas del diseño en los diversos medios de comunicación; desarrollar la investigación teórico-práctica del arte en general y del diseño gráfico en particular, conocerá los procesos históricos, sociales y políticos, conocerá y dominará las tecnologías desarrolladas con su área de especialización.

Escuela Nacional de Artes Plásticas UNAM, DF

El diseño y la comunicación visual es el conjunto de estrategias, instrumentos, procedimientos, técnicas, recursos y conceptos con los que se establecen relaciones de intercambio de conocimiento y en los que interviene fundamentalmente la percepción visual y auditiva

El profesionista en diseño y comunicación visual deberá ser un directivo capaz de proponer, estructurar, desarrollar y aplicar estrategias de comunicación que sirvan para difundir, informar y en su caso educar dentro de cualquier sector de nuestra sociedad

Universidad Iberoamericana Campus Santa Fe, Estado de México

Es el profesionista que, participando activamente en la conformación del escenario de la vida del hombre, es capaz de solucionar problemas de comunicación Visual, de tal manera que contribuye a hacer visible el mundo que queremos, a través de la atención a las demandas y necesidades de la sociedad, rescatando los valores de la cultura material y generando respuestas respetuosas del entorno, buscando mejorar los procesos de comunicación social que demanda nuestra sociedad, previendo y propiciando los avances tecnológicos e inter viniendo en las diversas fases del desarrollo de proyectos que le permitan proponer, desarrollar y mejorar los mecanismos de relación entre los sectores productivos, los sectores sociales y el diseño.

Universidad Anáhuac DF

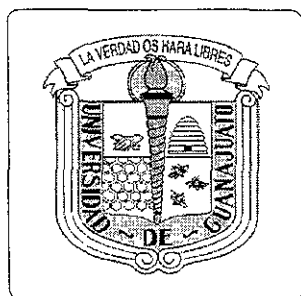
Se preocupa por formar profesionales que tengan una concepción vanguardista, innovadora y creativa del diseño, congruente con la realidad y las necesidades de nuestro país.

Un buen diseñador debe ser capaz de identificar y solucionar necesidades que se dan tanto en el ámbito de procesamiento y transmisión de la información, como en el de la concepción de la forma y funcionalidad de los objetos, de ahí que el diseño sea hoy, más que nunca, estratégico e interdisciplinario.

Partiendo de esta noción, que es la que rige al diseño de vanguardia, se ofrece una carrera de Diseño que, desde las perspectivas bidimensional y tridimensional, te permitirán adquirir un conocimiento diversificado en torno a los ámbitos de acción del diseño

Los diseñadores pueden desarrollarse según su especialidad en cualquiera de los siguientes campos: Publicidad y mercadotecnia, comunicación e información, docencia e investigación, desarrollo de producto y manufactura, gestión y administración, consultoría y asesoría, divulgación de la cultura y entretenimiento, entre otras

Dentro de sectores o instituciones como: sector industrial, comercial y de servicios, empresas públicas y privadas, despachos, agencias y buros de servicio, instituciones culturales y educativas, instituciones de asistencia social, entre otros



Identidad institucional
de la Universidad
de Guanajuato

reflexión, concientización y alfabetización visual de grupos sociales que buscan preservar su identidad

Universidad de Guanajuato Guanajuato, Gto.

Forma profesionales capaces de resolver necesidades de comunicación visual que podrá configurar, ordenar distribuir, combinar y organizar sistemáticamente formas estructuradas, auxiliándose de todos los recursos tecnológicos existentes, aprovechándose mediante la manipulación del lenguaje de los signos dentro de mensajes significativos adecuados a las características de la sociedad a la cual van dirigidos.

Será promotor no sólo de su disciplina, sino también de su patrimonio cultural y la dignificación del ser humano. Para el ejercicio de la profesión, el egresado deberá contar con los siguientes conocimientos: amplios de la cultura y su patrimonio; generales de la sociedad en que se desenvuelve; profundos de la profesión; básicos de tecnología aplicada al diseño gráfico; de procesos y técnicas metodológicas, de lenguaje y composición plásticos; generales de mercadotecnia; generales de administración; generales de normatividad jurídica; del entorno nacional e internacional; de lectura y redacción; de otro idioma, de principios éticos; de metodología de diseño.

Para que sus conocimientos se vean traducidos en acciones, nuestro egresado deberá contar con las siguientes habilidades para: la promoción de su cultura y profesión; generación de productos de calidad, investigación; innovación, toma de decisiones; auto-evaluación, comunicación oral y escrita; manejar nuevas tecnologías en la realización de sus proyectos.

Será un profesional que se caracterice por las siguientes actitudes y valores: la ética profesional; la sensibilidad a las necesidades de la sociedad en la cual vive; la justicia y la equidad en el trato profesional y en la convivencia social; la seriedad en los compromisos y la responsabilidad en el cumplimiento de los mismos, el amor a su trabajo, porque para él, el ejercicio de su profesión es un cambio hacia la autorrealización, de superación y actualización, una valoración tal de su patrimonio cultural, que no pierda oportunidad alguna para defender y promoverlo; respeto

La imagen gráfica impresa y los medios audiovisuales son ya elementos necesarios para la presentación, difusión o comercialización de los bienes y servicios. Para respon-

der a las necesidades que surgen en los sectores público y privado, el diseñador gráfico divide su actividad en los siguientes campos del Diseño: editorial, audiovisual, corporativo, gráfico interdisciplinario y de apoyo a la publicidad ¹⁰⁸

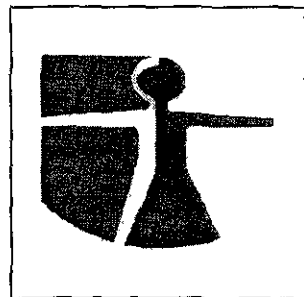
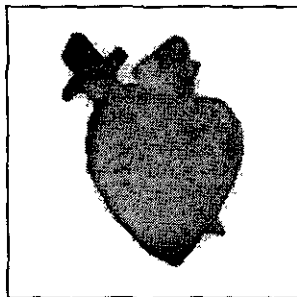
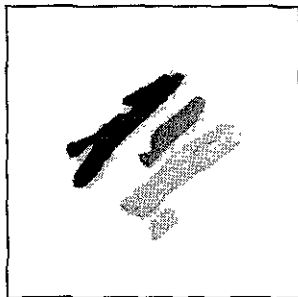
Como puede observarse, el panorama es amplio y diversa la concepción del diseñador gráfico en formación aunque pueden determinarse un conjunto de variables que sintetizan el quehacer profesional del futuro egresado, a saber.

- Es un profesional de la comunicación visual motivado a dar soluciones expeditas mediante servicios y/o productos generales sobre comunicación o específicos sobre lo visual y/o audiovisual.
- Determina su accionar a través de una personal cultura sensible a la detección, registro y función de la información que codifica y expresa mediante un lenguaje universal
- Es autogestor de su propio trabajo aunque siempre puede desarrollarse en alguna institución del sector privado, empresa del sector público u organismo del sector social
- Es un operador de las tecnologías tradicionales y modernas que facilitan sus tareas
- Los radios de acción de su labor cada vez inciden más en áreas como la docencia y la investigación en el amplio campo de la comunicación visual
- Es un estratega de medios, productos y servicios que contribuye sustantivamente al éxito de los mensajes requeridos.
- Es constructor de sistemas de comunicación gráfica destinados a propósitos informativos, persuasivos y/o educativos
- Es un humanista comprometido con la satisfacción de necesidades de su comunidad bajo principios de cuidado patrimonial ya sea natural o cultural.

1.3.5 Los Encuentros de ENCUADRE

A partir del año en que se fundó y como parte de la manifiesta preocupación de un grupo de instituciones de educación superior por reiniciar las tareas de vinculación, fomento y difusión entre ejecutantes, investigadores, académicos y aprendices del diseño gráfico -puestas a un lado por un largo periodo de tiempo en el que brotaron por do-

*Identidades visuales
de los tres primeros
Encuentros de ENCUADRE*



quier las escuelas que ofrecían estudios de toda índole relacionados con la comunicación visual-, la Asociación de Escuelas de Diseño Gráfico A.C. (ENCUADRE) se dio a la tarea de promover la realización de encuentros anuales donde se discutirían temáticas relacionadas con los diversos ámbitos de generación, aplicación y evaluación del conocimiento en el vasto universo del diseño gráfico

Ubicados por cuenta propia en el mar de eventos que desde principios de los años noventa se han organizado para seducir, vender, informar, cabildear o educar a la comunidad de diseñadores gráficos profesionales o en proceso de formación, a la fecha se han realizado 11 Encuentros Nacionales (de los cuales dos han tenido carácter internacional) a lo largo y ancho de nuestro país.

Por extraño que parezca, el propósito que persigue la actividad que concentra uno de los más significativos esfuerzos de la Asociación de Escuelas de Diseño Gráfico A.C., merece sólo una lacónica introducción en el sitio que ENCUADRE tiene en la *www*: "Estar relacionado con los avances tecnológicos hoy en día, es más importante de lo que parece. Todo va evolucionando día a día; aunque en el diseño gráfico nada es nuevo".¹⁰⁹

Asimismo, ante la escueta información disponible, pudiera inferirse que a la Asociación le preocupan más los aspectos administrativos de los eventos nacionales o internacionales que año tras año organiza, que la concepción temática y desarrollo académico de los mismos, pues en éste sentido en la misma fuente sólo se menciona que cada evento solicitado y en su caso asignado a la universidad sede deberá contemplar como mínimo conferencias, talleres temáticos, exposición de proveedores referentes al diseño y exposición de trabajos de alumnos de universidades asociadas

Si bien varios de los encuentros se han dedicado a reflexionar sobre lo que desde 1989 Gui Bonsiepe declarara como ausencia de un discurso latinoamericano de diseño,¹¹⁰ a juzgar por las temáticas, objetivos y mecanismos de desarrollo organizacional no cabe duda de la importancia que todos y cada uno de los eventos llevados a cabo han tenido para la creciente comunidad relacionada con el diseño gráfico

El primer encuentro

Titulado "Prácticas diferenciadas del diseño" tuvo lugar en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco en el Distrito Federal durante octubre de 1990

contó con mesas redondas, cursos, exposiciones de alumnos y venta de publicaciones. Sus objetivos fueron:

- Propiciar un mayor acercamiento entre las escuelas que imparten la disciplina del diseño gráfico en México.
- Intercambiar experiencia sobre la formación y el perfil profesional del diseñador gráfico en México.
- Intercambiar experiencia acerca del mercado de trabajo del diseño gráfico en México y sobre la ubicación profesional y social del diseñador.
- Intercambiar experiencia acerca del diseño curricular en planes y programas de estudio de las carreras de diseño gráfico en México.
- Sentar las bases de l intercambio académico entre escuelas de diseño gráfico para el desarrollo de metodologías en la enseñanza de esta disciplina.
- Fomentar el intercambio académico que coadyuve a un mayor reconocimiento social de las instituciones de enseñanza superior y media superior que imparten las carreras de diseño gráfico, así como el reconocimiento y valoración de la profesión.

El segundo encuentro

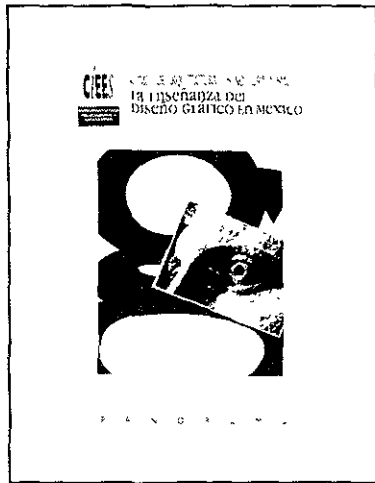
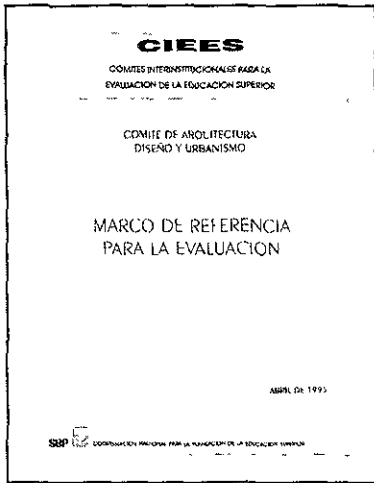
Se llamó "Diseño gráfico e identidad nacional", se efectuó del 14 al 16 de octubre de 1991 y tuvo como sede la Universidad Iberoamericana de Santa Fe, D.F. Tuvo conferencias, exposición-concurso de trabajos escolares, talleres prácticos y teóricos sobre imagen global, tipografía, cartel, punto de venta e historieta. Sus propósitos fueron

- Que se viera con más cariño las cosas diarias
- Que se amara más el trabajo propio.
- Que se fascinara sobre el hecho de que el diseñador no sólo debe comprender sobre diseño.
- Que se contara con tiempo para jugar con las imágenes no observadas antes, entendiendo de dónde vienen y por que existen

El tercer encuentro

Fue titulado Forma, color, tipografía y semiótica", realizándose del 9 al 13 de noviembre de 1992 en la Universidad Anáhuac en el D.F., contó con talleres, conferencias, exposiciones y congreso sobre didáctica del diseño. Sus objetivos fueron:

- Contribuir en la elevación de la calidad académica en la enseñanza del diseño gráfico
- Crear las condiciones para el encuentro de la comunidad académica



Portadas de los dos documentos de los CIEES donde se determinan lineamientos de evaluación y resultados en el caso de diseño gráfico, respectivamente

Quizá en todas éstas cuestiones debatidas subsiste la idea de Bonsiepe sobre la permanencia estructural de "un abismo entre la educación universitaria y las exigencias del medio industrial" ¹¹¹ que encuentra también en otras explicaciones: la teoría de la dependencia, la debilidad financiera y la copia de diseños a las otras vertientes genera doras de tal problemática persistente

Para el Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (CADU) de los CIEES, los encuentros "han fortalecido el ámbito de la formación profesional y desarrollado una práctica multidisciplinaria, al enfrentar a maestros y alumnos a la necesidad de poner en marcha programas que estimulen la disciplina del diseñador gráfico ..

"Entre los temas y objetivos abordados en dichos encuentros, se registran los que a continuación se mencionan:

- Reflexión, análisis e intercambio de experiencias sobre la situación actual de las prácticas diferenciadas del diseño gráfico, entendidas y agrupadas en cinco áreas: medios impresos, audiovisuales, simbología, señalética y ramas afines.
- Establecer la relación entre el campo del diseño y la cultura.
- Profundizar en los elementos sintácticos, semánticos y pragmáticos del diseño gráfico
- Enfrentar al alumno a las diferentes áreas de desarrollo profesional del diseñador gráfico, enmarcando los campos de especialización.
- Ubicar el diseño como producto de devenir cultural de los pueblos.
- Estimular la reflexión sobre el papel que cumple el diseñador en los campos de la actividad social y su problemática.

En general, podemos señalar que la enseñanza del diseño gráfico en México se debate, junto con las tendencias internacionales, ante la necesidad de articular un lenguaje artístico y utilitario, sin perder de vista la importancia de la comunicación enfocada a la problemática nacional. Aparentemente, el *desideratum* no ha podido ser resuelto cabalmente, sobre todo porque en nuestro medio prácticamente no se investigan los procesos, el impacto y la repercusión de la comunicación visual" ¹¹²

De lo anterior se desprende que la existencia de éste tipo de foros en los que ENCUADRE ha incidido de manera tan definitiva contribuyen a generar el clima propicio para darle consistencia a un discurso social sobre el diseño gráfico que, si bien continúa siendo insuficiente, comienza a ser percibido dentro de radios sociales con mayores posibilidades de ampliación.

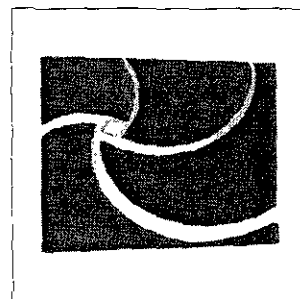
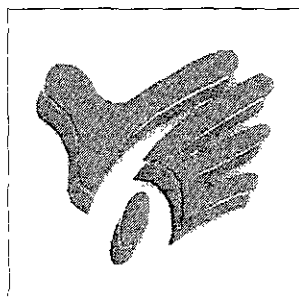
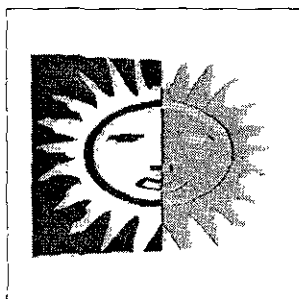
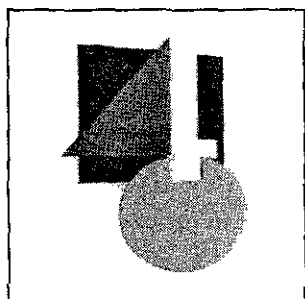
A principio y al final de todo los procesos de enseñanza y aprendizaje que se ofrece a lo largo de la geografía nacional, los alumnos son los destinatarios precisos de cada uno de los esfuerzos al respecto



Notas

- 1 Llovet, Jordi, *Ideología y Metodología del Diseño*, Una introducción crítica a la teoría proyectual, 2ª ed., Barcelona, GGili (GGdiseño), 1981, 162 p
- 2 Olea, Óscar, "Un modelo relativista de gravitación universal. El caso de la posmodernidad" en *Encuentros y desencuentros en las artes*, Memoria del XIV Coloquio Internacional de Historia del Arte, 1ª ed., México, UNAM-IIE, 1994, 358 p.
- 3 Rodríguez Prampolini, Ida, *Las Artes Plásticas 1*, 1ª ed., México, Unam (Las humanidades en el siglo XX, vol. 4), 1977, 240 p
- 4 Llovet, op cit. p 108
- 5 Irigoyen Castiello, Francisco, *Filosofía y Diseño, Una aproximación epistemológica*, 1ª ed., México, Uam Xochimilco, 1998 p 10
- 6 Watzlawick y otros, 1986, pág. 121, en Ricardo López Pérez, *Constructivismo radical de Protágoras a Watzlawick*, Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, Excerpta N°7
- 7 Joan Fontcuberta y Joan Costa, *Foto-Diseño*, 2ª ed., Barcelona, Ceac s.a., 1990, p.11
- 8 Costa, Joan, *Imagen Global*, 3ª ed., Barcelona, Ceac s.a., 1994, p. 10
- 9 Moles, Abraham y R. Claude, *Creatividad y métodos de innovación*, Madrid, Ibérico-Europea de ediciones, 1997
- 10 Prieto, Daniel, *Diseño y Comunicación*, 1ª Ed, México, UAM-Xochimilco, 1982, p 122
- 11 Editorial *Lúdica*, México, año 1 n° 2, julio 1998, p.11
- 12 vid Rodríguez M., Luis, *Para una teoría del diseño*, 1ª ed., México, Uam-Azcapotzalco/Tilde, 1989, p.14
- 13 vid Cassirer, Ernst, *Filosofía de las Formas Simbólicas y Antropología Filosófica*, 5ª Ed., México, FCE, p. ?
- 14 Martínez Leal, Luisa, *Treinta siglos de tipos y letras*, 1ª ed., México, Uam Azcapotzalco-Tilde, 1990, p 172 y <http://www.ponerdireccion.com>
- 15 Fernández, Berta y Fernando García, *et al*, *Ciencias de la Comunicación*, 1ª reimp., México, unam (Las humanidades en el siglo XX vol 2), 1978, 158 p
- 16 Editorial, *Lúdica*, Año 1 N° 0, diciembre de 1997, p 9
- 17 Cassier, Ernst, *Las Ciencias de la Cultura*, Ed., México, FCE-Breviario N°, 1977,)pp
- 18 Dondis, Donis A., *La sintaxis de la imagen*, 3ª Ed., Barcelona, GGili (Comunicación Visual), 1980, p. 15,
- 19 Blanchard, Gérard, *La Letra*, 2ª Ed., Barcelona, ceac S:A., 1990, 296 p
- 20 Prieto, Daniel, *Estética*, 1ª Ed., México, ANUIES, 1977, 68 p
- 21 David Huerta "Diseño gráfico en el cruce de los caminos" *Lúdica* Año 1, N° 0 diciembre de 1997, p.11
- 22 Facultad De Diseño/Universidad Pontificia Bolivariana, *La Enseñanza del Diseño Gráfico en el Marco de las Nuevas Tecnologías*, Medellín, Colombia, Junio 23-25 de 1997
- 23 Scott, Robert G., *Fundamentos del Diseño*, 3ª reimp., México, Limusa-Noriega eds., 1995, p. 1 a 3
- 24 John Maeda, "Paul Rand In Memoriam", traducido por Félix Beltrán, revista *a! diseño*, Año 6, N° 33, 1997, p. 9
- 25 Joan Peypoch "Diseñadores que sueñan con Barcelona" revista *a! diseño*, Año 6, N° 35, 1998, p. 56
- 26 Pérez, Segundo, *Carta a la redacción de la revista México en el Diseño*, año 2 N° 12, octubre-noviembre de 1992, p. 44
- 27 Rojo, Vicente, Discurso de ingreso a El Colegio Nacional, noviembre de 1994, revista *DeDiseño*, Año 1, N° 3, marzo-abril de 1995, p. 11-12
- 28 Chávez, Norberto, *Qué es lo gráfico?* en *http*
- 29 Diccionario anaya de la lengua, <http://www.anaya.es/diccionario/diccionario.htm>
- 30 "Martín Solomon una contundente voz tipográfica", entrevistado por Marcelo Leslabay y Martín Valerio, revista *Experimenta* N° 16 Madrid 1998
- 31 Félix Beltrán "La peor crisis del diseño gráfico" revista *a!diseño*, Año 6, N° 33, 1997, p. 33
- 32 Kunst, Mauro "Reflexiones sobre la Cultura" en *Lúdica*, México, año 1 nos. 0 y 1, diciembre 1997 y julio 1998
- 33 Costa, Joan, *Imagen Global*, 3ª ed., Barcelona, Ceac, 1994, p.19
- 34 Costa, Joan y Abraham Moles, *Imagen Didáctica*, 1ª ed., Barcelona, Ceac (Enciclopedia del Diseño), 1991, p. 59
- 35 Chávez, Norberto "Enseñar a diseñar o aprender a comunicar" en revista *a!diseño*, bimestral, ago-sep, n° 50, p. 74, México
- 36 Heilen Lupton *¿Un post mortem sobre la desconstrucción?* Traducida por Félix Beltrán en la revista *a!diseño* n° 50, p. 10
- 37 Covarrubias, Felipe, *Treinta años diseñando*, 1ª ed., Guadalajara Iteco-Poliedro-Trama visual, p. 14
- 38 Stvan Orosz, *Lúdica* Año 1, N° 2, p. 18
- 39 Cato, Ken en *Lúdica* 2, p. 65
- 40 Ricardo López Pérez, "Constructivismo radical de Protágoras a Watzlawick", Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, Excerpta n°, 1992, p.60
- 41 Jacob Trollbeck conferencia "Diseño gráfico en el estudio digital", 2ª expo *a! Diseño*, 4 de marzo de 1997, WTC, México DF
- 42 Román Esqueda, "Diseño, posmodernidad y semiosis" en *México en el Diseño*, año 3, n°13, dic 1992-ene 1993, p.29
- 43 Francisco García Olvera "Definición general de diseño" en revista *Magenta* año 1, n° 2, México, *Magenta rdsc*, primavera, 1983, p.20
- 44 Fontcuberta, Joan y Joan Costa, *Foto-Diseño*, 2ª ed., Barcelona, ceac (enciclopedia del diseño), 1990, p. 11
- 45 Rodríguez Prampolini, *op cit*, p 77
- 46 Llovet, Jordi, *op. cit* p 101
- 47 Ramón Vargas "Desarrollo histórico del diseño", rev. Educación Artística, año 2, vol 1, n°4, México, INBA-SEP, 1981, pp 6-8
- 48 Beltrán, Félix, *Acerca del diseño*, 1ª ed., La Habana, Letras Cubanas, 1984, p. 8, 9, 128, 187 y 188
- 49 Clara Porsett citada por Óscar Salinas en "El arte en la vida diaria", revista *México en el Diseño*, año 2, n° 12, México, md publicaciones, oct-nov, 1992, p.20
- 50 Editorial, revista *Magenta* año 1, n° 2, *Mexico, magenta rdsc*, primavera, 1983, 26 pp
- 51 Kazumasa Nagai, entrevistado por Julio Frías, revista *DeDiseño*, año 1, n° 1, México, Grupo Malabar, sep-oct 1994, Pp. 30-31
- 52 Raymond Vézina "Universidad de Quebec en Montreal", *Lúdica* año 1 n° 1, abril 1998, p. 25
- 53 Mtsuo Katsui, "Textura Digital", *lúdica*, Año 1 N° 0, diciembre de 1997, p. 67
- 54 Félix Beltrán, "Ivan Chermayeff un maestro versátil", *Lúdica* Año 3, N° 8, Julio 2000, p. 14
- 55 Ruder, Emil, *Manual de diseño tipográfico*, 1ª Ed., Barcelona, GGili, 1983, p. 5
- 56 P.30 Beltrán, Félix, *Acerca del diseño*, 1ª ed., La Habana, Letras cubanas, 1984, 214 pp
- 57 Artículo de ICOGRADA, <http://www.icograda.com>, septiembre, 1984
- 58 *Ibidem*
- 59 *Ibidem*
- 60 Martín Solomon en entrevista traducida por Félix Beltrán, *DeDiseño* Año 5, No 27, p. 18
- 61 Scott, Robert G., *op cit*, p. 1 a 3
- 62 Eduardo Téllez entrevistado por Arturo Acosta en "El diseño como arte", *DeDiseño*, Año 2, No 8, agosto 1996, p. 12 y 15
- 63 Rafael López Castro en entrevista con Gustavo Amezaga, *DeDiseño*, Año 2, No 12, abril-mayo 1997 p. 18
- 64 Luis Almeida entrevistado por *DeDiseño* Año 4 No 23, agosto-septiembre 1999, p. 25K

- 65 Satué, Enric, *El diseño gráfico: Desde los orígenes hasta nuestros días*, 2ª reimpresión, Madrid, Alianza Editorial, 1990, p 9
- 66 Satué, op cit. p.10-11
- 67 Gubern, Román, *La mirada opulenta Exploración de la icq nosfera contemporánea*, 2ª ed Rev , Mexico, Gglli, GgmassMedia, 1992, p.44
- 68 Gubern, Román, *op cit.*, p 47
- 69 Costa. Joan, *Imagen Global*, p.18
- 70 Braham, Bert, *Manual del Diseñador Gráfico*, 1ª ed., Madrid, Celeste Eds , 1991, 190 p.
- 71 Costa Joan, *Imagen Didáctica*, 1ª ed , Barcelona, ceac, s.a , 1991, p.47
- 72 Costa, Joan, *Imagen global*, 3ª ed , Barcelona, ceac, s.a., 1994, 264 p.
- 73 Scott, Robert G *op cit.*, p VII
- 74 Mañá, Jordi, *El diseño industrial*, 1ª ed., Barcelona, Salvat (GT 59), 1974, p. 74
- 75 *Ibidem*
- 76 *ibid.*
- 77 Martínez Leal, Luisa, *op cit.*, p.150
- 78 Covarrubias, Miguel, *Arte Antiguo de México y Centroamérica* 1ª Ed., México, UNAM ver en casa de la cultura
- 79 Salinas Flores, Óscar, *Tecnología y Diseño en el México Prehispánico*, 1ª Ed , México UNAM-FA-CIDI, 1995 p XIII a XV
- 80 Costa, Joan, *La Comunicación Corporativa en la Europa Actual en Cuadernos de Comunicación Año XV N° 100*, diciembre 1990, México, Ediciones de comunicación S.A. de C.V p 70
- 81 Mattelart, Armand, *Comunicación masiva y revolución socialista*, 1ª Ed , México, Diógenes, 1972 p.67
- 82 Salinas Flores, Oscar *Prefacio o Presentación de Diseño Mexicano Industrial y Gráfico*, 1ª Ed., México, Codigram, 1992
- 83 [http. www.codigram.org mx](http://www.codigram.org.mx)
- 84 Acosta, Arturo *Enseñanza en el diseño ¿Dónde estamos? ¿Hacia dónde vamos?* DeDiseño, año 2 N° 10, diciembre de 1996, Grupo Malabar, p.21
- 85 [http //alebrije uam.mx/aedg](http://alebrije.uam.mx/aedg)
- 86 *ibidem*
- 87 *ibid*
- 88 CIEES/CADU, *Marco de Referencia para la Evaluación*, 1ª Ed , México, SEP/ANUIES/CONPES, 1995, p.VII
- 89 CIEES/CADU *La enseñanza del diseño gráfico en México*, 1ª Ed , México, CONPES, 2000, p 7
- 90 Gubern, Román, *op cit.* p 246
- 91 Jesús Virchez Alanís entrevistado por Arturo Acosta en "Diseño industrial en México", DeDiseño, Año 2 N° 10, Grupo malabar, México, p 14
- 92 Tríptico de la Academia Mexicana de Diseño realizado por el D I Alejandro Lazo Margain en junio de 1989, impreso en Talleres de la Enap/Unam
- 93 ANUIES, "Población escolar por carrera, entidad federativa e institución", Anuario Estadístico 1998, México
- 94 CIEES/CADU, *La Enseñanza del Diseño Gráfico en México*, 1ª Ed , México, CONPES, 2000, p 15
- 95 CIEES/CADU *Op Cit* p 9
- 96 García, Alicia, et al, *Comunicación Gráfica ensayo de pasantía de Licenciados en Dibujo Publicitario*, 1ª Ed , México, Talleres del Decograf, 1977, p. 7,
- 97 *Ibidem*, p 34
- 98 Jorge H Guzmán entrevistado por Arturo Acosta "En búsqueda de una identidad Entrevista con el presidente de Encuadre", DeDiseño Año 2 N° 10 diciembre de 1996, p 24
- 99 Osvelia Barrera entrevistada por Arturo Acosta "Evaluación de la educación superior", DeDiseño Año 2 N° 10, México Grupo Malabar, p 22
- 100 Moreno, Luis, "Impresión y Diseño Digital" en revista DEDISEÑO, año 6 No 28, 2000, p 31
- 101 CONPES/CADU/CIEES, *La Enseñanza del Diseño Gráfico en México*, 1ª ed, México, CONPES/CADU/CIEES, 2000, p. 20
- 102 Rivera Díaz, Antonio "Crisis en la Enseñanza Superior del Diseño Gráfico" en revista DEDISEÑO, año 2, no 10, 1996, p 33
- 103 *ibidem* p. 33
- 104 Scher, Paula, "La Devaluación del Diseño por la Comunidad del Diseño" traducción de Félix Beltrán en revista aldiseño, año 6 no 31, México, TresDieciséis, 1997, p.10 y 43
- 105 Luis Almeida entrevistado por aldiseño en "El diseño mexicano ante el año 2000", revista aldiseño, diciembre-enero 2000, p 72 y 73
- 106 CONPES/CIEES/ CADU, *La enseñanza del Diseño Grafico en México*, p. 23
- 107 ENCUADRE, sitio web [http://alebrije uam mx/ aedg/ menu2.HTM](http://alebrije.uam.mx/aedg/menu2.HTM)
- 108 [http://alebrije.uam mx/aedg /menu2.HTM](http://alebrije.uam.mx/aedg/menu2.HTM) con ligas a cada institución mencionada.
- 109 ENCUADRE, sitio web [http://alebrije.uam mx/aedg/menu2.HTM](http://alebrije.uam.mx/aedg/menu2.HTM)
- 110 Bonsiepe, Gui, *Las 7 columnas del diseño*, 1ª ed., México, UAM-A, 1993, p 3 - 12 y13
- 111 Bonsiepe, Gui, *op cit*, p 3-5
- 112 CONPES/CIEES/CADU, *La Enseñanza del Diseño Gráfico en México*, 1ª ed , México, CONPES, 2000, p.17 y 18



- Participar en la apremiante necesidad de documentar y sistematizar los avances obtenidos

El cuarto encuentro

Le correspondió el nombre de "Diseño gráfico y el medio profesional". Se efectuó del 20 al 24 de septiembre de 1993 en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM en el D.F., se compuso de talleres, congreso, conferencias temáticas y magistrales, charlas, museografías (expoescuelas, expoferia, módulo activo). Los objetivos fueron:

- Demostrar, mantener y actualizar las capacidades y habilidades creativas del diseñador gráfico.
- Encontrar luces que iluminen el perfil profesional de la disciplina.

El quinto encuentro

"Diseño gráfico como manifestación de cultura" fue titulado el quinto encuentro (primero internacional) celebrado del 13 al 17 de noviembre de 1994 en la Universidad Intercontinental del D.F., aunque se realizó en san Juan del Río, Qro. Estuvo basado en conferencias y mesas de discusión sobre el panorama general de la enseñanza del diseño gráfico, retórica y diseño gráfico, la noción de competencia comunicativa y su pertinencia en el diseño gráfico, un concepto más amplio del diseño en el marco de la enseñanza, perspectivas en planeación curricular, ideología y teoría en el diseño moderno y en torno al diseño y la deconstrucción. Sus objetivos fueron:

- Plantear diversas perspectivas que abran las vías de investigación
- Intercambiar información relativa a proyectos de investigación que las escuelas desarrollan

El sexto encuentro

Tuvo como título "La función social del diseñador gráfico", fue el segundo con carácter internacional y se realizó del 24 al 28 de octubre de 1995 en la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla.

Hubo talleres gráficos, conferencias temáticas y magistrales, muestra de la "Bienal Internacional del Cartel en México" y concursos de ilustración, cartel, fotografía en blanco y negro y portada de revista con temas como *identidad nacional, paz nacional, tercer mundo, la familia y ecología*. Sus objetivos fueron:

- Promover en las instituciones la capacidad crítica reflexiva del alumnado en torno a problemas sociales de la comunidad

- Generar una corriente de pensamiento que permita crecer en el contexto social.

- Impulsar la solución de la problemática que aqueja a la disciplina a partir del compromiso de los líderes de opinión.
- Alentar la solidaria convivencia interinstitucional mediante el intercambio de alumnos.
- Propiciar espacios de reflexión y vivencia de valores humanos que mejoren la profesionalización

El séptimo encuentro

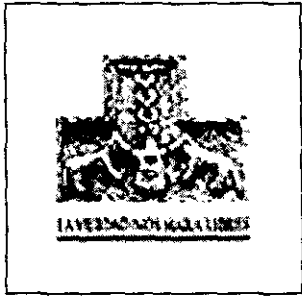
La Universidad Intercontinental del D.F. repitió como sede para el séptimo encuentro llamado "Más allá de la forma" que se desarrolló del 21 al 25 de octubre de 1996 en sus propias instalaciones capitalinas. Se integró con seminarios y talleres con temática diversa como: diseño de la nada, semántica tipográfica, de la imagen literaria a la imagen fotográfica, 20 palabras para comprender la comunicación gráfica, pragmática del diseño, relación entre composición y tipografía, la moda y su influencia e la comunicación gráfica, *planificación integral de una revista*, el lenguaje simbólico del cartel, la identidad corporativa, la intuición metodológica en el diseño de carteles, *análisis y producción de imágenes mediante figuras retóricas*, diseño y color. Sus objetivos fueron:

- Reflexionar y discutir acerca de aquellas aproximaciones que consideran al diseño gráfico como una disciplina que trasciende lo meramente formal
- Conozca más sobre los procesos interpretativos que intervienen en un proyecto de diseño gráfico
- Cuestione las separaciones entre lo teórico y lo práctico.
- Se aproxime a aquellos planteamientos que ubican al diseño gráfico como disciplina humanística
- Desarrolle nuevas maneras de pensar y ejercer su profesión.

El octavo encuentro

"¿Han muerto los métodos?" fue el título asignado al evento organizado por la Universidad Iberoamericana y se efectuó en San Miguel de Allende, Gto., del 20 al 25 de octubre de 1997. Tuvo conferencias temáticas, talleres y el habitual congreso. Sus objetivos fueron:

- Proponer una reflexión académica sobre los métodos de enseñanza y proyectación en el diseño gráfico
- Proponer modelos metodológicos alternativos para



Identidades visuales
de los
Encuentros de ENCUADRE

la práctica proyectual, docencia e investigación, disidentes de la tradicional adaptación de otras disciplinas.

El noveno encuentro

Tuvo como sede a la Universidad del Noreste ubicada en Tampico, Tamaulipas y bajo el título "¡...una aventura personal!" se efectuó en 1998. Constó de las acostumbradas conferencias, talleres y congreso nacional.

El décimo encuentro

"La profesionalización del diseño gráfico para el nuevo milenio. conjeturas críticas" fue el título que ostentó el décimo encuentro llevado a cabo en la perseverante sede Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Xochimilco, del 18 al 22 de octubre de 1999. Contó con cinco conferencias magistrales, veintiún conferencias temáticas, doce talleres teórico prácticos y el congreso. La temática abordada consistió en la interdisciplinariedad del diseño gráfico, la investigación en el campo del diseño, estrategias de comunicación y producción gráfica, los posgrados en el diseño gráfico, el diseño gráfico y los sistemas tecnológicos y la comunicación en el mundo digital. Sus objetivos fueron:

- Contribuir a la formalización de nuevos paradigmas para el diseño gráfico.
- Contribuir a la profesionalización de la práctica del diseño gráfico.
- Reformular los enfoques disciplinarios del diseño.

El undécimo

Correspondió a la Escuela Gestalt de Diseño la oportunidad de organizar el undécimo y más reciente encuentro que bajo el título "En busca de una identidad nacional del diseño gráfico" se realizó en sus instalaciones en Veracruz, Ver., del 17 al 21 de octubre de 2000. Se efectuaron ocho conferencias magistrales y catorce talleres más el congreso. Sus objetivos fueron:

- Reflexionar sobre las posibles posturas a tomar ante la situación de permeabilidad cultural ante lo externo.
- Meditar sobre la viabilidad de abanderamiento de una postura nacionalista o ignorancia del pasado histórico en pro de un cada vez más avasallante mercado global.
- Hacer un alto en el torbellino informativo para razonar sobre la pertenencia social como entes comunicadores de mensajes visuales. Tal ha sido el desarrollo sintético de los encuentros

celebrados hasta hoy, cuyo resumen cronológico se muestra en la tabla 13.

Cronología de los once Encuentros de ENCUADRE

| Ed. | Año | Título / Temática | Sede |
|------|------|---|--|
| I | 1990 | Prácticas diferenciadas del diseño | UAM Xochimilco, D.F. |
| II | 1991 | Diseño gráfico e identidad nacional | U. Iberoamericana, D.F. |
| III | 1992 | Formador tipográfico y semiótico | U. Anáhuac, D.F. |
| IV | 1993 | Diseño gráfico y medio profesional | ENAFUNAM, D.F. |
| V | 1994 | Diseño gráfico como manifestación de cultura | U. Intercontinental, Sh. J. del Río Oro. |
| VI | 1995 | La función social del diseñador gráfico | UPAEP, Puebla, Pue. |
| VII | 1996 | Más allá de la fortuna | U. Intercontinental, D.F. |
| VIII | 1997 | ¿Han muerto los melodios? | U. Iberoamericana, D.F. |
| IX | 1998 | ¡...una aventura personal! | U. del Noreste, Tampico, Tamps. |
| X | 1999 | La profesionalización del diseño gráfico para el nuevo milenio. Conjeturas críticas | UAM Xochimilco, D.F. |
| XI | 2000 | En busca de una identidad nacional del diseño gráfico | Escuela Gestalt, Veracruz, Ver. |

En todos los encuentros, realizados en su mayoría (7) en la capital del país, se manifiesta una insistente necesidad académica por posicionar y darle nuevos sentidos a la ubicación cultural que el diseñador gráfico debe y puede ocupar en el escenario profesional nacional. Se han explorado los paradigmas *identificatorios*, *funcionales* y *pertinentes* que de manera tradicional le han dado significado a su quehacer diario en cada una de las variables productivas en que ejerce su labor. También se han hecho analogías y contrastado dichas actividades cotidianas procurando enlazarlas con vertientes filosóficas, taxonómicas y deontológicas que proceden de influencias transnacionales y aún se debate sobre las condiciones sociales en que el diseñador gráfico pudiera insertar su propia representatividad profesional.

hasta proyectos de televisión o video hacen pensar a muchos en la indispensable especialización del diseñador gráfico en algo que pudiera llamarse "diseño de medios digitales".¹⁰⁰

Tan espectacular ha sido el avance de la informática aplicada al diseño gráfico que muchas instituciones de educación media y superior cifran la definición de su oferta académica en la existencia de un equipo humano y material de avanzada cuyas peculiaridades didácticas basan su capacidad en el holgado manejo de cierta paquetería especializada sustituta, la mayoría de la veces, de un programa docente comprometido con una posición crítica, reflexiva e integral de los procesos comunicativos inherentes a todo proyecto de diseño gráfico. Baste recordar que una de las compañías de mayor impacto en el mercado de *software* aplicado al diseño, *Adobe* se fundó en 1982 y uno de sus programas con mayor uso en el diseño editorial, el *Page Maker*, se comenzó a utilizar en nuestro país en 1986.

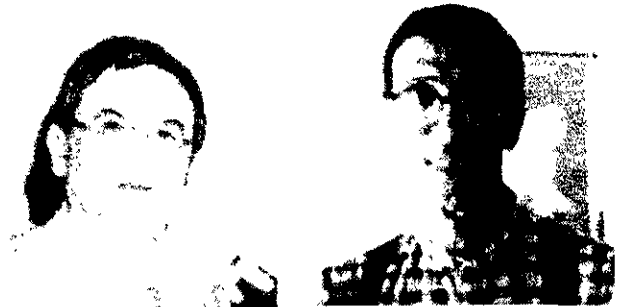
Como resultado de la vastedad del descubrimiento del activo mercado estudiantil por parte de los administradores y académicos institucionales y de los promotores de productos y servicios industriales en el área gráfica del diseño se gestó y desarrolló buena parte de la acentuada proliferación de eventos que con carácter seductoramente internacional, nacional o regional empezaron a llevarse a cabo bajo la modalidad de encuentros académico-estudiantiles, conferencias, cursos, talleres, concursos o premios (entre los que se cuentan por su permanencia y significación los instituidos por la Cámara Nacional de la Industria de las Artes Gráficas, Quórum, México en el Diseño, ALADI, la Bienal Internacional del Cartel en México, a!diseño y diversas instancias de los sectores público, social y privado) de presencia multiplicada y cuyos patrocinadores han podido aquilatar cada vez con mayores utilidades la amplitud del mercado consumidor y solicitante de sus productos y servicios, especialmente en el abierto escenario de las artes gráficas



Incansable luchador del diseño gráfico Felipe Covarrubias



Justo es mencionar también que en éste rubro de reconocimiento social implícito en la desbordada oferta de instrucción profesional en diseño gráfico han contribuido la insistente difusión de las muestras de trabajo que constituyen las hoy reconocidas trayectorias de algunos distinguidos ejecutantes nacionales y extranjeros como Vicente Rojo, Ernesto Lehfeld, Lance Wyman, Pedro Ramírez Vázquez, Miguel Prieto, Luis Almeida, Rafael López Castro y Felipe Covarrubias —por citar sólo unos cuantos—, así como el trabajo pionero de los grupos Design Center, Mira, Ideograma y Madero en el Distrito Federal y de la Editorial Arcoiris en Guadalajara, a los que se han sumado el arduo trabajo de agrupaciones profesionales como el Codigram, Trama Visual y ENCUADRE. Evidentemente, aún falta registrar a detalle el gran conjunto de esforzados visionarios que han contribuido de manera persistente —y a veces hasta heroica— a la apertura de nuevas consideraciones sobre el quehacer del diseñador gráfico



Muy significativa la labor desarrollada por los maestros de origen cubano Felix Beltran y Antonio Pérez «Niko», así como la Asociación Quorum



Las visitas de trabajo y aún arraigo en nuestro país de connotadas personalidades del diseño como los cubanos-mexicanos Félix Beltrán y Antonio Pérez "Niko" el colombiano-mexicano Roberto Neri, el polaco Victor Gorka, el norteamericano Milton Glaser y tantos otros más, presentes en múltiples escenarios de nuestra geografía académica ha traído consigo una enriquecida vuelta de mirada al

trabajo efectuado al interior de cada una de las instituciones de educación superior organizadoras y participantes del evento en turno.

En este mismo tenor, mención especial merece el trabajo desarrollado por la Asociación de Escuelas de Diseño Gráfico ENCUADRE cuya notable labor será desarrollada con mayor detalle en el apartado 1.3.5 de este trabajo.

Para el Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (CADU) de los CIEES, el impresionante crecimiento en la oferta de instituciones donde se forma a los futuros profesionales de la comunicación visual tiene sus bases tanto en el auge de la mercadotecnia en las campañas políticas como en la aportación de estrategias disciplinares "a la industria y al comercio en la lucha por la atracción del espectador hacia sus productos. En este momento, se plantearon dos áreas específicas de aplicación profesional del diseño gráfico: a) el área comercial, b) el área de la cultura y c) el diseño gráfico social y de la investigación y la docencia. Posteriormente, con el incremento de la participación de los diseñadores en el desarrollo social se plantea una tercera área. c) docencia e investigación" ¹⁰¹

Para algunos investigadores de la anterior panorámica, tres son los factores que condujeron a una situación "de crisis en la enseñanza del diseño gráfico en nuestro país: el crecimiento irracional en la matrícula, el boom de los programas de cómputo y las diversas instancias de evaluación de la educación superior" ¹⁰² asegurando que sería fundamental el valor agregado que cada escuela ofrezca al joven estudiante para no extraviarse en el amplio espectro de universidades que ofrecen dichos estudios

Para el mismo docente de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Intercontinental "si en este momento (1996) nuestras escuelas fueran evaluadas, podemos predecir el diagnóstico. Los estudios de diseño gráfico no son estudios universitarios; la afirmación puede resultar contundente y hasta molesta, sin embargo, atendamos a los siguientes argumentos:

- Somos una disciplina universitaria que prácticamente no cuenta con ningún posgrado
- Por la razón anterior, nuestras escuelas no han formado investigadores, es decir, la docencia no se sustenta en la investigación,
- Nuestras escuelas no publican, ¿cuántas revistas académicas sobre diseño gráfico conocen?
- En general, el desarrollo de las habilidades básicas

para la investigación, lectura y escritura, no es prioritario en nuestras escuelas. De hecho, se considera al diseño gráfico como una actividad visual e intuitiva y no susceptible de ser explicada". ¹⁰³

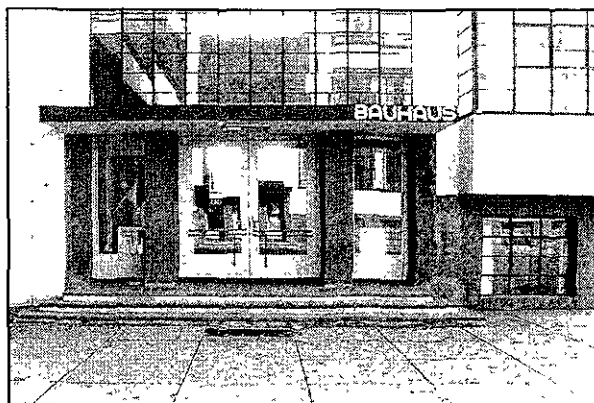
"He visto al enemigo y está entre nosotros" ha dicho Paula Scher en un artículo donde señala que la comunidad de diseñadores gráficos norteamericanos muestra síntomas de desdén hacia sí misma, "separada por la parcialidad social, política, académica, sexual y estética que ha perdido de vista sus objetivos colectivos originales... No fue una sorpresa que las inscripciones a las universidades con programas medio decentes aumentara en los ochentas. El diseño gráfico se había convertido en una profesión viable con la promesa del glamour y el éxito.. Somos responsables de nuestro trabajo y sus consecuencias. La responsabilidad es una parte crucial de nuestra ética profesional, también somos responsables de animar y apoyar proyectos de calidad, por lo tanto el racismo, el sexismo y otras formas de prejuicio personal no tienen lugar en la comunidad de diseño. Dicho lo anterior, creo que la frase «relevancia social» sustituido a «diseño como negocio» como el *mantra* para los 90. Confundir asuntos sociales con asuntos de diseño es peligroso. No son iguales". ¹⁰⁴

Sin embargo, se mantienen voces que en nuestro país llaman a la cordura en la formación de nuevos profesionales y ejecutantes: "Hagamos de nuestra participación profesional una actuación honesta, objetiva, preparada y ética, eso hará, con el tiempo, que la sociedad nos reconozca y nos aproveche. Ninguna herramienta puede transformar los conceptos". ¹⁰⁵

1.3.4 Perfiles de Egreso Institucional

La estructuración del conocimiento, traducido en los mecanismos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje puesto en evidencia en los planes y programas de estudio de las instituciones de educación superior que ofrecen la licenciatura en diseño gráfico como opción formativa a nivel profesional, contienen en su procedimiento genésico la filosofía de la dependencia universitaria que ofrece dicha educación. Misión, visión y objetivos institucionales constituyen el basamento conceptual que impregna al conjunto de la oferta académica y administrativa que se permite poner al servicio de la sociedad en se inserta

La perenne
"Casa Constructora"
en Dessau, Alemania
1925



como los explorados durante los hallazgos luminicos y cromáticos hechos por los pintores impresionistas, las propuestas pedagógicas sobre los elementos visuales básicos propuestos por Wassily Kandinsky o sobre la forma y el color de Johannes Itten, otorgadores ambos de brillo eterno a la "casa constructora" pero éstos, durante mucho tiempo, no llegaron a figurar por cuenta propia en el repertorio constructor de una teoría del diseño actual más allá de una muy cómoda transcripción literal de su propuesta formativa.

De esta manera el mundo moderno, inaugurado con la lucha dialéctica entre distintas formas de aprehender la realidad a través del conocimiento científico y su correspondiente modificación tecnológica de extenso corte mecanicista, mezcló en el diseño elementos míticos y racionalistas en un itinerario de cambios que modificó al unisono las ideologías, las actitudes de los hombres y la faz de la tierra sin llegar a la permuta radical que ha llegado a significar la actual era tecnológica, donde la informática y no sólo la mecánica rigen como elementos civilizatorios centrales que han dado lugar a "un paso evolutivo fundamental si consideramos que todas las máquinas (y podríamos agregar todos los artefactos o productos del diseño) inventados por el hombre fueron prótesis amplificadoras del esfuerzo muscular, hasta ahora que estamos viviendo el desarrollo de las prótesis amplificadoras de las funciones intelectuales".²

Por otro lado, nada casual resulta que el diseño como ahora lo entendemos haya surgido académica e institucionalmente del periodo comprendido entre las dos grandes guerras mundiales. Los antecedentes de la Vchutemas soviética, la Werkbund germana, el *De stijl* holandés, las variables ideológicas, pragmáticas y geográficas de la *Bauhaus* alemana, las intenciones continuadoras de la *Hofschule de Ulm*³, sin olvidar en nuestro país la señera presencia del Taller de Gráfica Popular, por citar a los grandes modelos ejemplares que amparan toda pesquisa histórica de naturaleza asociativa, son producto de las modificaciones progresivas de la neovisión cosmogónica cultural fraguada en las primeras décadas de nuestro siglo, cuyo mayor punto genésico se alcanza entre los años treinta y cuarenta, cuando una nueva forma de entender el quehacer humano hizo su aparición y empezó a concretar sus aplicaciones en los distintos campos del conocimiento y la experiencia humanos. La necesidad siguio siendo la madre de todas las virtudes

El efervescente ascenso de aplicaciones de la teoría de la relatividad obligó a reconsiderar todas las expectativas del avance civilizado. Las artes y las ciencias, como impulsoras declaradas del concepto de diseño y sustento tradicional de los pálicos enfoques filosóficos en el campo, fueron paulatinamente incorporadas mediante tecnologías con mayor grado de digestión académica hasta llegarse a diversificar en el infinito informático multimedia y educativo que hoy apenas se comienza a vislumbrar y usar en beneficio (¿o perjuicio?) de las mayorías consumidoras de los productos del diseño, gráfico en nuestro caso de estudio.

De entrada, el diseño surgió como actividad experta en una época donde nadie tuvo el privilegio de "estar en lo cierto", cuando no hubo más "un mismo momento universal"; provechosamente esta condición mantiene su vigencia innovadora y dirige la reflexión integral de la humanidad en todos los órdenes del saber pues contiene una ética de la convivencia, en cuyo centro se encuentra la tolerancia. Cuando nadie puede sentirse autorizado para pretender la mirada correcta, cuando el diálogo y la discusión están por encima de la imposición se tiene un fundamento social para el necesario respeto que exige la convivencia profesional.

Por supuesto, en los razonamientos y ejecuciones del diseño también se ha pasado de las tecnologías mecánicas, magnificadoras del trabajo físico humano, a las tecnologías informáticas cuyas potenciales ventajas permiten la ampliación y especialización de los procesos mentales aunque en la actualidad todavía se viva un momento de asombro y cuestionable "popularidad" por el uso de las herramientas computacionales -como medio y hasta fin del diseño- que se hace presente en tantos planes de estudio de nivel medio superior, superior y posgrado (desafortunadamente evidentes en tantos otros productos de la comunicación visual)

Justamente de estos nuevos axiomas en el quehacer panorámico del ser humano (científico, artístico, tecnológico y estético) se nutren los valores y compromisos del diseño actual, de ahí provienen las inquietudes vigentes por establecer nuevos paradigmas, consumir otras disecciones, erigir distintas jerarquías, establecer ignoradas divisiones y diferentes clasificaciones del quehacer en el área

También de ahí surgen las recientes actitudes críticas sobre los lenguajes en uso, las arriesgadas maneras de mirar "con otros ojos" o desde otros angulos los procesos de enseñanza, aprendizaje, ejecución y percepción del



El artista ruso-alemán Wassily Kandinsky (izquierda) y el alemán Johannes Itten, pilares en el innovador esquema pedagógico de la Bauhaus teutona

diseño, de procurar y establecer nuevas relaciones entre los aún reticentes ejecutantes, los noveles investigadores, los académicos de siempre y los demandantes aprendices del diseño en cada una de sus variantes laborales

La incierta pero promisoría perspectiva de observar prismáticamente los procesos de diseño e invariablemente ligarlos a la estructura social, económica y política de la que surgen y a la que sirven de modo que sea mantenida la afirmación llovetiana de que "un objeto (de diseño) no funciona como un signo aislado, sino que tiene un funcionamiento discursivo, con todas las complicaciones propias de la gramática textual y muchas más, pues articula en su espacio paradigmas que proceden de campos de pertinencia muy distintos"⁴ hace creer que las reflexiones sobre el diseño viven momentos de promisorio futuro

Es incuestionable que los discursos de esta aún novel profesión siguen nutriéndose de otras ciencias, de insólitas manifestaciones artísticas y que ambas fuentes motrices de alimentación son traducibles mediante el metamórfico utillaje tecnológico involucrado en su realización, pero a diferencia de etapas anteriores -mitológicas, mecanicistas, cerradas en sí mismas en el abstraccionismo puro del "diseño por el diseño"-, ahora se ventila, se perfecciona, se debate y refuta las anteriores actitudes reduccionistas de carácter ilusorio, plenas de fantasía pero carentes de consistencia porque se entiende ya que "el conocimiento en el diseño tiene como función social, dentro de su campo de acción teórico-práctico, brindar elementos de corroborabilidad a la ciencia en general y a las disciplinas sociales en particular, al momento de comprobar la viabilidad de sus propuestas en la transformación de la naturaleza"⁵ el diseño pues, ha iniciado el recorrido por caminos significados por la adelantada dimensión de sus horizontes

Resulta alentador considerar esta nueva era del diseño como la de su consolidación social en las distintas esferas de dominio: productivo, comercial, transformador, académico, educativo, portadoras de información significativa en la perdurable construcción de las variables culturales que le nutren y a las que de manera recíproca alimenta

La sustitución de prototipos obsoletos en todos los terrenos estratigráficos del diseño, ciertamente producidos en todas las dimensiones de la cultura, implican de manera singular un ajuste ideológico de índole libertaria que conlleva cierta resurrección de los discursos y pulsos sociales aparentemente muertos por obra y gracia de la moderni-

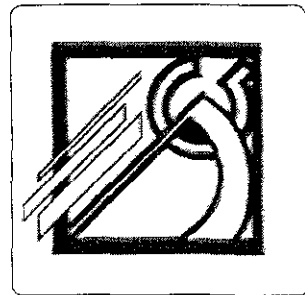
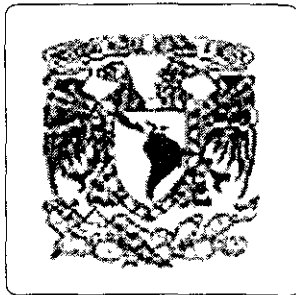
dad, donde los dos enormes polos hegemónicos del poder económico y político pretendieron estandarizar pensamientos, sentimientos y acciones de sus correligionarios, afectando la abundante diversidad de ideas, conceptos culturales, costumbres y expresiones locales que hoy vuelven a la vida y se manifiestan decididamente en los productos de la actividad proyectual.

Hay quienes, sin dudar, proclaman a los cuatro vientos la "n" crisis del diseño, de su enseñanza, aprendizaje, ejecución, investigación, gestión y difusión sin querer ver que, justamente al detectarse un estado de cosas en algo hasta entonces "invisible" es porque éste ya es real, existe, se le ha conferido acta de nacimiento y ha dejado de ser un ente abstracto, irreal, intangible y por lo tanto inexistente para pasar a formar parte viva, dinámica y sustancial de una sociedad, como es el caso del diseño aprendido en un nivel universitario, porque "lo útil, lo verídico es aquello que un número suficientemente amplio de personas ha acordado definir como real"⁶, o porque así ha sido denominado por un número suficientemente grande de hombres. En este sentido extremo, la realidad es una convención interpersonal

En todos los ámbitos sociales, el posmodernismo, argumentan unos, vino a llenar el vacío dejado por la crisis de autoridad cultural ejercida de manera unilateral y predominante (aunque cabría considerarlo más bien como diluyente de éstas relaciones de dominio) y abrió posibilidades conscientes, resemiotizadoras, divergentes y aún subversivas que el diseño no debe ni puede ignorar o desdenar en pos de retomar la idea de un funcionalismo internacional asépticamente rectilíneo, colonialista, insípido, insensible y perversamente ficticio, sustituto de las correspondientes necesidades humanas según país, región, estado, municipio, ciudad o localidad donde se testifique presencialmente tales intenciones de arrasamiento cultural.

A la luz de las aportaciones de las teorías semiótica y de la comunicación, hoy se considera al diseño como "una dimensión universal del razonamiento estratégico, organizador o planificador, al servicio de la puesta en práctica de una idea"⁷ que detecta, atiende y da solución a las necesidades específicas del receptor, llámese usuario, habitante o ciudadano

Con las motivantes propuestas de la teoría constructivista y de aquellas de nuevo cuño nacidas de la teoría de la información, el emisor, cliente o demandante alterna su antes predominante lugar con la equilibrada con-



Identidades institucionales de la Universidad de las Américas, ENEP Acatlán de la UNAM, Autónoma Metropolitana y Gestalt

Universidad de las Américas Cholula, Puebla

El diseñador gráfico tendrá una sólida preparación humanista y técnica que le permita solucionar problemas de comunicación gráfica.

Tendrá los conocimientos y las habilidades para analizar las necesidades de un emisor, las cuales interpretará y conceptualizará para traducirlas a un receptor, a través de la imagen, la expresión lingüística y la sonora. Esta solución se dará a través de conceptos significativos, funcionales y estéticos.

El diseñador desarrollará pensamiento independiente, así como métodos propios que lo lleven a «aprender a aprender».

Será un profesional preparado para analizar los problemas y sintetizar soluciones en propuestas gráficas fundamentadas.

Será un profesional crítico y autocrítico, conocedor e integrador de distintas áreas del conocimiento teórico, técnico y práctico.

El diseñador gráfico de la UDLA conocerá los principios básicos de la técnica y estará también a la vanguardia en el uso de los avances tecnológicos, enfocando sus decisiones en favor de un mundo ecológico y comprometido.

Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán UNAM, DF

El egresado de esta licenciatura será capaz de diseñar las imágenes que proporcionan una información gráfica y audiovisual mediante la configuración, instrumentación y transmisión de mensajes valiéndose de signos, señales, símbolos, significado de las formas de los colores y de las relaciones entre unos y otros.

El plan de estudios está organizado en tres etapas: Básica, Formativa y de Preespecialización.

La primera etapa que comprende los dos primeros semestres, conlleva los conceptos y conocimientos básicos mínimos que requiere un diseñador gráfico; la segunda etapa que comprende del tercero al sexto semestre, contempla los aspectos fundamentales de la formación del diseñador.

La tercer etapa, o de preespecialización prepara al estudiante para resolver problemas específicos de su quehacer como diseñador.

Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, DF

Es el profesional del diseño y producción de mensajes gráficos que a partir de conocer, comprender y aplicar los diferentes procesos que constituyen la práctica del diseño, es capaz de desempeñarse como organizador de la comunicación gráfica.

Como comunicador gráfico está capacitado tanto en los conocimientos teóricos del diseño, teorías de la visión de la comunicación y semiótica, así como en el manejo de los elementos técnicos de la expresión y producción de los mensajes gráficos.

Es un profesional capaz de asumir críticamente su práctica en el contexto de la realidad social.

El diseñador que egresa de nuestra Universidad está capacitado para resolver la producción de objetos gráficos de diseño editorial (cartel, libros, revistas), diseño para medios audiovisuales (audiovisuales, animación en video y computación gráfica) y gráfica monumental (gráfica mural, escenográfica).

Es capaz de desenvolverse creativamente en la industria editorial, en las empresas de comunicación y en las oficinas estatales encargadas de la difusión de mensajes gráficos.

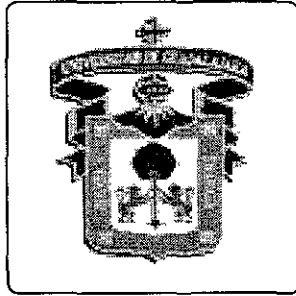
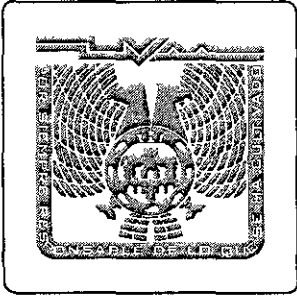
Escuela Gestalt de Diseño Veracruz, Ver.

El diseñador gráfico es un profesionista capaz de resolver problemas de comunicación gráfica que surgen cuando un cliente tiene la necesidad de llevar hasta los consumidores un mensaje. El diseñador se especializa en explorar y encontrar las mejores alternativas para captar la atención y el interés del público, estimulándolo de una manera atractiva, a adquirir determinado producto o servicio.

Los egresados de esta disciplina son profesionistas capaces de elaborar y crear mensajes gráficos que apoyan la comercialización de productos y servicios que se brindan a la sociedad, ello mediante el desarrollo de diversos materiales como: folletos, carteles, logotipos, revistas, empaques, envases, anuncios, caricaturas, boletines, espectaculares, etc.

En su trabajo diario el diseñador tiene relación con todos los medios masivos de comunicación que existen actualmente, cine, radio, televisión, prensa y revistas espe-

Identidades institucionales de la
Universidades del Valle de Mexico,
de Guadalajara,
Autónoma de Guadalajara y
Autónoma del Estado de México



cializadas, medios promocionales, fotografía, animación, audiovisuales e internet.

Universidad del Valle de México Campus Tlalpan, DF

Es el profesionista que satisface necesidades de comunicación visual, mediante la realización de proyectos codificados en soportes bi y tridimensionales, implementando imágenes gráficas creativas e innovadoras que contribuyan a la transformación de la sociedad.

Universidad Autónoma de Aguascalientes Aguascalientes, Ags.

Es el perceptor profesional del análisis, estudio y producción de imágenes visuales codificadas en forma de mensajes que satisfagan necesidades sociales del contexto en el que se desarrolla el diseño

Es creador de una cultura visual alternativa.

El diseño gráfico es una disciplina que prevé, prepara e innova visualmente conceptos a partir del análisis y de la significación de valores sociales, sin embargo por ser una disciplina derivada del arte y acogida en la tecnología presupone una actitud inventiva encaminada al humanismo, reflexión, concientización y alfabetización visual de grupos sociales que buscan preservar su identidad

Universidad de Guadalajara Guadalajara, Jalisco

Es el profesional capacitado para el dominio en el proceso metodológico del diseño y expresión gráfica de mensajes. El egresado será capaz de resolver problemas de comunicación visual que surjan de la sociedad, aportando soluciones creativas y funcionales.

Comunicará visualmente un mensaje proveniente de un servicio, producto, empresa, persona o institución mediante la transformación de dicho mensaje a un sistema de signos y códigos visuales que sean bien percibidos y aceptados por el receptor

Conocerá y aplicará las diversas formas de comunicación humana a través de símbolos, medios y técnicas para el envío de mensajes. Impulsará y procesará redes de comunicación representadas en el desarrollo de su actividad

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla Puebla, Pue.

El egresado es un profesional con conocimientos teórico-metodológicos, sus trabajos son, en esencia, acciones creativas que se involucran en un marco cultural diverso y cambiante. Su sentido de pertenencia social estará agudamente desarrollado para poder desarrollar una práctica profesional en todo tipo de campo de trabajo.

Es capaz de aplicar creativamente sus conocimientos a la comunicación gráfica editorial, publicitaria en inclusive audiovisual. Desempeña su actividad en los sectores público y privado, como consultor particular. Gran parte de las demandas del mercado profesional en la localidad.

Universidad Autónoma de Guadalajara Guadalajara, Jalisco

Preparar profesionales dentro de un marco teórico-práctico, capaces de utilizar adecuadamente las técnicas y los medios de la comunicación visual en forma planificada; asimismo formar una actitud crítica y autocrítica responsable y creativa y desarrollar el interés por la investigación sobre el arte y el diseño gráfico

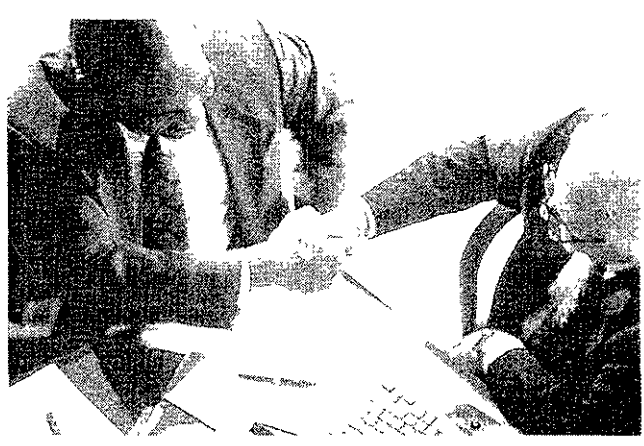
El diseñador gráfico puede desarrollarse en empresas gubernamentales o particulares como agencias de publicidad, canales de tv, editoriales, imprentas; en producción de cine y audiovisuales, exhibidores y aparadores. También como profesional independiente, propietario de un despacho de diseño o de un negocio afín y como consultor o asesor, entre otros

Universidad Autónoma del Estado de México Toluca, Estado de México

Es el perceptor profesional del análisis, estudio y producción de imágenes visuales codificadas en forma de mensajes que satisfagan necesidades sociales del contexto en el que se desarrolla el diseño. Es creador de una cultura visual alternativa

El diseño gráfico es una disciplina que prevé, prepara e innova visualmente conceptos a partir del análisis y de la significación de valores sociales, sin embargo por ser una disciplina derivada del arte y acogida en la tecnología presupone una actitud inventiva encaminada al humanismo,

Los procesos evaluativos de la educación superior en nuestro país conducen a acreditaciones de los programas académicos que se ofrecen en las instituciones



1.2.6 Los Comités Interinstitucionales de Evaluación de la Educación Superior (CIEES)

Hasta poco antes de 1980, en México no se hablaba mucho de la calidad educativa, ni tampoco se incluía el término evaluación de la educación superior, aunque ya habían surgido expresiones equivalentes. El desarrollo de la educación superior obedecía a una etapa de expansión cuantitativa no regulada, en la que el crecimiento seguía premisas de naturaleza política, subordinada a los intereses de los grupos de poder al interior de las instituciones de educación superior. En la primera mitad de la década de los ochenta, la crisis económica en turno provocó una serie de medidas restrictivas para el financiamiento de la educación superior que culminaron con los conflictos de los profesores universitarios en 1984.

Ya desde 1981, como una política de reajuste ante la crisis económica, surgió la evaluación institucional, tal vez debido a un intento de buscar una mayor racionalidad en el uso de los recursos asignados a la educación superior y al alejamiento de la expansión no regulada para pasar a una etapa de desarrollo más controlado de la educación superior, teniendo como instrumento a la evaluación institucional. El Programa Nacional de la Educación Superior 1984-1988 (PRONAES) ya incluía un conjunto de criterios e indicadores de evaluación en ese sentido.

De manera consecuente, través de diferentes dependencias gubernamentales del sector educativo, los procesos evaluatorios de enseñanza aprendizaje del diseño en nuestro país estuvieron sujetos a los vaivenes administrativos de carácter sexenal que contribuyó, debido a los continuos relevos de funcionarios responsables, al deterioro de la educación superior en México

Con la participación de autoridades educativas del gobierno y de las instituciones de educación superior (IES), desde 1978 se habían dado los primeros pasos para operar en México la Coordinación Nacional para la Planeación de la Educación Superior (CONPES), como instancia de concertación en cuyo seno se instaló en 1989 la Comisión Nacional para la Evaluación de la Educación Superior (CONAEVA).

En 1990 durante una asamblea de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES), se propuso el establecimiento de un Sistema Nacional de Evaluación de la Educación Superior cuyo

tercer elemento constitutivo son los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES), integrados por pares del más alto nivel y legitimados por la comunidad académica.

En 1991 la CONPES acuerda la creación de los CIEES con el objetivo de que su trabajo contribuyera al mejoramiento de la calidad y eficiencia de la educación superior del país y la Secretaría de Educación Pública (SEP) instaló los primeros cuatro Comités: de ciencias agropecuarias, de ciencias naturales y exactas, de ingeniería y tecnología y el de evaluación de funciones administrativas de cada una de las IES.

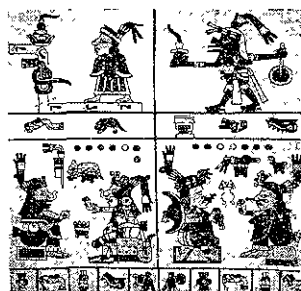
En 1993 inician operaciones otros cuatro Comités: de ciencias de la salud, de educación y humanidades, de ciencias sociales y administrativas y otro encargado de evaluar la difusión y extensión de la cultura

En 1994 se constituye el noveno Comité: de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (CADU) en base a los argumentos expuestos por la Asociación de Instituciones de Enseñanza de la Arquitectura (ASINEA) quien prácticamente sustrajo la evaluación de los programas del área del Comité de Ingeniería y Tecnología, donde originalmente habían sido incluidos debido a la clasificación que de aquellas disciplinas maneja la ANUIES.

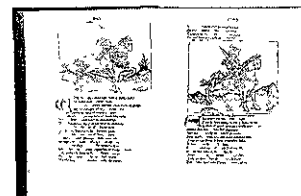
El CADU tiene como función general "aportar sus conocimientos, experiencia, juicio y autoridad académica y moral a las instituciones de educación superior, a fin de evaluar los programas relacionados con su campo profesional y emitir las recomendaciones necesarias que coadyuven a mejorar la calidad de los mismos" ⁸⁸ En su documento constitutivo se considera que la creación del CADU es "un paso más en la serie de esfuerzos para consolidar la posición del diseño en nuestra sociedad".

Como todos los CIEES, el CADU enfoca su tarea revisora como vehículo propiciatorio de la modernidad educativa en el nivel superior, en el entendido de que filosofías, estructuras, contenidos y métodos deberán actualizarse según los avances del conocimiento científico, humanístico y tecnológico; los valores humanos y sociales y las propias necesidades educativas contemporáneas serán objeto de análisis para adecuarlas al contexto socioeconómico del país

El objetivo específico del CADU consiste en contribuir al desarrollo y consolidación de las profesiones de arquitectura, diseño y urbanismo a través del mejoramiento



Detalles de instrumentos/medios de comunicación en la antigüedad: papiro egipcio, códice mixteca y libro del Siglo XVI



de los programas académicos de enseñanza e investigación correspondientes, auxiliando a las instituciones educativas del país para que éstos programas académicos se amplíen y desarrollen con base en planes debidamente fundamentados.

El esfuerzo en este sentido se ha venido realizando mediante evaluaciones diagnósticas de los programas y las instituciones de educación superior, la dictaminación puntual de proyectos y programas académicos, la asesoría a instituciones y organismos educativos y la acreditación y el reconocimiento de programas e instituciones.

Como podrá observarse, de manera inédita en México se hacen esfuerzos sistemáticamente organizados en esta dirección evaluativa en las áreas del diseño, la arquitectura y el urbanismo.

1.3 Las Licenciaturas en Diseño Gráfico

Sin llegar a conocerse aún la cuenta total del amplio espectro de instituciones que a nivel internacional y nacional ofrecen estudios de diseño gráfico de diverso nivel académico, calibre curricular y carga crediticia ni proponerse aún un modelo de plan de estudios que apoye la conducción de esfuerzos en este sentido, ante la dispersión y consecuente manejo informativos que prevalece, la variedad de perfiles de egreso que se aprecia en la oferta educativa y la multiplicidad de enfoques didácticos que cada institución da a la formación de sus alumnos en ésta área, el incipiente estudio cualitativo de los procesos de enseñanza y aprendizaje del diseño gráfico a nivel profesional proyecta, ante los ojos de cualquier investigador del tema, una problemática compleja.

Si bien se comparte la idea que desde que forma parte de estructuras curriculares establecidas oficialmente, la historia de la enseñanza del diseño gráfico ha estado ligada al desarrollo académico de las artes visuales, de cuya uterina esencia sigue nutriendo buena parte de su determinación conceptual y expresiva y de las que se vio precisada a bifurcarse para encontrar sus propios rasgos profesionales a partir de la tercera década de este siglo a nivel mundial y a finales de los años cincuenta en México, faltan investigaciones que den sustento epistemológico a casi medio siglo de ejercicio formal de la licenciatura donde se estudia la comunicación visual en nuestro país.

Aunque el evidente y remoto comienzo del diseño

gráfico se encuentra ubicado en las lejanas épocas en que las manifestaciones comunicativas abandonaron los estrechos círculos de autoridad tribal, citadina o imperial en las que estuvo confinado para dar soporte ideológico a los detentadores del poder y su socialización se hizo particularmente evidente con la "invención" de la imprenta en el mundo occidental, en los primigenios momentos de extensión informativa obligada por la inminente expansión económica en el siglo de los descubrimientos y en que los productos del diseño gráfico sirvieron de apoyo a movimientos intervencionistas como la evangelización española en América o libertarios como la revolución francesa y norteamericana y aún en la gesta independiente mexicana, en la actualidad quizá originado por su propia formación disciplinaria, hay quienes derivan la artísticidad del diseño "de los escritos teóricos, la literatura y el ambiente artístico del prerrafaelismo, encarnado éste, entre otras figuras destacadas, en William Morris..."⁸⁹

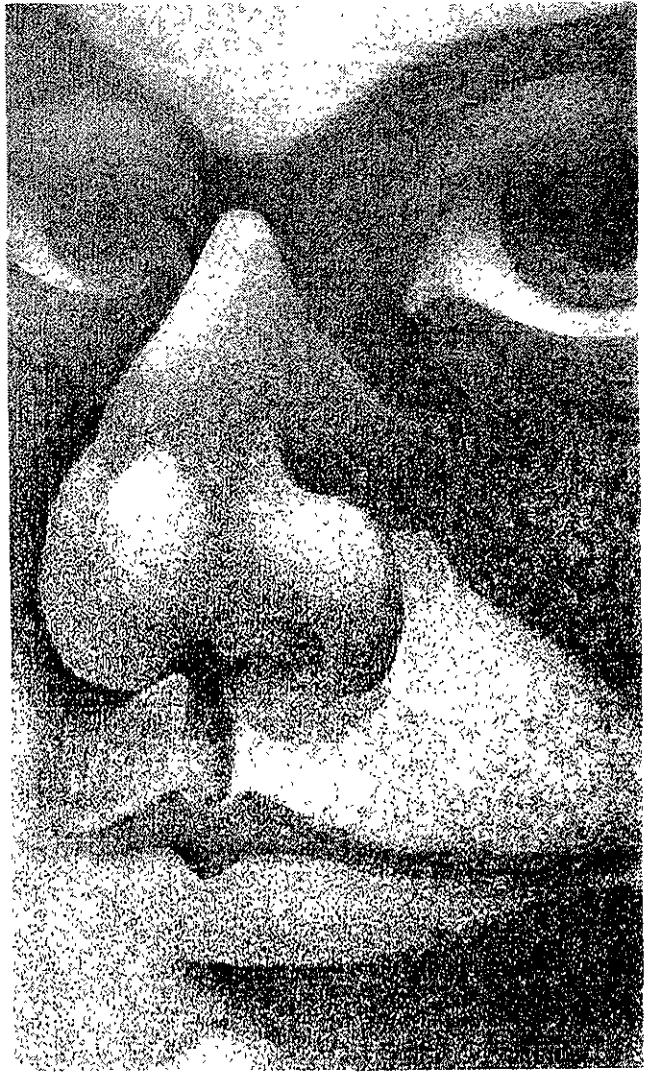
Una situación paradigmática en el estudio del desarrollo histórico de la educación en diseño gráfico lo constituye el particular desplazamiento de los escenarios formativos que con carácter y pretensiones eminentemente técnicos, estuvieron directamente relacionados con el oficio de las artes gráficas, donde se impartió de manera no formal la actual disciplina profesional. A diferente escala y con variable radio de acción y beneficio, instituciones del sector privado como talleres de estampa, imprentas y encuadernadoras, fábricas de soportes laminados, editoras de publicaciones periódicas y regulares y oficinas publicitarias o de propaganda gubernamental han servido de lugar de instrucción en el área gráfica a quienes, interesados en el ejercicio cotidiano de la información impresa o audiovisual, han puesto en práctica su creatividad comunicativa.

La creciente extensión de dominios de los medios masivos de información y la consecuente profesionalización de su estudio —en paralelo al establecimiento y difusión de las respectivas teorías de la comunicación y significación— fueron otras de las condiciones ejemplares que estimularon la necesidad de contar con profesionales de la comunicación gráfica cuyos procedimientos, canales, medios y soportes han recibido el beneficio (o perjuicio) de la intervención de quienes, aún formados en otras disciplinas, participaron en su momento en la satisfacción de las demandas informativas, persuasivas o didácticas.

Una reveladora pauta escénica en la apreciación de

Capítulo Dos

La Universidad de Colima



2. La Universidad de Colima

El único compromiso indestructible de la Universidad es con el pueblo de Colima y de México

Carlos Salazar Silva



La constante búsqueda de la superación y el fortalecimiento de la calidad organizacional en todos los órdenes de su quehacer cotidiano, que ha servido como refrendo del compromiso honestamente amoroso hacia la sociedad a la que se debe, han convertido a la máxima casa de estudios de uno de los estados más pequeños en extensión territorial en una prestigiada institución de educación superior a 60 años de su fundación.

El empeño de los esfuerzos que con altos niveles de profesionalismo, transparencia y honorabilidad realiza la comunidad universitaria colimense es ampliamente valorada por la atenta sociedad de una provincia tranquila que observa con puntualidad el desempeño de los trabajadores administrativos, planta académica y funcionarios cuya permanente labor sustenta los innumerables esfuerzos por alcanzar mejores estadios de vida en todos los ámbitos de la educación, la ciencia, la tecnología, el arte y la cultura.

Como fruto de sus faenas, lo que espera aportar la universidad a la colectividad es "un profesionista integral, con pertinencia y amplia interacción con su entorno, que sea factor de movilidad familiar y social, en beneficio del desarrollo regional".¹

Al amparo de su lema, el estudiante de bachillerato, licenciatura o posgrado universitarios estudia, lucha y trabaja en beneficio de su *alma mater*, establecida inicialmente para brindar servicios educativos a una sociedad eminentemente rural que a lo largo de su historia ha llegado a ocupar un lugar indiscutiblemente importante en las significativas transformaciones del pueblo colimense

2.1. La Identidad Institucional

Concebida bajo el sugerente nombre de Universidad Popular de Colima en 1940, tuvo en la sustentación y el cumplimiento de sus obligaciones educativas, acordes con la visión socialista del Estado mexicano de la época, la simiente ideal para apoyar los anhelos de justicia social que le dieron origen.

El progreso urbano registrado en el estado durante los años sesenta se apoyó en la inversión estructural en las obras portuarias, la modernización de las vías terrestres de comunicación y transporte y la puesta en operación de sistemas hidráulicos en los valles agrícolas aledaños a la capital y de Tecoman, intensificándose la solicitud de recur-

sos humanos calificados y la urgente aplicación de nuevos conocimientos que apoyaran la solución de la problemática planteada, que en conjunto determinaron la demanda de personal en carreras afines al desarrollo económico de ese entonces.

La universidad trascendió su fundamental discurso popular y se enriqueció con los valores educativos de una época que requirió aumentar la capacidad productiva de la nación, convirtiéndose en factor de movilidad social en la requerida búsqueda de igualdad y justicia, al mismo tiempo que iniciaba su proceso de identificación académica, cuyas primordial fisonomía aspiró a proponer soluciones a la situación estatal y nacional, extendiendo los beneficios de la cultura.

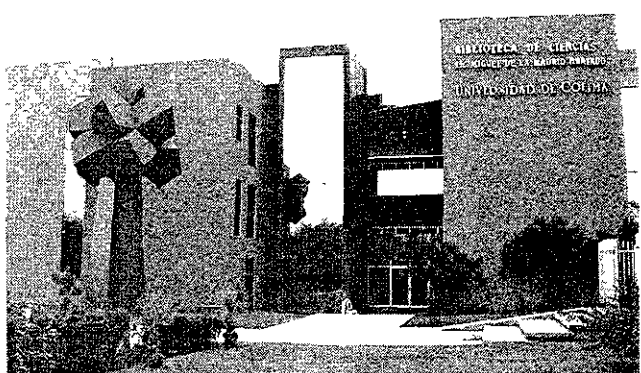
La Ley Orgánica aprobada por el H Congreso del Estado en 1962 estipuló su constitución como organismo público descentralizado con "la responsabilidad de atender, en el más alto plano, la docencia, la investigación, la difusión de la cultura y la crítica socio política".² Diez años después se legitimaría la participación paritaria de profesorado y comunidad estudiantil ante el H Consejo Universitario

La demanda de servicios educativos fue impulsada por el gubernamental *Plan Colima* y la enésima crisis económica nacional concentró la exigencia de formar recursos humanos que dieran sostén al desarrollo agroindustrial, minero, portuario y comercial. Sin embargo la apertura comercial y el programa de modernización de la Cuenca del Pacífico estimularon la demanda de servicios educativos favoreciendo el crecimiento en la oferta disciplinar de la institución superior

En opinión del ilustre maestro Manuel Veiasco Murguía la etapa actual fue inaugurada en 1980 cuando en la Ley Orgánica "en vigencia, (se) determinó la realización plena de sus tres funciones sustantivas: la docencia, la investigación y la difusión cultural. Sobre estas nuevas bases, la Universidad no sólo respondió a los imperativos de movilidad social con igualdad y justicia, sino también a las necesidades de regulación de un sistema complejo de actividades institucionales" que tuvo en la planeación educativa, la racionalidad y responsabilidad en el manejo de recursos financieros "las estrategias naturales del ejercicio de la autonomía, bajo serias restricciones de crecimiento y desarrollo impuestas por la crisis económica nacional"³

Durante 1989-1997 el macroproyecto institucional

Entendida su vital importancia en un contexto educativo que aspira a la excelencia, los servicios bibliotecarios en la U de C son considerados dentro de los mejores en el país



denominado "Universidad para el Futuro" acometió los retos de la apertura en materia de comercio internacional y de la integración económica de carácter globalizador impulsados por la cruzada modernizadora nacional, que precisaron líneas de desarrollo regional hacia la actividad portuaria y turística de Colima.

La continuidad en el crecimiento institucional se logró gracias a la conservación del equilibrio funcional en cada una de sus tareas sustantivas, así como en la propuesta y realización de proyectos que le diesen prestigio social, elevaran la calidad académica y le merecieran el reconocimiento nacional.

La proyección de su imagen, la estabilidad laboral y el dinamismo de su quehacer institucional constituyen el manantial inagotable de la fuerza creadora con perfil humanista en la Universidad de Colima, cuya misión consiste en "contribuir a transformar la sociedad mediante la educación, haciéndola cada día más preparada, productiva y eficiente, de manera que avance permanentemente en la consecución del bienestar colectivo; comprometida con la conservación y el rescate del patrimonio cultural, científico, ecológico y social a través de la formación integral de recursos humanos de alta competitividad en el mercado laboral, capaces de incidir en el desarrollo regional y nacional, comprometidos permanentemente con su formación a través del fomento de su creatividad, su aptitud para el análisis científico y su especificación en el desarrollo tecnológico". "Las tareas de sus personajes se concretará en la generación de conocimientos para solucionar problemas sociales, la construcción de un modelo institucional con proyección internacional, vinculado a los sectores sociales y productivos y un decidido impulso a la cultura

La Universidad tiene la visión de evolucionar hacia un espacio de excelencia, donde a través del desarrollo de la creatividad y la innovación se formen profesionistas de alto nivel, ciudadanos útiles a su estado y actores importantes del avance político, económico, cultural y social de Colima a través del producto de su trabajo, con el que garantizarán una calidad máxima para ser reconocidos socialmente como egresados de una institución de vanguardia, considerada punto de referencia en la enseñanza, la creación y la promoción cultural "La máxima casa de estudios aspira a que prevalezcan los criterios administrativos como soporte integral de los académicos que el proyecto universitario sea decidido en forma concertada y la gestión se

modernice para efficientar los servicios".⁵

En el rubro de la docencia, su personal tendrá una educación sólida en ciencia y tecnología equilibrada con la formación en artes y humanidades para que con pensamiento crítico sea capaz de solucionar problemas y se comunique efectivamente con los estudiantes, aplicando un modelo educativo que propicie el desarrollo de competencias, con currícula flexible que responda a necesidades nacionales y tendencias internacionales promoviendo la educación abierta, continua y a distancia. El alcance de la pertinencia, eficiencia y calidad educativas dependerá de estándares internacionales evaluados constantemente de modo que permitan la retroalimentación en la academia

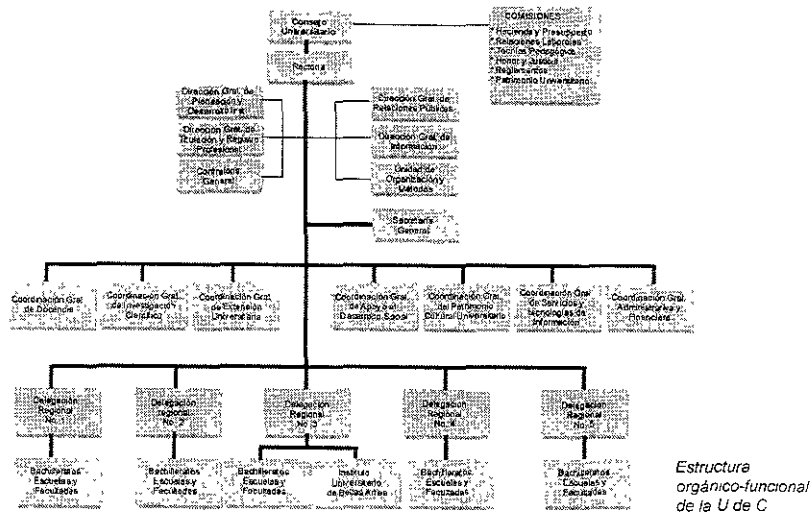
En el balance de la investigación básica, orientada y aplicada los centros universitarios trabajarán bajo programas definidos en auténticos equipos de trabajo, propiciando la generación y difusión del conocimiento hasta ser parte esencial de la actividad docente.

A través del fortalecimiento de los procesos internos comunicativos, la extensión, promoción y difusión de las actividades culturales y deportivas serán factores de participación constante en todas las dependencias universitarias con la finalidad de que las manifestaciones docentes, investigadoras y creadoras de arte que fortalezcan la identidad regional y nacional de México compartan sitios de valor en el concierto universal. La vinculación con los sectores productivo y social se reforzará mediante investigaciones que tiendan al rescate de los valores culturales de las comunidades locales.

En materia de gestión universitaria se desarrolla un modelo administrativo dinámico, adaptable a las tendencias nacionales y mundiales que responde a los retos de la modernización en el área, estableciéndose estrategias de financiamiento alterno que atraigan recursos con la venta de servicios proporcionables mediante la concertación de convenios benéficos a la Universidad y que, en consecuencia, contribuyan a mejorar la calidad de la oferta institucional en todos sus niveles de competencia

2.1.1 Objetivos Institucionales

Bajo el lema "Un presente de Excelencia" la Universidad se ha propuesto los siguientes objetivos organizacionales para alcanzar sus fines como institución:



- Consolidar al excelencia académica mediante la innovación del modelo educativo, que permita la mejora continua de la cobertura, la calidad, la pertinencia y la actualización permanente del bachillerato, la licenciatura y el posgrado.
- Fortalecer la investigación científica, tecnológica y humanística para elevar su prestigio regional, nacional e internacional.
- Extender eficientemente los beneficios de la cultura, la ciencia y los servicios a la comunidad universitaria y la sociedad colimense.
- Adecuar el modelo administrativo como soporte integral para el desarrollo interior, consolidando los sistemas de comunicación al generar información veraz y oportuna sobre sus múltiples actividades.

2.1.2. Organización Funcional

La máxima autoridad es el Consejo Universitario donde existe representación paritaria de académicos y estudiantes. También participan el rector, el secretario general y los directores de escuelas y facultades.

La institución está constituida por siete coordinaciones generales: Docencia, Investigación Científica, Extensión Cultural, Apoyo al Desarrollo Social, Patrimonio Cultural, Servicios y Tecnologías de Información, Administrativa y Financiera, las cuales agrupan a diversas direcciones generales y otras direcciones.

Para el funcionamiento administrativo de y escolar existe una delegación regional en cada uno de los cinco campus universitarios: Manzanillo, Tecomán, Colima, Coquimatlán y Villa de Álvarez. En la primera se ubican las carreras relacionadas con las ciencias del mar, en la segunda las de las ciencias agropecuarias, en la tercera las áreas de ciencias sociales, biomédicas y administrativas, en la cuarta las ingenierías, arquitectura y diseño y en la quinta las carreras relacionadas con la economía y humanidades.

2.1.3 Opciones Educativas

La docencia constituye una de las más importantes funciones sustantivas de la Universidad. Es el eje estratégico de una gran proporción de actividades institucionales,

interrelaciones personales y aspiraciones de estudiantes, académicos y directivos. La máxima casa de estudios tiene una población escolar cercana a los veinte mil estudiantes distribuidos en los tres niveles: educación media superior y educación superior en sus modalidades de licenciatura y posgrado.

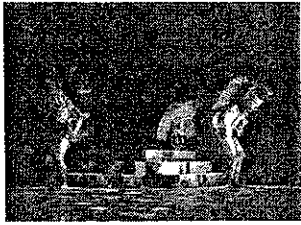
En el rubro de la educación media superior se cuenta con 31 bachilleratos en 12 localidades del territorio colimense. En este nivel se ofrece la modalidad escolarizada con 10 opciones técnicas y la preparatoria general, en la opción semiescolarizada se ofrece el bachillerato general. Además en el Instituto Universitario de Bellas Artes (IUBA) es posible cursar las carreras técnicas de instructor en educación visual, enseñanza musical (guitarra clásica, canto o piano), instrumento musical y danza. En Manzanillo se encuentra la Escuela Técnica de Enfermería como una posibilidad más en el abanico de la educación media superior.

En educación superior, la organización curricular de las licenciaturas se caracteriza por tener sus planes y programas de estudio establecidos por asignaturas obligatorias y por disciplinas esencialmente monoprofesionales. De manera gradual las escuelas han incorporado escenarios naturales a sus actividades de práctica, tales como la comunidad, escuelas, empresas, oficinas públicas, entre otros. En la actualidad se cuenta con 28 planteles donde se cursan 50 licenciaturas y 8 carreras de profesional asociado (técnico superior universitario) en seis áreas del conocimiento. La Universidad atiende las necesidades de capacitación y actualización de docentes, investigadores y egresados a través de su Programa de Educación Continua y de su variada oferta de posgrado.

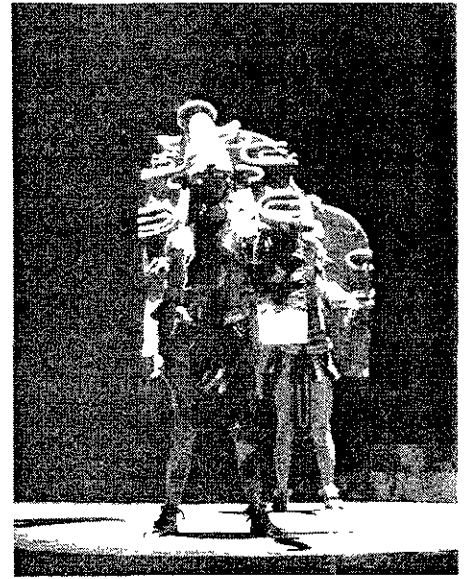
En la institución operan 45 programas de posgrado: 8 especialidades, 29 maestrías y 8 doctorados. De la población que cursa estos niveles se observa que el 52.4 % son estudiantes de la entidad, 47.2 % de otras entidades y 0.33 % del extranjero. De un total de 610 estudiantes inscritos en 1997 206 recibían beca para cursar sus estudios.

La Universidad ha establecido el Programa de Apoyo y Servicios Estudiantiles (PASE) con el objetivo de ampliar los beneficios de la orientación educativa, la asistencia médica y psicológica, las becas y los créditos económicos, los apoyos para la inserción social y el desarrollo individual que forman parte de la formación integral de sus educandos.

Además en el organismo universitario se fomentan



El Ballet Folklórico de la Universidad de Colima tiene bien ganado prestigio internacional en función de su calidad, variedad y experiencia escénica



los vínculos con instituciones, empresas y organizaciones nacionales e internacionales con el propósito de inducir la movilidad estudiantil mediante convenios de intercambio y optimización de recursos con que cuenta cada institución. En este aspecto se han firmado más de 200 convenios de intercambio con instituciones mexicanas como la Universidad Nacional Autónoma de México, la Universidad Autónoma Metropolitana, las de Aguascalientes, Guanajuato, Nayarit, Guadalajara, Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, entre otras y a nivel internacional con la Agencia Española de Cooperación Internacional, el Instituto de Ciencia Animal de Cuba, la Universidad de Brandon en Canadá y la Fundación Salieri en Italia.

Posicionada entre las más distinguidas universidades del país, la de Colima ha merecido ser sede de destacados eventos académicos nacionales y mundiales.

Parte del desarrollo universitario descansa en el trabajo de 15 centros de investigación donde los académicos, con la participación de alumnos de niveles medio superior, licenciatura y posgrado realizan tareas relacionadas con problemas de interés regional, nacional e internacional en las distintas áreas del conocimiento conforme a los lineamientos del Plan Nacional de Educación Superior.

Los Centros Universitarios de Investigaciones en Ciencias Básicas (CUICBAS), de Investigaciones Jurídicas (CUIJ), de Estudios e Investigaciones sobre la Cuenca del Pacífico (CUEIP), de Investigación en Ciencias Biomédicas (CUIB), de Estudios para el Desarrollo Sustentable (CUDESU), de investigaciones en Ciencias del Medio Ambiente (CUICA), el de Investigaciones en Ingeniería (CUII), el de Estudios de Género (CUEG), el de Investigaciones Oceanológicas (CEUNIVO), el de Estudios Literarios (CEDELUC) y el de Estudios Antropológicos de occidente (CUEAO), son algunos de los organismos creados para dar fortaleza a la indagatoria científica, humanística y tecnológica que contribuya a mantener el alto nivel académico y prestigio regional, nacional e internacional de la Universidad de Colima.

En cuestión de nuevas tecnologías informáticas, se cuenta con el Centro Nacional Editor de Discos Compactos, el Centro de Producción de Medios Didácticos, cinco Centros de Autoacceso para el aprendizaje de lenguas extranjeras, siete bibliotecas conectadas a la red mundial y especializadas en ciencias sociales, humanidades, salud, agropecuarias, del mar, ciencias básicas e ingeniería y arquitectura como parte de la infraestructura que ha hecho a

la Universidad ser considerada permanentemente entre los programas de la UNESCO como depositaria de acervos a nivel mundial.

Los cinco magnos espacios culturales de la U de C albergan historia, tradiciones, arte y cultura. El Museo Regional de Historia, el Museo de Artes Populares "María Teresa Pomar" y la Pinacoteca Universitaria ubicados en Colima, el Museo "Alejandro Rangel Hidalgo" en Nogueras, Comala y el Museo Universitario de Arqueología en Manzanillo son recintos destinados a la salvaguarda y exhibición de obras de exquisita manufactura, primer orden cultural y decidida labor adquisitoria en beneficio del patrimonio cultural universitario, además de servir de importantes escenarios para la presentación de los grupos culturales que en materia de danza, teatro, música y folklore han dado lustre a la institución.

El Ballet Folklórico de la Universidad es invitado permanente en múltiples eventos organizado a lo largo y ancho de la República Mexicana y el extranjero.

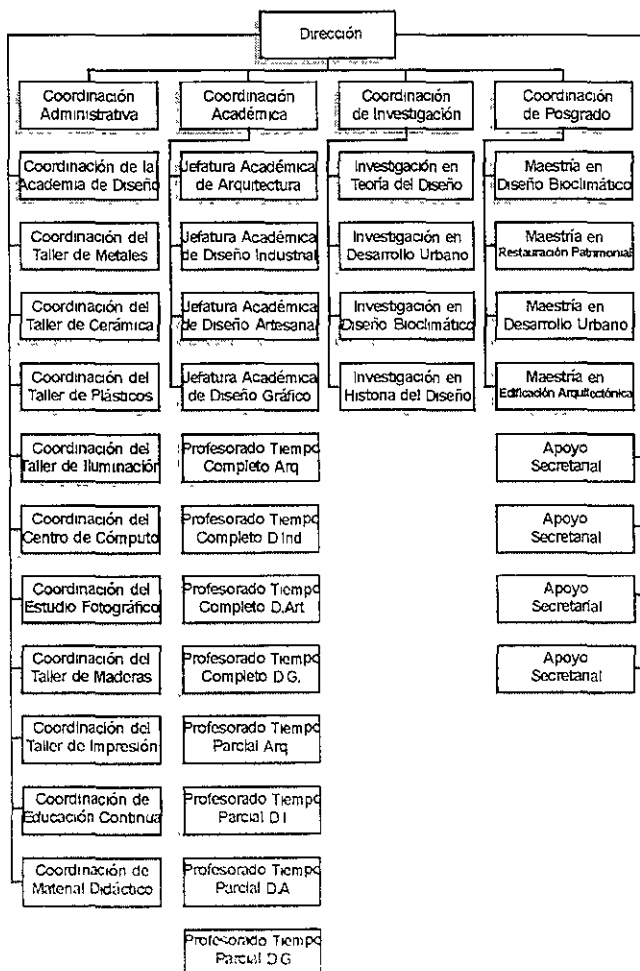
En apoyo al desarrollo de la sociedad que le da soporte, en la Universidad existen el Centro Universitario de Capacitación, Adiestramiento y Asesoría Técnica (CEUCAAT), el Centro Universitario de Apoyo a la Productividad (CEUNAPRO), el grupo de Protección Civil y la Dirección de Servicio Social que en coordinación con las autoridades estatales del ramo hacen llegar a la población los conocimientos, habilidades y actitudes que sus instructores académicos y estudiantes en servicio social y prácticas profesionales aportan para mejorar los niveles de bienestar comunitario.

La edición de publicaciones en apoyo a la docencia, la investigación científica y la creación artística, el trabajo fecundo del Centro Universitario de Video Didáctico y Televisión Educativa (CEUVIDITE), los programas radiofónicos, televisivos y multimedia y la consistente participación estudiantil en clubes juveniles de corte social, deportivo y cultural, puestos en marcha y difundidos a diferente escala y espacios de la vida tanto regional como nacional refuerzan la presencia académica, científica, artística y cultural de la Universidad, cuya infraestructura actual es fiel reflejo de la constante preocupación de los hombres y las mujeres que le dan existencia.



sejo Académico de la Facultad " 15

Luego de una serie de modificaciones evolutivas en su constitución orgánica y funcional, producto de su paulatino crecimiento progresivamente adaptado a la demanda de servicios educativos que la propuesta académica de sus cuatro programas de licenciatura y cuatro de posgrado han traído consigo y no exenta del influjo dinámico que la misma Universidad ha registrado en los años recientes, la Facultad de Arquitectura y Diseño está conformada por las siguientes instancias: 16



2.2.4 Constitución Funcional

El accionar cotidiano de la Facultad de Arquitectura y Diseño tiene sustento institucional en el *Reglamento de Escuelas y Facultades* publicado en *Rectoría*, órgano oficial de la Universidad de Colima -contenido en la carpeta *Legislación Universitaria-* y su objetivo consiste en normar las actividades que rigen los aspectos administrativos, funcionales, atributivos y de responsabilidades de directivos y trabajadores de todo plantel universitario.

En el citado documento se asienta que tales disposiciones son de carácter obligatorio para toda la comunidad escolar por lo que alumnos, trabajadores administrativos, académicos y funcionarios están comprometidos con su estricto cumplimiento.

Allí mismo se establece como autoridades de cada plantel universitario -en orden jerárquico- al consejo técnico, al director, subdirector, secretario administrativo, coordinador académico, coordinadores de estudios de posgrado e investigación, jefes académico de carrera, coordinadores de taller y laboratorio, supervisores académicos y trabajadores académicos, asignándoles las responsabilidades y atribuciones que, en el caso de la FAyD, se describen a continuación.

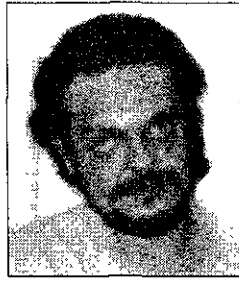
• El Consejo Técnico

Integrado paritariamente por un representante titular y un suplente de profesores y alumnos por cada grupo que comprenda las carreras que se imparten en el plantel, el Consejo Técnico tiene al director de la escuela como presidente -con voz y voto de calidad- y al secretario administrativo como secretario, relator y fedatario -con voz sin voto-

Sus funciones y atribuciones consisten en promover el mejoramiento cultural, académico, técnico, disciplinario y administrativo de la escuela, vigilar el cumplimiento de la legislación universitaria en vigor y proponer proyectos de innovación, modificación o supresión de planes de estudio, entre otras funciones. De igual manera, en el *Reglamento* se especifican los requisitos a cumplir para ser consejero técnico profesor y alumno, propietario o suplente

• El Director de la FAyD

El responsable académico y administrativo de la dependencia es el director de la FAyD, nombrado por el rector y dura dos años fungiendo como tal (aunque, como ha ocu-



Los cinco responsables de conducir los destinos de la FyD
De izquierda a derecha
Gonzalo Villa Chavez,
Gabriel Gómez Azpéitia,
Roberto Huerta Sanmiguel,
Julio de Jesús Mendoza Jiménez y
Joaquín de Jesús Vázquez Agraz

ruido regularmente en la escuela su periodo se prolonga dos años más).

Debe ser mexicano, distinguido en labores docentes o de investigación científica, con grado universitario equivalente y gozar de prestigio profesional entre la comunidad.

Funge como representante directo del plantel, preside el consejo técnico, vigila el cumplimiento de la legislación universitaria y de los planes y programas de estudio en vigor, informa una anualmente a la comunidad sobre logros y problemática de la dependencia, cuida el desarrollo de actividades académicas y administrativas, atiende sugerencias de profesores y alumnos aplicando las medidas conducentes, integra las unidades de organización interna, patrimonio y utilización del plantel a su cargo, efectúa los trámites escolares, formula al semestre la propuesta de personal académico, mantiene buenas relaciones entre la delegación sindical y la sociedad de alumnos, aplica medidas disciplinarias para conservar el orden e incrementar el rendimiento académico y administrativo y del estudiantado, integra los jurados de exámenes y vigila su verificación, propone promociones y estímulos a profesores, alumnos y trabajadores, formula, ejerce y vigila el presupuesto escolar, propone, programa o modifica técnicas y procedimientos pedagógicos o administrativos para el funcionamiento de la escuela, participa, promueve y propicia los programas de capacitación, investigación y actualización científica, técnica y administrativa indicados por la rectoría, establece coordinación con los organismos públicos y privados relacionados con las actividades del plantel, propicia elevación de la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje, autoriza documentos financieros, libros de registro, certificados y constancias de estudio, promueve el intercambio académico y las demás que le asignen las autoridades superiores.¹⁷

• **El secretario administrativo**

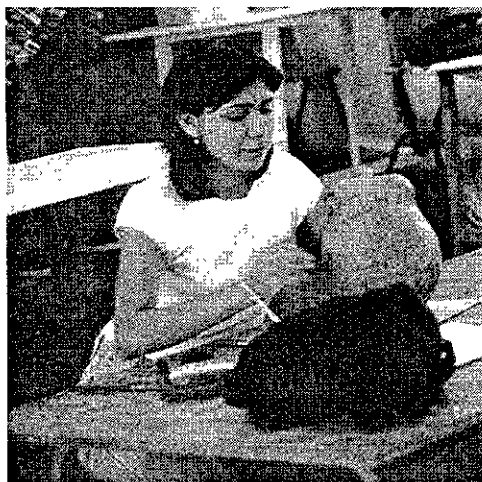
Depende del director y tener formación en el área administrativa y financiera. Participa en la elaboración de los planes generales del plantel; responsable del libro de actas del consejo técnico, participante en la planeación de necesidades de material, equipo y personal; supervisa y controla el registro y la puntualidad en la asistencia del personal académico, administrativo y de intendencia; recaba, conserva, analiza y mantiene actualizados los datos estadísticos del plantel, planea, coordina, supervisa y evalúa la simplificación y modernización de servicios y trámites esco-

lares; reporta y envía matrícula; vigila licencias, incapacidades y vacaciones del personal administrativo, informar a todo el personal sobre disposiciones de carácter legal y técnico; efectúa las adquisiciones y verifica el buen funcionamiento de material y equipo gastable; organiza y supervisa los asuntos financieros y de control presupuestal; controla el inventario de muebles y bienes del plantel (activo fijo); funge como pagador habilitado; tramita recursos materiales, técnicos y financieros requeridos entre otras.

• **El coordinador académico**

Debe cumplir requisitos similares a los establecidos para el director y demostrar contar con tres años de experiencia académica y conocimientos en el área de pedagogía.

Es responsable de efectuar las políticas académicas trazadas por el rector, auxilia al director en la planeación, programación, dirección y control de las actividades académicas del plantel; administra las actividades técnicas de investigación, planeación, coordinación, supervisión y supervisión para elevar el proceso enseñanza-aprendizaje; vigila el cumplimiento de planes y programas de estudio; controla, da seguimiento y grafica los registros y avances programáticos; coadyuva en el mejoramiento de los sistemas de enseñanza; supervisa el diseño y validación de los programas de estudio por objetivos; convoca, supervisa, lleva control de acuerdos e informa al director sobre las juntas de academia; somete a consideración del consejo técnico los asuntos académicos requeridos, coordina actividades de investigación educativa; selecciona al personal idóneo para conformar el cuerpo de asesores académicos para programas específicos del área; propone a la dirección el personal académico idóneo para analizar convalidaciones y revalidaciones de estudios, supervisa proyectos de exámenes para el programa de evaluaciones; colabora en la solución de problemáticas confrontadas por los profesores, estudiar y proponer modificaciones y adiciones a planes y programas de estudio en vigor; colabora en la elaboración de horarios de profesores y personal técnico, planea, organiza y coordina eventos académicos (congresos, cursos, seminarios, conferencias, etc.) que mejoren la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje y el programa de vinculación con el sector productivo, organiza y controla el banco de reactivos por asignaturas y áreas del plantel, coordina, supervisa, evalúa y promueve la elaboración y el uso de



Alumna
del taller
de Artes Visuales II

material didáctico, de investigación y estudio; promueve y controla la formación y el desarrollo de recursos humanos en el proceso enseñanza-aprendizaje; estudia causas generadoras de indisciplina y bajo aprovechamiento e informa al director; distribuye entre el personal académico las publicaciones pedagógicas, científicas y oficiales de la U de C, entre otras.

- **El Coordinador de Estudios de Posgrado e Investigación**

Debe poseer estudios de maestría o doctorado. Dirige el funcionamiento (organización, cumplimiento y promoción) de los estudios respectivos cuando ésta responsabilidad no está a cargo de algún centro de investigación; promueve proyectos de investigación y experimentación educativa relacionados con las actividades académicas de la institución, propone el programa de necesidades materiales, personal docente y administrativo requeridos; propone a la dirección los asesores de tesis, aprobación de la temática alusiva y procura su desarrollo, entre otras.

Cabe señalar que por circunstancias no del todo registradas oficialmente, en la FAYD dicha coordinación se encuentra asumida por dos personas distintas, quienes fungen como coordinador de posgrado y coordinación de investigación, respectivamente, aunque cada una de las funciones asignadas es cumplida al tenor de sus respectivas áreas de ejecución

- **Los Jefes Académicos de Carrera**

Dependientes del coordinador académico se cuenta con un responsable por cada una de las cuatro carreras que se imparten en la Facultad, a saber: Arquitectura, Diseño Industrial, Diseño Artesanal y Diseño Gráfico al igual que los anteriores funcionarios, es nombrado, confirmado o removido por el rector de acuerdo a lo dispuesto en la legislación vigente.

Se estipulan los mismos requisitos para los coordinadores académicos y en caso de ausencia temporal son sustituidos por el profesor de mayor antigüedad en la especialidad.

Entre sus atribuciones y responsabilidades se encuentran las siguientes colabora con el coordinador académico en las funciones técnicas, administrativas y académicas dispuestas, propone cursos de actualización para egresados, supervisa, analiza y vigila el cumplimiento del

plan de estudios procurando evitar duplicaciones innecesarias con otros programas; establece comunicación constante con los profesores y asesores de trabajos y tesis; orienta a los profesores de la especialidad sobre el cumplimiento de sus responsabilidades y obligaciones, informa al coordinador de estudios de posgrado sobre el desarrollo de actividades académicas de la especialidad; informa a la comunidad escolar sobre estudios de posgrado, bibliografía actualizada y eventos académicos nacionales e internacionales sobre la especialidad

Asimismo, promueve y organiza eventos académicos (reuniones, congresos, conferencias, etc.) que permitan la adquisición del conocimiento científico, tecnológico y cultural de los profesores y alumnos de la especialidad; propone a la dirección de la facultad y a la coordinación de estudios de posgrado la adquisición material bibliográfico – especializado y relacionado– para la biblioteca del plantel, informa a los demás coordinadores académicos de carrera y al de posgrado sobre cursos de especialización nacionales y extranjeros, entre otras.

- **Los Coordinadores de Talleres y Laboratorios**

Además de cumplir y hacer cumplir el *Reglamento de Talleres y Laboratorios del Nivel Superior y Posgrado*, coordina, asesora, controla y difunde las actividades científicas y tecnológicas entre la comunidad escolar con el propósito de desahogar planes y programas y alcanzar objetivos y metas institucionales.

Desarrolla una serie de funciones consustanciales al proceso enseñanza-aprendizaje que involucran al director, los espacios y anexos físicos, al personal académico y a los alumnos del plantel, informa al director sobre normas, acuerdos y disposiciones tomadas para mejorar los servicios en éste rubro y a la instancia superior universitaria sobre el aprovechamiento obtenido previo estudio, encuestas y demás instrumentos de medición y evaluación del conocimiento; establece y asume mecanismos que garanticen la custodia y mantenimiento de los materiales en existencia, verifica el uso de equipo y materiales y logro de objetivos contenidos en el programa de estudios en vigor, controla, vigila, orienta y sugiere sobre uso, mantenimiento, actualización y adquisición de equipo y materiales de trabajo que garanticen mayor eficacia en el logro de objetivos y metas planteados asesora sobre procedimientos didácticos a los profesores del área de influencia, supervisa y evalúa las



Personal
de la FAyD
en 1999

visitas académico-educativas programadas en el campo de vinculación con el sector productivo que sean de su competencia; establece relaciones de carácter técnico-científico con instituciones y organismos afines para intercambiar información especializada y competente, entre otras

- **Los Trabajadores Académicos**

Deben poseer y comprobar una suficiencia de conocimientos necesarios para impartir la materia asignada, tener cuando menos tres años de experiencia académica, conocimientos de tecnología educativa y gozar de prestigio profesional entre la comunidad universitaria.

Además de las responsabilidades señaladas en el *Estatuto Académico 0* y los derechos sindicales garantizados por las *Condiciones Generales de Trabajo 0*, los trabajadores académicos tienen como funciones:

Observar las medidas preventivas de seguridad e higiene acordadas por las autoridades competentes y la comisión respectiva; desempeñar su trabajo bajo la dirección de los representantes universitarios señalados líneas arriba, prestar sus servicios conforme al tiempo que señale su nombramiento o ajustarse al horario señalado por la dirección de la dependencia; observar buenas costumbres en el desempeño de sus labores; avisar al jefe de la dependencia cuando se vea impedido de asistir a su trabajo conforme a lo establecido por la legislación laboral correspondiente

De igual manera, auxiliar a las personas o intereses universitarios en peligro por siniestros y riesgos inminentes en cualquier tiempo y centro de trabajo; presentar los informes de actividades requeridos por la dependencia, participar en las reuniones académicas de su especialidad y colaborar en la elaboración de programas de materias correspondientes; presentar los proyectos de evaluaciones correspondientes a las materias impartidas, elaborar el material didáctico requerido; firmar su asistencia a clase; entregar en tiempo y forma los resultados de las evaluaciones practicadas.

Asimismo, concurrir como sinodal a las evaluaciones y exámenes programados, abstenerse de impartir clases particulares, remuneradas o no, a sus propios alumnos; asistir a los cursos de actualización docente o superación personal programados por la dirección; desarrollar totalmente los programas de sus materias y dar a conocer a sus alumnos, al inicio del curso el contenido del mismo y la

bibliografía respectiva; presentarse puntualmente tanto a las reuniones de academia a que haya sido convocado y a impartir su cátedra, entre otras.

- **El Personal de Apoyo Secretarial**

Ninguna institución desarrollaría a cabalidad su trabajo sin la insustituible presencia laboral del personal de apoyo secretarial quienes se encargan de realizar con diligencia y puntual empeño los trabajos de trámite, desarrollo y registro de todos los procedimientos administrativos requeridos.¹⁸

La plataforma legislativa es amplia, contundente, se encuentra en continuo estado de actualización y mejoramiento jurídico y en la FAyD, como en las demás dependencias universitarias, sirve de marco legal a su cotidiano acontecer.

Además de los documentos oficiales ya señalados, en la carpeta mencionada se encuentran los documentos oficialmente acordados por la Rectoría que afianzan el *modus operandi* de todas las dependencias institucionales de la Universidad de Colima:

- Ley Orgánica de la Universidad de Colima
- Reglamento Interior del Consejo Universitario.
- Reglamento de las Funciones de las Delegaciones Regionales.
- Reglamento Escolar de la Universidad de Colima
- Reglamento de Escuelas y Facultades.
- Reglamento General de Talleres y Laboratorios de los Planteles de Educación Media y Superior.
- Reglamento para la Aplicación de la Prueba Única Media Superior
- Reglamento de Becas a estudiantes de Escasos Recursos.
- Reglamento de Servicio Social.
- Reglamento de Exámenes Profesionales y Expedición de Títulos.
- Reglamento de Estudios de Posgrado
- Estatutos del Personal Académico
- Reglamento Interior de Trabajo.
- Reglamento de Protección a los No Fumadores
- Estatutos de la Federación de Egresados.
- Reglamento de Títulos Honoríficos y Distinciones
- Preseas de la Universidad de Colima
- Medalla al Mento "General Lázaro Cardenas del Rio"
- Fondo "Dr. Luis Felipe Bojallí"

Área de convivencia
escolar al interior
de la Facultad



- Premio "Lic. Miguel de la Madrid castro"
- Premio Anual de Periodismo "Profr Gregorio Macedo López"
- Evaluación Anual de los Planteles.
- Reglamento de Baja de Bienes muebles.
- Escudo Universitario.
- Cooperativas Universitarias de Producción
- Reglamento para Usuarios de los Módulos de Cómputo.
- Seguro de Vida para el Estudiante Universitario.
- Criterios de Revisión para Documentos de Titulación
- Normas Ecológicas para Establecimientos de Venta de Alimentos dentro de los Campus Universitarios.
- Reglamento de los Servicios Bibliotecarios.
- Reglamento de Incorporación de Estudios.
- Comité Técnico del Fideicomiso FOMES.
- Comité Técnico del Fideicomiso PROMEP.
- Comité Técnico del Fideicomiso de Movilidad Académica.
- Reglamento del programa de Estímulos al Desempeño del Personal Académico.

2.2.5 Infraestructura

A través de su desarrollo histórico y gracias al trabajo de autoridades, directivos, docentes, administradores y alumnos, la Facultad de Arquitectura y Diseño ha visto crecer significativamente la inversión institucional en materia de edificaciones funcionales en aras de ofrecer mejores servicios a sus integrantes, a la fecha cuenta con

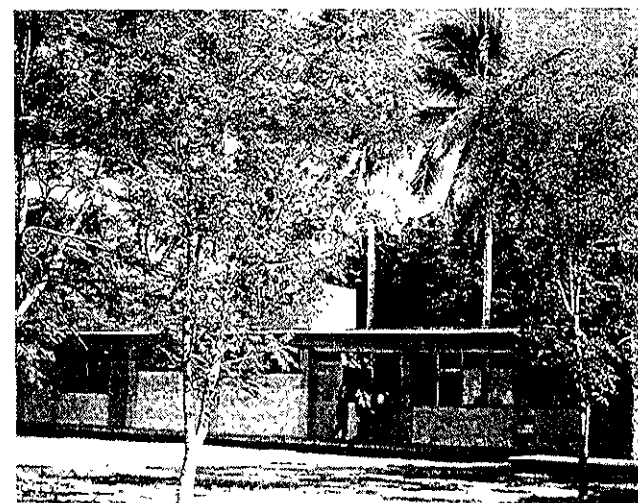
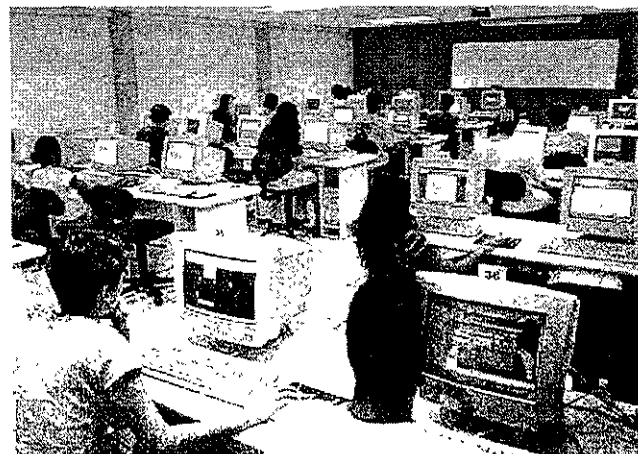
14 salones de clase, auditorio, centro de informática aplicada con equipos PC y Macintosh, talleres de metales, maderas, cerámica, plásticos, iluminación, maquetas, de impresos en offset, reprografía y serigrafía, laboratorio de fotografía

Además se dispone de áreas de convivencia comunitaria, explanadas y de dos esculturas donadas por sus autores, la "Plaza Mijares" del arq. Carlos Mijares Bracho y "Homenaje a la Amistad" del arq. Fernando González Gortázar, rodeados de la exuberante vegetación tropical que distingue al *campus* Coquimatlán y a la mayoría de los recintos universitarios.

En el edificio delegacional se cuenta con servicios de biblioteca especializada en arquitectura y diseño, cafetería, centro de autoacceso, galería para exposiciones,

2.2.6 Equipamiento

Cada uno de los talleres y laboratorios cuenta con el equipo, instrumental y materiales suficientes para brindar servicios a la comunidad de la facultad a fin de que los proyectos de investigación y estudiantiles cumplan el propósito de elevar la calidad académica en la docencia, la vinculación social con los sectores productivos y la extensión universitaria.





El lema de
la Universidad es
«Estudia, Lucha y
Trabaja»

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

planes de estudio considerados inadecuados.

Luego de diagnósticos preliminares efectuados por los coordinadores de área donde se encontraron desniveles, excesivas cargas horarias, falta de correspondencia, innecesariedad, repetición o ausencias notables entre contenidos y denominación genérica de las materias, se propuso revisar aún la ubicación y localización de la escuela, cuyo clima y carga horaria se consideraron determinantes del rendimiento escolar; se sugirieron especializaciones, rotación de profesorado y énfasis en la disciplinariedad de los ejercicios; se detectó la necesidad de redefinir las taxonomías en las materias de diseño, considerándose que la formación educativa implica reconquistar perfiles humanistas, acondicionarse a los adelantos informáticos y ponderar los conocimientos adquiridos durante la educación media superior.

En relación al análisis externo se realizaron reuniones con sectores representativos de centros laborales, oficinas públicas de los tres niveles de gobierno, empleadores particulares y ex alumnos de diverso perfil y sistema de trabajo quienes detectaron el poco contacto con la realidad social y profesional de los egresados en sus aspectos mercadológicos, administrativos, legislativos y de autogestión; la reafirmación del ejercicio integral de la profesión y la prevención sobre la "caída en la trampa" de la segmentada competencia internacional, la necesidad de consolidar un espíritu crítico y responsable; la posible ampliación de los nichos laborales en la investigación la teoría y el diseño; la promoción de otras alternativas de titulación no sólo referidas a la producción de diseños, el procurar un mayor acercamiento al ejercicio cotidiano en cada medio laboral, la afinación de etapas generales —informativa, formativa y operativa— en los planes de estudio, la ampliación de temas motivacionales para afianzar las relaciones entre cliente y profesional y la puesta en marcha de programas de tutorías personalizadas.

A pesar de las buenas intenciones con que se abordó esta revisión curricular, el camino no fue sencillo, porque a falta de especialistas en cada una de las ramas del diseño ofrecidas en la FAyD se optó por recurrir a un *sui generis* modelo resultante de la combinación de los esquemas consumados en las tradicionales escuelas de arquitectura con las propositivas reflexiones sobre los éxitos alcanzados en el propio plantel, mismos que fueron heredados o impuestos por la leyes de la tradición institucional, costumbre y

tradición oral a los demás programas de licenciatura.

A la situación operativa que este linaje académico del ejercicio docente en arquitectura se ha endosado a las carreras de diseño se agrega de manera significativa el hecho de que, a semejanza de lo que ha sucedido en otras partes del territorio nacional, su planta docente se ha integrado por egresados sin más experiencia que la adquirida durante su formación universitaria, donde fueron instruidos por una planta docente mayoritariamente procedente del área arquitectónica.

De esta manera, los planes de estudios de diseño industrial A5DI, diseño artesanal A5DA y diseño gráfico A5DG se encuentran conformados a imagen y semejanza del plan A3 de Arquitectura porque "es consecuencia de las necesidades formativas en la localidad, los compromisos de la Universidad de Colima y las convicciones del cuerpo académico de la Facultad de Arquitectura que se fueron expresando en las distintas propuestas curriculares recogidas a lo largo de los estudios previos y lo diez años de existencia de la carrera (de diseño industrial) en nuestra Universidad."

"La realidad ocupacional del diseño en el estado, al igual que en algunas zonas del país, incluso en algunos países, se reflejó desde el plan de estudios anterior (de diseño industrial), donde se establece un perfil plural más acorde a la compleja realidad en donde la problemática rebasa las disciplinas tradicionales."

"Existe una clara tendencia entre las vanguardias del diseño a eliminar las fronteras, barreras, límites, adjetivos que separan, fragmentan, contienen, o diferencian las actividades relacionadas con el diseño ya sea de productos o de servicios, de naturaleza bidimensional o tridimensional, comprometido con tecnologías tradicionales o con las de vanguardia."

"La definición del diseño es en todo caso individual, la definen las capacidades personales, las características de la realidad laboral particular y el tiempo."

Prácticas del diseño normalmente solicitadas constituyen(,) a pesar de su escala(,) problemáticas complejas que implican la participación de equipos multidisciplinarios de acuerdo a la división convencional del diseño. La intervención en este sentido se convierte en onerosa y aleja al solicitante del servicio de diseño del profesional y lo lleva a los peligrosos territorios del autodiseño o la subprofesionalidad."

*Estímulo constante
a las capacidades
creativas de los
estudiantes*



aplicadas al diseño de mensajes gráficos, pues los primeros programas obedecían más a una actitud duplicadora de manuales de software que a un intencionado discurso académico

- Evidente transcripción de contenidos específicamente arquitectónicos en materias como dibujo técnico, matemáticas aplicadas y geometría descriptiva,
- Inconexa organización pedagógica en las materias de entorno natural.
- Transliterada adaptación de contenidos en ergonomía (donde los parámetros de visualización brillaba por su ausencia)

Se infiere que la situación anterior provino en esencia de la necesidad de enfocar en panorama el amplio universo del diseño, es decir, se pretendía ofrecer al alumno un vasto aunque superficial recorrido conceptual acerca de las manifestaciones del diseño como actividad proyectual por lo que el estudiante de diseño industrial y artesanal recibía instrucción sobre situaciones inherentes a lo gráfico y viceversa, lo que hizo insuficientes los tiempos asignados a cada materia, vanos los esfuerzos por crear una imagen global de la actividad proyectual e inalcanzables los objetivos de enseñanza por nivel académico, situación que, como se verá más adelante comenzó a generar inquietudes de identidad vocacional tanto en el alumnado como entre la planta docente

2.3.3.2 Las Áreas Comunes

En los actuales planes de estudio de las tres licenciaturas en diseño se consigna una serie de 12 materias que, a partir del cuarto y hasta el octavo semestre, mantienen el mismo espíritu de conocimiento compartido que da razón de ser al tronco común, aunque ahora denominadas como de áreas comunes

Estética, entorno social, fotografía, semiótica, análisis de costos, del diseño, de mercado, normas y reglamentos, seminario de investigación I y II y gestión empresarial I y II son las materias comprendidas en ésta acepción de comunidad intelectual y empírica aunque desgraciadamente sus enfoques, contenidos y desarrollo pedagógico, como aún puede observarse, no hacen distinción de las específicas áreas de influencia de las variantes productivas epistemológicas, axiológicas y taxonómicas del diseño ni

profundizan en los campos concretos de lo artesanal, lo industrial y lo gráfico.

Esta epidérmica constitución programática incide en la desorientación vocacional que se aprecia al momento de impartir la cátedra correspondiente pues si, en efecto, son asignaturas indispensables en la formación de todo diseñador, la actual conformación de sus contenidos y cotidiano ejercicio didáctico -por la panorámica profesional que su concepción implica- sólo presenta los postulados generales en cada una de las opciones terminales del diseño en proceso de enseñanza.





Anexo 1

Mapa Curricular de la Licenciatura en Arquitectura

Anexo 2
 Mapa Curricular de la Licenciatura en Diseño Industrial



Universidad de Colima
 FACULTAD DE ARQUITECTURA

| PLAN A5DI <small>ENERO DE 1998</small> Universidad de Colima FACULTAD DE ARQUITECTURA CAMPUS COCUIMATLÁN | | DISEÑO INDUSTRIAL | | | | | | | |
|---|------------------|---|---|---|---|--|--|--|--|
| | | ÁREA de TEORÍA | | ÁREA de TECNOLOGÍA | | ÁREA de COMPOSICIÓN | | ÁREA de GESTIÓN | |
| | | EJE HUMANÍSTICO | EJE ARTÍSTICO | EJE TÉCNICO | EJE CIENTÍFICO | EJE PROYECTUAL | EJE EXPRESIVO | EJE AMBIENTAL | EJE EMPRESARIAL |
| 1 | PRIMER SEMESTRE | <ul style="list-style-type: none"> METODOLOGÍA DEL DISEÑO | <ul style="list-style-type: none"> ARTES VISUALES 1 TEORÍA E HISTORIA 1 | <ul style="list-style-type: none"> SISTEMAS 1 | <ul style="list-style-type: none"> MATEMÁTICAS APLICADAS | | <ul style="list-style-type: none"> DIBUJO TÉCNICO TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN 1 | | |
| 2 | SEGUNDO SEMESTRE | | <ul style="list-style-type: none"> ARTES VISUALES 2 TEORÍA E HISTORIA 2 | <ul style="list-style-type: none"> SISTEMAS 2 GEOMETRÍA DESCRIPTIVA 1 | | | <ul style="list-style-type: none"> CREATIVIDAD TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN 2 | <ul style="list-style-type: none"> ENTORNO NATURAL 1 | |
| 3 | TERCER SEMESTRE | | <ul style="list-style-type: none"> TEORÍA E HISTORIA 3 | <ul style="list-style-type: none"> GEOMETRÍA DESCRIPTIVA 2 | | <ul style="list-style-type: none"> INTRODUCCIÓN AL DISEÑO | <ul style="list-style-type: none"> SISTEMAS 3 TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN 3 | <ul style="list-style-type: none"> ENTORNO NATURAL 2 ERGONOMÍA 1 | |
| 4 | CUARTO SEMESTRE | <ul style="list-style-type: none"> ANTROPOLOGÍA 1 TECNOLOGÍAS TRADICIONALES | <ul style="list-style-type: none"> ESTÉTICA | | <ul style="list-style-type: none"> FÍSICA APLICADA | <ul style="list-style-type: none"> DISEÑO DE OBJETOS 1 | | <ul style="list-style-type: none"> ENTORNO SOCIAL ERGONOMÍA 2 | |
| 5 | QUINTO SEMESTRE | <ul style="list-style-type: none"> ANTROPOLOGÍA 2 SEMIÓTICA | | <ul style="list-style-type: none"> MATERIALES Y PROCESOS BÁSICOS 1 TÉCNICAS ARTESANALES 1 | | <ul style="list-style-type: none"> DISEÑO DE OBJETOS 2 | <ul style="list-style-type: none"> FOTOGRAFÍA | | <ul style="list-style-type: none"> ANÁLISIS DE COSTOS |
| 6 | SEXTO SEMESTRE | <ul style="list-style-type: none"> ANÁLISIS DEL DISEÑO | | <ul style="list-style-type: none"> MATERIALES Y PROCESOS BÁSICOS 2 TÉCNICAS ARTESANALES 2 | | <ul style="list-style-type: none"> DISEÑO DE OBJETOS 3 | | <ul style="list-style-type: none"> NORMAS Y REGLAMENTOS | <ul style="list-style-type: none"> ANÁLISIS DE MERCADO |
| 7 | SÉPTIMO SEMESTRE | <ul style="list-style-type: none"> SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN 1 | | <ul style="list-style-type: none"> MATERIALES Y PROCESOS INDUSTRIALES 1 | | <ul style="list-style-type: none"> DISEÑO INDUSTRIAL 1 | | | <ul style="list-style-type: none"> MEJORAMIENTO DE PRODUCTOS GESTIÓN EMPRESARIAL 1 |
| 8 | OCTAVO SEMESTRE | <ul style="list-style-type: none"> SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN 2 | | <ul style="list-style-type: none"> MATERIALES Y PROCESOS INDUSTRIALES 2 | | <ul style="list-style-type: none"> DISEÑO INDUSTRIAL 2 | | | <ul style="list-style-type: none"> GESTIÓN EMPRESARIAL 2 |

8

6

10

2

6

7

6

5

Anexo 3

Mapa Curricular de la Licenciatura en Diseño Artesanal



Universidad de Colima
FACULTAD DE ARQUITECTURA

| PLAN A5DA ENERO DE 1996 Universidad de Colima FACULTAD DE ARQUITECTURA CAMPUS COQUIMATLAN | DISEÑO ARTESANAL | | | | | | | |
|---|---|---|---|-------------------------|--------------------------|--|-------------------------------------|--------------------------|
| | ÁREA de TEORÍA | | ÁREA de TECNOLOGÍA | | ÁREA de COMPOSICIÓN | | ÁREA de GESTIÓN | |
| | EJE HUMANÍSTICO | EJE ARTÍSTICO | EJE TÉCNICO | EJE CIENTÍFICO | EJE PROYECTUAL | EJE EXPRESIVO | EJE AMBIENTAL | EJE EMPRESARIAL |
| 1 PRIMER SEMESTRE | • METODOLOGÍA DEL DISEÑO | • ARTES VISUALES I • TEORÍA E HISTORIA I | • SISTEMAS I | • MATEMÁTICAS APLICADAS | | • DIBUJO TÉCNICO • TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN I | | |
| 2 SEGUNDO SEMESTRE | | • ARTES VISUALES II • TEORÍA E HISTORIA II | • SISTEMAS II • GEOMETRÍA DESCRIPTIVA | | | • CREATIVIDAD • TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II | • ENTORNO NATURAL | |
| 3 TERCER SEMESTRE | | • TEORÍA E HISTORIA III | • GEOMETRÍA DESCRIPTIVA II | | • INTRODUCCIÓN AL DISEÑO | • SISTEMAS III • TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN III | • ENTORNO NATURAL II • ERGONOMÍA | |
| 4 CUARTO SEMESTRE | • ANTROPOLOGÍA I • TECNOLOGÍAS TRADICIONALES | • ESTÉTICA | | • FÍSICA APLICADA | • DISEÑO DE OBJETOS | | • ENTORNO SOCIAL • ERGONOMÍA II | |
| 5 QUINTO SEMESTRE | • ANTROPOLOGÍA II • SEMIÓTICA | | • MATERIALES Y PROCESOS BÁSICOS I • TÉCNICAS ARTESANALES I | | • DISEÑO DE OBJETOS II | • FOTOGRAFÍA | | • ANÁLISIS DE COSTOS |
| 6 SEXTO SEMESTRE | • ANÁLISIS DEL DISEÑO | | • MATERIALES Y PROCESOS BÁSICOS II • TÉCNICAS ARTESANALES II | | • DISEÑO DE OBJETOS III | | • NORMAS Y REGLAMENTOS | • ANÁLISIS DE MERCADO |
| 7 SEPTIMO SEMESTRE | • SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN I | | • MATERIALES Y PROCESOS ARTESANALES I • TÉCNICAS ARTESANALES III | | • DISEÑO ARTESANAL | | | • GESTIÓN EMPRESARIAL I |
| 8 OCTAVO SEMESTRE | | | • MATERIALES Y PROCESOS ARTESANALES II | | • DISEÑO ARTESANAL II | | | • GESTIÓN EMPRESARIAL II |



Universidad de Colima
FACULTAD DE ARQUITECTURA

| PLAN A5DG ENERO DE 1998 Universidad de Colima FACULTAD DE ARQUITECTURA CAMPUS COQUIMATLÁN | DISEÑO GRÁFICO | | | | | | | |
|---|--|---|---|-------------------------|---|--|------------------------------------|-------------------------|
| | ÁREA de TEORÍA | | ÁREA de TECNOLOGÍA | | ÁREA de COMPOSICIÓN | | ÁREA de GESTIÓN | |
| | EJE HUMANÍSTICO | EJE ARTÍSTICO | EJE TÉCNICO | EJE CIENTÍFICO | EJE PROYECTUAL | EJE EXPRESIVO | EJE AMBIENTAL | EJE EMPRESARIAL |
| 1 PRIMER SEMESTRE | • METODOLOGÍA DEL DISEÑO | • ARTES VISUALES 1 • TEORÍA E HISTORIA 1 | • SISTEMAS 1 | • MATEMÁTICAS APLICADAS | | • DIBUJO TÉCNICO • TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN 1 | | |
| 2 SEGUNDO SEMESTRE | | • ARTES VISUALES 2 • TEORÍA E HISTORIA 2 | • SISTEMAS 2 • GEOMETRÍA DESCRIPTIVA 1 | | | • CREATIVIDAD • TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN 2 | • ENTORNO NATURAL | |
| 3 TERCER SEMESTRE | | • TEORÍA E HISTORIA 3 | • GEOMETRÍA DESCRIPTIVA 2 | | • INTRODUCCIÓN AL DISEÑO | • SISTEMAS 3 • TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN 3 | • ENTORNO NATURAL 2 • ERGONOMÍA | |
| 4 CUARTO SEMESTRE | • TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN 1 | • ESTÉTICA | • MATERIALES Y PROCESOS GRÁFICOS 1 | | • DISEÑO GRÁFICO 1 | • FOTOGRAFÍA 1 • TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN 4 | • ENTORNO SOCIAL | |
| 5 QUINTO SEMESTRE | • TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN 2 • SEMIÓTICA | | • MATERIALES Y PROCESOS GRÁFICOS 2 | | • DISEÑO GRÁFICO 2 | • FOTOGRAFÍA 2 | • TALLER DE REDACCIÓN | • ANÁLISIS DE COSTOS |
| 6 SEXTO SEMESTRE | • ANÁLISIS DEL DISEÑO | | • MATERIALES Y PROCESOS GRÁFICOS 3 | | • DISEÑO GRÁFICO 3 • DISEÑO DE PRODUCTOS 1 | | • NORMAS Y REGLAMENTOS | • ANÁLISIS DE MERCADO |
| 7 SEPTIMO SEMESTRE | • SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN | | • MEDIOS AUDIOVISUALES 1 | | • DISEÑO GRÁFICO 4 • DISEÑO DE PRODUCTOS 2 | | | • GESTIÓN EMPRESARIAL 1 |
| 8 OCTAVO SEMESTRE | • SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN 2 | | • MEDIOS AUDIOVISUALES 2 | | • DISEÑO GRÁFICO INTEGRAL | | | • GESTIÓN EMPRESARIAL 2 |

Notas

- 1 Carlos Salazar Silva, *Mensaje rectoral de Bienvenida al sitio web*, www.ucol.mx
- 2 S/A *Síntesis Histórica*, ibidem
- 3 Velasco Murguía, *Historia de la U de C*, mismo sitio wb
- 4 U de C, *Plan Institucional de Desarrollo 1997-2001*, U de C, México, 1997
- 5 U de C, *Plan Institucional de Desarrollo 1997-2001*, U de C, México, 1997
- 6 Gonzalo Villa Chávez entrevistado por Lucila Gutiérrez, mecanoescrito sin publicar, 1998.
- 7 *Ibidem*.
- 8 Gabriel Gómez Azpeitia entrevistado por Lucila Gutiérrez, mecanoescrito sin publicar, 1998
- 9 *ibidem*
- 10 Roberto Huerta Sanmiguel entrevistado por Lucila Gutiérrez, mecanoescrito sin publicar, 1999.
- 11 Julio Mendoza entrevistado por Lucila Gutiérrez, mecanoescrito sin publicar, 1999.
- 12 Martha Chávez "Rindió Informe el director de la FAyD" Más allá de las líneas, órgano informativo de la FayD, Año 5, No 74.
- 13 UdeC/Facultad de Arquitectura y Diseño, *Programa Operativo Anual 2000*, enero 2000
- 14 *ibidem*
- 15 *Ibid*
- 16 Ude C/Recotría, *Carpeta de Legislación Universitaria*, 1997
- 17 UdeC/Rectoría, *Reglamento de Escuelas y Facultades*, s/n/e, Colima, Cap. IV, arts 13 a 16, 1997, p 2 a 4.
- 18 *ibidem*, p 12.
- 19 U de C/FAyD, informes 1997, 1998, 1999 y 2000 de los directores del plantel, distintos años, s/n/e.
- 20 Dondis, Donis A. *La sintaxis de la imagen*, 3ª Ed , Barcelona, GGili, 1980, p 192
- 21 UdeC/Facultad de Arquitectura y Diseño, *Cuadriptico promocional de la Licenciatura en Diseño*, s/n/e, Colima, FA/UC, 1996
- 22 *Ibidem*
- 23 *Ibid*
- 24 *Ib*
- 25 U de C/Rector Fernando Moreno Peña, *Acuerdo N° 27 de 1996*, fotocopia, Colima, 1996
- 26 Acuerdo de Creación correspondiente
- 27 Huerta Sanmiguel, Roberto, *Plan de Estudios Arquitecto*, s/n/e, Colima, UdeC/FA, 1995, p 1
- 28 UdeC/FA, *Plan de Estudios Arquitecto*, "Trabajos previos al diseño del Plan de Estudios de la Carrera de Arquitectura" Colima, 1995, p 3
- 29 Gomez Amador, Adolfo, *Presentación al Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño Programas Industrial, Artesanal y Gráfico*, s/n/e, Colima, Udec/FA, 1996, p 2?
- 30 UdeC/FAyD/Coordinación Académica, *Página web de la Facultad de Arquitectura y Diseño*, <http://www.ucol.mx/docencia/facultades/arquitectura/carreras.html>, 2000
- 31 FA/Colegio Académico, *Guía Académica 1997 para las Licenciaturas en Diseño*, s/n/e, Colima, mecanoescrito sin publicar, 1997



2.2 La Facultad de Arquitectura y Diseño

Como parte del crecimiento cualitativo que la Universidad de Colima registró a principios de los años ochenta durante el primer periodo de la gestión rectoral del licenciado Jorge H. Silva Ochoa y motivada por la fecunda e inspirada mancuerna integrada por el ilustre artista colimense Alejandro Rangel Hidalgo y el eminente arquitecto tapatío Gonzalo Villa Chávez, quienes fungieron como visión, corazón y cerebro respectivos de su creación, el 13 de septiembre de 1983 se fundó la Escuela Superior de Arquitectura como un sitio formativo de los futuros generadores de espacios habitables cuya idea original fue considerar al producto arquitectónico como una cosa inmueble, significativamente arraigada y enraizada en su sitio, de donde se desprenderían todas las filosofías o las teorías " Se pretendía hacer una arquitectura de la época, del tiempo, del espacio geográfico y de las condiciones humanas, del entorno, que tendría que ser bioclimática para ser considerada como buena".⁶

Durante la dirección del arquitecto Villa Chávez comprendida entre 1983 y 1987, la Escuela Superior de Arquitectura hizo válido el verso del poeta soriano al "hacer camino al andar". La conformación del programa de estudios estuvo fuertemente estimulada por la característica formación humanística que distinguió a su fundador, decidido abogado del respeto a las tradiciones, comprometido con su lugar, su gente y sus costumbres, por lo que en los casi heroicos años iniciales el plantel se significó por el singular aprecio a la conformación plural de su planta docente, el enriquecimiento paulatino de sus programas académicos y la decidida voluntad por hacer crecer en calidad la proyección institucional de la nueva escuela que pretendió arraigar en sus alumnos la consideración *a priori* de las características naturales y sociales propias del lugar y la época

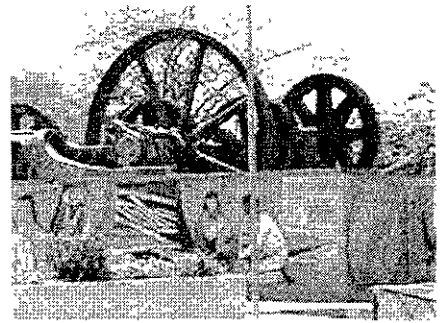
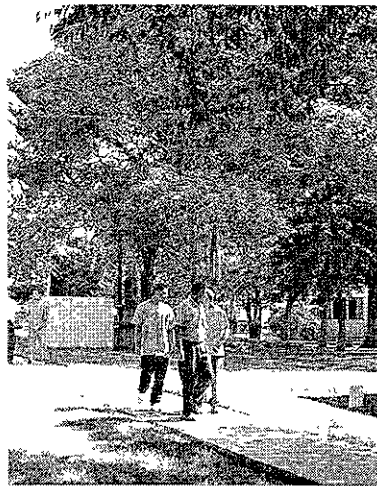
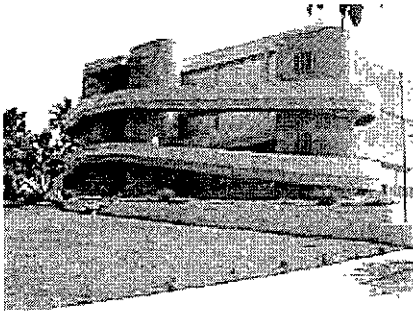
En palabra de su director fundador " alguna vez le dije yo a (Alejandro) Rangel, ¿pues hombre, cómo me gustaría venir a Colima!, a ver si aquel proyecto podría aterrizar y concretarse en una escuela y como te digo, tuve una dificultad con el entonces gobierno del estado (no vale la pena ni recordar quien era el titular) decidí venir . . . puse una serie de condiciones que acepto con muy buen espíritu don Humberto Silva Ochoa, y me vine . . . luego, pues empecé a buscar, por instrucciones también del rector, una planta de profesores, primero y preferentemente que estu-

quiera radicada aquí, pero eso fue prácticamente imposible, hablé con dos o tres personas y a ninguna pareció interesarle en ese momento aquella experiencia, entonces comencé a traerme gente joven, con ganas y con buena disposición para venir a jugársela en lo que entonces era una aventura. . . empezamos a malapena, impulsando semestre a semestre y jalándonos más gente, se nos iban unos y venían otros, medio incorporamos algunos arquitectos de aquí de la localidad, con la idea de que aquello no fuera una sucursal de la U de G., pero definitivamente, los únicos que jalaron, así coloquialmente dicho, fueron los de la Universidad de Guadalajara., con ellos se tuvo que arar. . . " ⁷

La constante preocupación del arquitecto Villa Chávez, estimado reanimador de espacios construidos, por estudiar y considerar las características medioambientales como punto de referencia del ejercicio arquitectónico en un paisaje específico hicieron posible que a partir de 1986 se ofreciera la maestría en diseño bioclimático como concreción formal del antiguo pensamiento respetuoso de la naturaleza, lo que trajo como consecuencia la elevación al rango de Facultad de Arquitectura de la antigua Escuela Superior " Este plan de estudios de maestría, de posgrado, resulta muy interesante por varios motivos, primero, se estableció, aún antes de que saliera la primera generación de licenciatura, porque en este proyecto inicial se habían identificado tres ejes principales que se deberían tener en la facultad. Primero un conocimiento y respeto absoluto del medio ambiente, segundo el conocimiento y respeto a la historia y a la tradición local y tercero un compromiso con las clases desprotegidas." ⁸

Inicialmente ubicada en instalaciones del Instituto Universitario de Bellas Artes (IUBA) en la capital colimense, la escuela se mudó ese mismo año a su actual dirección en el conurbado *Campus* universitario de Coquimatlán, donde el trabajo gestor de sus sucesivos directores hicieron crecer la oferta educativa, la planta de profesores, la infraestructura, el mobiliario y las expectativas académicas de la institución docente.

Correspondió al arquitecto Gabriel Gómez Azpeitia asumir la dirección de la Facultad durante el periodo comprendido entre 1987 y 1991, distinguiéndose su administración por el posicionamiento en perspectiva del plantel en el panorama regional y nacional. Esta visión por encontrar un sitio propio en el concierto académico llevó a la Facultad a abrirse a otras posibilidades al celebrar eventos de diversa



Edificio de la Delegación Universitaria N°4, alumnos en el campus y mural de Adolfo Mexiac en Coquimatlán, Col

indole, tamaño y cobertura, asumir inéditos compromisos en el campo académico y de la extensión cultural y a crear la licenciatura en diseño industrial en 1987

“... la intención inicial, (fue) la de recuperar la maestría en el trabajo del diseño artesanal, y entonces se discutió mucho, fueron muchas horas de discusión, si la carrera se debería llamar «licenciado en diseño artesanal», pero como el enfoque era una producción si bien artesanal pero sistematizada, entonces (sería) era el licenciado en diseño artesanal sistematizado, total, que se vio que los egresados podían quedar en desventaja cuando el resto de los profesionistas en el país se llaman «licenciado en diseño industrial», entonces se optó por este término de «diseño industrial», aunque no expresara con claridad el fundamento, sin embargo se buscaba que tuvieran la capacidad de hacer propuestas en términos industriales...”⁹

El tercer director fue el arquitecto Roberto Huerta Sanmiguel quien condujo el destino de la Facultad de 1991 a 1996. Su administración se caracterizó por el refrendo de las iniciales posturas de cultivo a la imaginación autocrítica, la extensión de la apuesta por el conocimiento especializado y el reforzamiento del proyecto editorial iniciado años atrás con la edición de la revista *Palapa*, además de continuar la celebración de acontecimientos académicos, de divulgación y actualización de la planta académica

“... me tocó generar dos maestrías más, una en revitalización patrimonial y otra en urbanismo, además modificamos el plan de estudios de la maestría en diseño bioclimático; cerca de que se terminara mi periodo decidimos que el plan de estudios de arquitectura ya tenía buen rato y había que revisarlo... lo cambiamos, revisamos el plan de estudios de diseño industrial e iniciamos otras dos licenciaturas, la de diseño artesanal y diseño gráfico, que finalmente le tocó operarlas a Julio Mendoza...”¹⁰ En 1995 el posgrado en arquitectura se conjuntó bajo la denominación de Maestría en Ciencias con ramas terminales en Diseño Bioclimático, Desarrollo Urbano y Revitalización Patrimonial.

La dirección de la Facultad correspondiente al periodo 1996-2000 estuvo a cargo del arquitecto Julio de Jesús Mendoza Jiménez a quien complitió, al inicio de su gestión administrativa, poner en operación las licenciaturas en diseño artesanal y diseño gráfico y en 1997 aumentar la oferta de posgrado con la instauración de una cuarta opción, la de edificación arquitectónica

Su trabajo estuvo regido por el empeño en tonificar las relaciones humanas entre estudiantes, profesores y administrativos, fortalecer los contactos con las diferentes facultades del campus, con las dependencias universitarias y con instituciones similares a nivel regional y nacional. Acordó con los tiempos marcados en el ámbito de la educación superior, le correspondió sujetar a la escuela a la evaluación interna, intrainstitucional e interinstitucional a través de los CIEES. Asimismo, durante su mandato se inició la operación de los Programas de mejoramiento del profesorado (PROMEP) y del FONDO para la Modernización de la Educación Superior (FOMES).

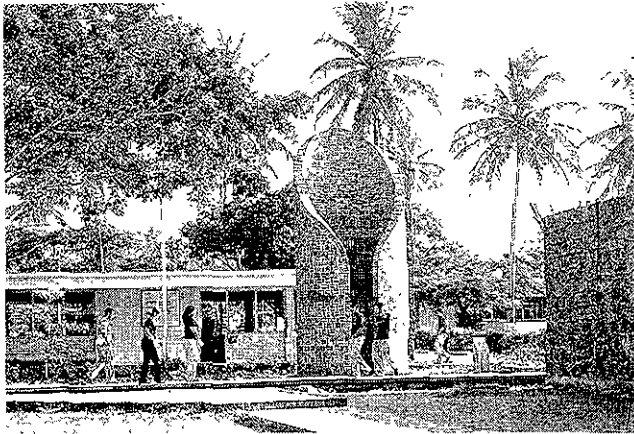
“... en ese momento sentí una demanda muy importante (por) la realización de eventos académicos, de fortalecer los viajes de estudios... que nos permitieran traer gente, ... personajes reconocidos a nuestra facultad, para que contribuyeran, pues justamente al primer propósito, era elevar la calidad académica, y luego otro propósito, una penúltima... meta fue la actualización docente, ese fue un proyecto que tenía muy claro, tendríamos, en un sentido de humildad y de preocupación por ser mejores docentes, ... que actualizáramos, tanto en el ámbito académico como en el profesional...”¹¹ En atención a la solicitud expresa del alumnado durante su periodo se denominó al plantel Facultad de Arquitectura y Diseño.

Durante esta gestión el rector de la Universidad Dr. Carlos Salazar Silva, emitió, el 27 de agosto de 1999, el Acuerdo N° 10 donde se denomina al plantel como Facultad de Arquitectura y Diseño que fue aprobado el 26 de noviembre del mismo año en sesión del H. Consejo Universitario

La actual conducción actual de la Facultad de Arquitectura y Diseño está a cargo del arquitecto Joaquín de Jesús Vázquez Agraz, quien al rendir su primer informe de actividades manifestó “la población estudiantil es de 448 alumnos, la más alta de la historia de la facultad; de éstos, 426 cursan licenciatura y 22 maestría, (y) dio a conocer la puesta en marcha del programa de tutoría para alumnos con problemas académicos.

“... se han apoyado 7 viajes de estudios fuera del estado, 28 dentro del estado, así como para 11 talleres de capacitación en uso de materiales, 8 conferencias, asistencia a 7 congresos y para visitas a 8 exposiciones

Los estudiantes de la FAyD han recibido becas para alimentos, transporte, de apoyos económicos de inscripción



Escultura de Fernando González Gortázar en la FayD



Confort y calidad para estimular el estudio

ción, de excelencia, más otras otorgadas por CONAFE y la propia facultad.

Acerca de la planta laboral, ésta está integrada por 61 personas, mientras que la planta docente está integrada por 8 profesores con grado de doctor, 7 candidatos al doctorado, 16 profesores con maestría, 8 candidatos al grado de maestría, más 8 que actualmente están cursando estudios de maestría, 24 tienen licenciatura y 4 son candidatos a licenciatura.

En el área de investigación existe una línea de investigación con 5 áreas específicas con 3 proyectos, uno de éstos apoyado por el fondo Ramón Alvarez Buylla y dos se encuentran en los trámites finales de aceptación por parte del CONACyT, ya que fueron aprobados por los comités de evaluación del Sistema de Investigación "José María Morelos". En cuanto a los estudiantes de maestría éstos realizan 22 proyectos, de los cuales dos han servido a los municipios para atender su desarrollo urbano

"...del presupuesto ejercido, se destinaron para beneficio directo de la formación de nuevos profesionistas (descartando las aportaciones hechas por ellos como inscripciones, cuota de talleres, cursos y exámenes), un monto superior a los 11 millones de pesos, <cantidad que el rector autorizó de los recursos públicos que tiene bajo su responsabilidad para esta facultad, lo anterior significa que los estudios de los alumnos tienen un costo aproximado a los 30 mil 593.61 pesos, cantidad que el pueblo pagó, a través de la Universidad, para que cada uno tenga una profesión>, a la que no todos los mexicanos tienen acceso por lo que invitó a los jóvenes alumnos a cumplir con su responsabilidad que es la de estudiar. ." ¹²

En la actualidad la FayD se empeña en mantener su compromiso para con la sociedad a la que se debe y su gestión académico-administrativa se mantiene en el entendido de que al significativo crecimiento cuantitativo que observa en sus índices de matrícula y titulación debe emparejar factores de calidad en cada una de las áreas del conocimiento que la disciplina del diseño contempla.

2.2.1. Misión y Objetivos

"La Facultad de Arquitectura y Diseño tiene el compromiso social de ofrecer programas para formar profesionistas (a nivel licenciatura) relacionados con la so-

lución de problemas de diseño con diferentes alcances, desde el urbano y arquitectónico (carrera de arquitectura) hasta el objetual y gráfico (licenciaturas en diseño industrial, artesanal y gráfico). Además tiene por misión formar cuadros profesionales de alto nivel (maestrías) que contribuyan a reforzar líneas de generación y aplicación del conocimiento, y que están fuertemente ligadas a los planteamientos filosófico-conceptuales del plantel.

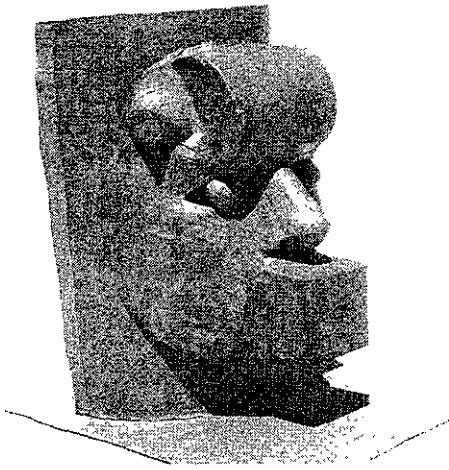
La Dependencia, desde su fundación ha seguido una línea que no solamente se interesa por los aspectos tecnológicos, teóricos o financieros del diseño, sino que también se involucran asuntos que tienen que ver con la protección y respeto al ambiente, a los valores de la región y un compromiso social fuertemente arraigado, además del mercado de trabajo para los futuros profesionistas." ¹³

2.2.2. Visión

"Nuestras premisas se mantienen alrededor del dinamismo del proceso de la enseñanza-aprendizaje, la formación ética de los estudiantes y de sus compromisos sociales, la relación de la Facultad con la comunidad, sobre los sistemas de evaluación a los alumnos, los mecanismos de seguimiento para egresados, la eficiencia terminal, la formación de profesores, publicaciones e investigaciones, la extensión y la vinculación con otras universidades y asociaciones profesionales, sobre nuestra planta académica y la infraestructura física, etc. Nuestros trabajos están dirigidos a implementar estrategias que permitan el tránsito hacia una mejoría integral " ¹⁴

2.2.3. Estructura Orgánica

"Para desarrollar sus funciones, y de acuerdo a la Legislación Universitaria vigente, en lo referente a las atribuciones que tienen los directores de escuelas y facultades dependientes de la Universidad de Colima de integrar las unidades de organización interna para el cumplimiento de los objetivos del plantel, se opera con un organigrama interno que consta de comisiones académico-administrativas que son nombradas por la dirección del plantel. La responsabilidad de las comisiones las asumen los profesores de tiempo completo, quienes también integran en pleno el Con-



*Trabajo escolar
a la izquierda
y en plena faena
a la derecha*

"Las fronteras que separan lo bidimensional de lo tridimensional, los límites de las tecnologías para la producción de nuestro diseño, son producto de convenciones que ya demostraron su obsolescencia, la ubicación del campo de trabajo obedece(,) la mayoría de las ocasiones(,) a una casuística impredecible en el período formativo."

"Aún con los matices disciplinarios convencionales diseñador industrial, diseñador artesanal, diseñador gráfico, existe una serie de afinidades, aspectos comunes que identifican a los diseñadores gráficos con los de objetos, a los de productos industriales y los de productos artesanales: sus habilidades de representación mental, verbal y gráfica, su manera de pensar, de organizar el trabajo, sus habilidades fácticas; aún el conocimiento básico es compartido, los compromisos, las disciplinas auxiliares de apoyo son semejantes. Los diseñadores gráficos, artesanales e industriales saben prácticamente lo mismo, piensan y actúan de modo semejante y sus productos comparten naturalezas y procesos desde el punto de vista operativo".²⁹

Bajo éste enfoque totalizador y polimorfo, durante los primeros dos años de vida de la licenciatura en diseño (con enfoques terminales en industrial, artesanal y gráfico) se consideró el perfil general del diseñador egresado con las siguientes características:

"Es el profesionalista que resuelve, con visión integral, problemas y necesidades culturales con objetos y servicios susceptibles de reproducción mediante procesos que varían su escala a partir de las circunstancias de su tiempo y espacio... Es un autogestor de su trabajo en busca del óptimo desarrollo productivo y tecnológico a nivel regional y nacional, con el propósito de mejorar las condiciones de competencia comercial y de actualización tecnológica... Posee capacidad de investigación y análisis para definir el alcance de sus problemáticas y verificar la viabilidad de sus propuestas. El diseñador es un transformador de condiciones que busca mejorar la calidad de vida del ser humano, siendo consciente del impacto de sus productos en el medio ambiente. Tiene capacidad artística para dar significación y valores estéticos a sus productos, proponiendo en sus diseños características físicas, formales y funcionales.

Para reafirmar esta posición variopinta, la estructura general que dio sustento tanto al tronco común como a las áreas afines se mantuvo argumentalmente porque "Para dar

orden compartido a las Licenciaturas de Diseño Artesanal, Diseño Industrial y Diseño Gráfico, se establecieron cuatro áreas de uso integral en las que descansa la estructura coincidente de las carreras mencionadas. Dichas áreas son Teoría, Composición, Tecnología y Gestión, a las que se asignó una finalidad determinada y un objetivo particular, así como el sustento de cada área en dos ejes con sus objetivos específicos."

En 1997, a raíz de la solicitud informativa requerida por el CADU de los CIEES para evaluar externamente a las carreras, se establecieron en el seno del Colegio de Enseñanza de la FAYD, los siguientes perfiles de egreso por carrera:

"El Licenciado en Diseño Artesanal resuelve necesidades físicas, estéticas y de identidad cultural, promedio de productos con valor afectivo agregado, tomando como base el uso de mano de obra calificada con técnicas propias de su medio cultural y con escalas personales de producción."

"Actividades que realiza Adecua procesos materiales o características formales y funcionales de productos artesanales implantados. Gestiona mercados y promueve la extensión de la producción artesanal a través de la incorporación directa del diseño. Diseña objetos utilitarios y ornamentales utilizando tecnologías, materiales y repertorios formales para hacer producidos en sus propios talleres."

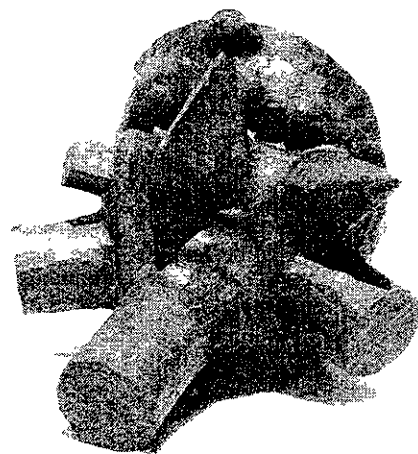
"Campo de trabajo: En instituciones públicas, en el campo de la extensión promoción y desarrollo de productos y servicios. En Empresa o despacho desarrollando productos o servicios para el propio consumo de la empresa o como oferta para sus clientes. En Empresa o despacho propio del diseñador, realizando desarrollos para el sector público y privado por medio de la promoción directa. En el campo de la investigación de proyectos. En la docencia."

Por su parte "El Licenciado en Diseño Industrial todo cuanto persigue es mejorar la calidad de vida interpretando y resolviendo aquellas necesidades humanas que pueden ser cubiertas a través de la producción de objetos utilitarios y/o servicios aplicados a la vida cotidiana, por medio de procesos maquinados con escalas sociales de producción y la planeación del trabajo"

"Actividades que realiza -Adecua procesos materiales o características formales y funcionales de productos artesanales implantados. Gestiona mercados y promueve la extensión de la producción artesanal a través de la incor-



El Centro de Computo de la FAYD y obra de alumno (derecha)



poración directa del diseño. Diseña objetos utilitarios y ornamentales utilizando tecnologías, materiales y repertorios formales para hacer producidos en sus propios talleres”

“Campo de trabajo: En instituciones públicas, en el campo de la extensión promoción y desarrollo de productos y servicios. En Empresa o despacho desarrollando productos o servicios para el propio consumo de la empresa o como oferta para sus clientes. En Empresa o despacho propio del diseñador, realizando desarrollos para el sector público y privado por medio de la promoción directa. En el campo de la investigación de proyectos. En la docencia

Y “El Licenciado en Diseño Gráfico, resuelve necesidades de imagen por conducto de una serie de productos especializados reproducibles masivamente por diversos medios de comunicación visual.

“Actividades que realiza: Desarrolla imágenes y productos gráficos para empresas, instituciones o eventos. Diseña y aplica símbolos – topografía en sistemas de señalización y *displays*, papelería, publicaciones, empaques y envases. Participa en la ambientación de espacios como espacios de trabajo, exposiciones, escenografías, medios audiovisuales, etc.

“Campo de trabajo: En instituciones públicas, en el campo de la extensión, promoción y desarrollo de productos y servicios. En Empresas privadas, desarrollando productos o servicios para el propio consumo de la empresa o como oferta para sus clientes. En Empresa o despacho propio del diseñador, realizando desarrollos para el sector público y privado por medio de la promoción directa. En el campo de la investigación de proyectos. En la docencia.”³⁰

2.3.3 Organización de las Áreas del Conocimiento en los Mapas Curriculares

A la manera en que tradicionalmente se han organizado las áreas del conocimiento en las escuelas de arquitectura y diseño industrial –recuérdese que son las carreras con mayor antigüedad institucional y experiencia docente– el modelo de organización cognoscitiva de los contenidos básicos en los cuatro programas de licenciatura se integran en cuatro áreas del conocimiento. Teoría, Composición, Tecnología y Gestión. En la Guía Académica 1997 de la FAYD se registra que: “El área de teoría tiene como finalidad incorporar a la estructura intelectual y afectiva del es-

tudiante los conocimientos derivados del estudio dialéctico del hombre como diseñador, apoyando su compromiso reflexivo sobre causas y efectos –naturales y culturales– condicionantes de su desarrollo como creador”

Su objetivo particular es “consolidar en el diseñador en formación el aparato crítico necesario para comprender las circunstancias culturales que determinan las características formales, funcionales y simbólicas de su lenguaje para optimizar los productos y servicios que como profesional ofrezca a la sociedad o ésta le demande”

El área de teoría está compuesta por dos ejes: el humanístico y el artístico. El objetivo específico del primero consiste en “fomentar el desarrollo racional del diseñador en formación para afirmar su identidad profesional como productor de objetos y servicios, comprometido con los valores y limitaciones humanas universales”. El propósito específico del segundo reside en “articular en el alumno las concepciones filosóficas registradas en las artes visuales, capacitándolo integralmente en los estilos dominantes en distintas épocas y comprometiéndolo en el examen de sus características sociales”

El área de composición tiene como finalidad: “reflejar los conocimientos y experiencias adquiridas en las otras áreas de este plan, integrando su aprovechamiento, comprensión y empleo sensato en el diseño de productos y servicios” Su objetivo general consiste en “desarrollar en el estudiante el proceso integral de diseño, estimulando su creatividad con el empleo de métodos, técnicas y recursos de expresión que le permitan conceptualizar sus propuestas con capacidad crítica, inventiva y comprometida con las formas y estilos de su tiempo”

Esta área se sostiene en dos ejes: el Proyectual y el Expresivo. El objetivo específico del primero consiste en “que el alumno sea capaz de sintetizar los conocimientos adquiridos y desarrollados, para generar propuestas compositivas congruentes con los principios formales, funcionales y significativos de su cultura” y del segundo “motivar la capacidad del diseñador en formación para concretar ideas y conceptos con calidad, eficiencia y valor estético, mediante la aplicación de recursos bi y tridimensionales que enriquezcan su lenguaje representativo”

La tercer área de conocimiento es la de Tecnología y su finalidad es “capacitar al alumno en el conocimiento preciso de materiales, instrumentos y procesos de producción que hagan factible la solución de los problemas y necesida-



*El carácter se forja
en la práctica que da
el compromiso
cotidiano*

2.3.3.1 El Tronco Común

Se denomina así al periodo comprendido entre el primero y el tercer semestres, donde los alumnos de las tres licenciaturas en diseño cursan asignaturas nominal, conceptual y crediticiamente idénticas, pertenecientes a las cuatro áreas del conocimiento ya establecidas.

Los contenidos de las siete materias en cada uno de éstos tres primeros semestre (veintiún asignaturas en total) son ampliamente compartidos pues se pretende generar un ámbito introductorio a su futura orientación terminal en diseño, bajo la premisa de que éste es uno y múltiples sus enfoques y aplicaciones, por lo que en éste estadio escolar se quiere avalar la pretendida universalidad del conocimiento en el diseño.

En esencia, se procura rescatar las posibles inferencias derivadas del célebre *Curso Básico* bauhausiano que sirva de plataforma inicial al posterior desarrollo y especialización del estudiante.

Sin embargo a poco tiempo de haberse iniciado ésta modalidad se detectaron ciertas irregularidades de índole conceptual, empírica y operativa que consistieron fundamentalmente –en relación con el diseño gráfico– en:

- Insuficiente estructuración de contenidos introductorios relacionados directamente con las características endógenas y exógenas de la comunicación visual.
- Escasez de tiempo asignado a la exploración, desarrollo y comprensión del lenguaje visual bidimensional.
- Deficiente enfoque de la teoría e historia del diseño de la comunicación gráfica
- Incompleto desarrollo metodológico sobre las posibilidades informativas, persuasivas y didácticas del diseño gráfico, así como evasión de ejercicios reflexivos sobre las áreas productivas del diseño gráfico. en ésta materia se enseñaba más metodología de la investigación que propiamente del diseño
- Inconexa relación entre la importancia y generación de la creatividad a lo largo de todo el proceso metodológico
- Defectuosa integración y aplicación de los soportes, materiales, técnicas y equipo necesarios para la representación gráfica
- Exigua observación de las posibilidades informáticas

des que enfrente, evidenciando la importancia de actuar metodológicamente para obtener resultados satisfactorios". Como objetivo particular busca "instruir al alumno en el conocimiento científico, teórico y práctico, para que en cada proyecto identifique y aplique los materiales, herramientas, técnicas y procesos que implique un sistema productivo sustentable en los diferentes ámbitos de su ejercicio profesional"

Se sustenta en dos ejes: el Científico y el Técnico. El primero tiene como objetivo específico "que el alumno adquiera los fundamentos científicos aplicables a la realización de sus proyectos" y el segundo "fomentar en el alumno la práctica experimental de los conocimientos en materiales, técnicas, herramientas y procesos susceptibles de incorporarse a su diseño y producción"

La Gestión constituye la cuarta área del conocimiento, "su finalidad reside en que el alumno asimile los conocimientos sobre las condiciones y cambios de su medio social, considerando los aspectos administrativos, normativos y jurídicos de su ejercicio profesional y propiciando su transformación como agente de cambio en los niveles económicos en que participe".

El objetivo particular es "orientar al alumno en la aplicación del marco legal, sus variantes reglamentarias y los procedimientos administrativos que inciden en el proceso productivo del diseño para hacerlo rentable"

Los dos ejes que le sirven de soporte son el Ambiental y el Empresarial. En el primero se persigue que el alumno "sustente el desarrollo de sus proyectos y sepa guiarse en los trámites protectores del diseño, lo que le permitirá identificar sus derechos y obligaciones legales como profesional de la disciplina" y en el segundo "que el alumno comprenda el funcionamiento del sector empresarial para fijar las estrategias corporativas en el desarrollo de productos".³¹

En este compartido esquema matricial con cuatro áreas del conocimiento apoyadas en ocho ejes actuales, se aglutinan las materias a cursar durante ocho semestres, donde en los tres primeros se da cabida al tronco común y en los semestres sucesivos se comparten materias aglutinadas genéricamente bajo la denominación de áreas comunes



Clases al aire libre
y en apropiadas
instalaciones
bajo techo

2.3 Las Licenciaturas en Diseño

La licenciatura en diseño industrial inició formalmente sus actividades en agosto de 1987 en la Escuela Superior de Arquitectura, recién ascendida el mismo año al rango de Facultad por la puesta en marcha de la primera generación de la Maestría en Diseño Bioclimático, y en los propósitos que impulsaron su creación se proyectó rescatar la idea que dio origen al plantel mismo, que consistió en la generación de un espacio académico donde se capacitaría institucionalmente a estudiantes colimenses en el ámbito de la producción artesanal en serie

Al amparo de los antiguos postulados bauhausianos que reunieron todas las artes bajo el signo rector de la arquitectura, cuya filosofía apoyó la liberación del objeto producido en serie de la torpe imitación del artículo manual inspirando productos sencillos y funcionales con un método moderno, y evidentemente avalada por la estrecha relación entre su introductor a nuestro país, el artista Mathias Goeritz y el polifacético artista colimense Alejandro Rangel Hidalgo -quienes coincidieron largas temporadas en Guadalajara, Jalisco con el arquitecto Gonzalo Villa Chávez y la historiadora Ida Rodríguez Prampolini-, la nueva carrera estuvo fuertemente impulsada por los ecos del proceso educativo aplicado a la producción industrial desde los tiempos de Johannes Itten, Laszlo Moholy-Nagy y Josef Albers.

La educación activa, el aprendizaje en el trabajo, la observación de la naturaleza y el respeto a la personalidad del alumno, frutos notables de las tendencias educativas de María Montessori y John Dewey que apoyaron el ambiente de experimentación en la *Casa Constructora* de 1919 a 1933, que tanto impactó y hasta la fecha sigue rigiendo muchas de las actividades -que no trabajos de investigación reflexiva, análisis crítico y propuestas didácticas- en las escuelas de arquitectura, contribuyó a estructurar el primer programa de estudios de una licenciatura en diseño llamado industrial para no poner en desventaja al propio egresado en relación con los de otras universidades del país.

De varias maneras, la licenciatura en diseño industrial vino a concretar el antiguo anhelo rangeliño por rehacer el esfuerzo interrumpido de la antigua Escuela de Artesanías de Comala, fundada en 1970 con el primigenio propósito de salvaguardar el legado artístico de los pobladores prehispánicos del lugar, capacitar en la operación de nuevas tecnologías a los habitantes del sitio y arraigar sus

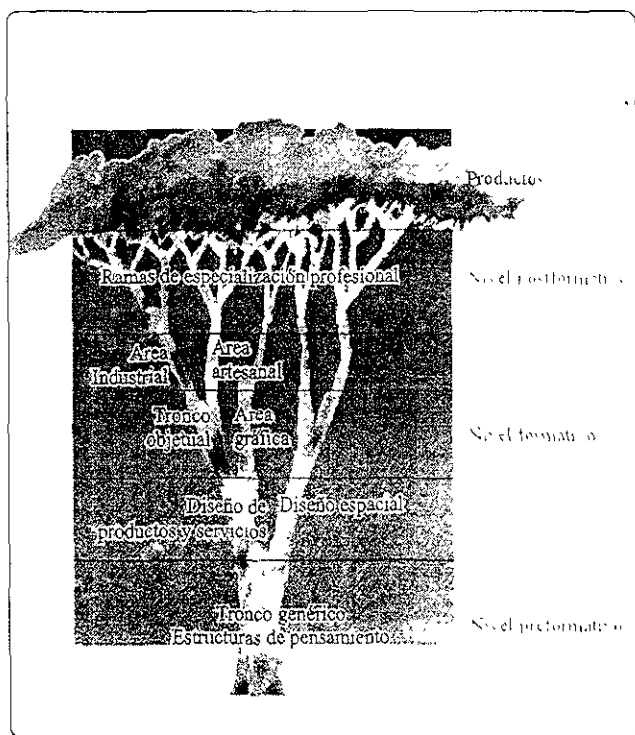
tradiciones artesanales, especialmente cerámicas, cuyo trabajo arqueológico fue de sumo aprecio para el dibujante, ilustrador, pintor, diseñador de mobiliario, tipógrafo, escenógrafo, coleccionista y en algún momento estudiante de arquitectura Alejandro Rangel Hidalgo.

Ya se mencionó que en la creación de la Escuela Superior de Arquitectura coincidieron las afortunadas circunstancias del momento y los destacados anhelos personales de sus tres fundadores institucionales que guiaron y apoyaron el trabajo posterior de quienes, sumados al proyecto educativo, propusieron retomar, desde Colima, la competencia opositora a la adopción de estilos, formalismos y cierre de posibilidades a la invención formal de los célebres europeos.

A la distancia de sus adolescentes trece años, el primero de los tres planes de estudio registrados en la historia de la licenciatura en diseño industrial avaló la teoría gropiusiana del artista total -hoy diseñador-, del artesano industrial educado para la producción mecánica sin descuidar la percepción económica correspondiente a su trabajo porque "...el diseñador industrial debe concebir lo que diseña como un elemento más en la producción económica de un producto vendible... Los hombres de negocios se dan cuenta cada vez más de que un diseño acertado puede aumentar las ventas. Walter Gropius expresaba esta necesidad en sus comentarios de 1919 a los objetivos de la Bauhaus: «Teníamos la ambición de despertar al artista creativo de ese su estar en otro mundo y reintegrarlo al mundo cotidiano de las realidades, y al mismo tiempo ensanchar y humanizar la mente rígida y casi exclusivamente material del hombre de negocios»²⁰

De esta manera, durante los nueve años que funcionó la licenciatura como única opción de enseñanza superior en el área del diseño de objetos se incentivó y arraigó la adopción de métodos, formas de trabajo, tipos de ejercicios y procedimientos de evaluación a los tradicionalmente ejercidos en las escuelas de arquitectura, de facto, muchos de los contenidos programáticos y de materias relacionadas compartieron créditos y usos comunes en la cátedra de la carrera donde, si bien resultaba evidente su vinculación con el amplio territorio del diseño, no terminaron de aterrizar de manera específica en los procesos de producción en serie que amerita el estudio de diseño industrial

En el conjunto de enfoques alternativos que se han sucedido durante el ejercicio de las coordinaciones de la



"El que a buen árbol se arrima"
 Gráfico de Adolfo Gómez Amador
 donde determina su concepción
 del diseño como ente orgánico
 con ramales especializaciones,
 Colima, 1997

Durante 1995 y ante la similitud de circunstancias entre lo que sucedía a nivel nacional y local, donde los egresados de diseño industrial se dedicaban más a la producción y/o reproducción del diseño gráfico que al ejercicio de su propia especialidad y ante el futuro promisorio que propiciaban las benéficas circunstancias político-administrativas para finalmente poner en funciones al Centro Nacional de Capacitación en Diseño Artesanal (CENCADAR), se detectó la necesidad de ofrecer, bajo el título de Licenciatura en diseño, los programas en la rama industrial, artesanal y gráfica sin dejar de lado la intención de presentar una formación en diseño tendiente a lo universal. En el tríptico promocional editado al respecto se lee: "El Licenciado en diseño tiene la opción de desarrollarse en tres áreas o disciplinas profesionales: Diseño Industrial, Diseño Artesanal y Diseño Gráfico"

"El Licenciado en Diseño con orientación Industrial resuelve problemáticas genéricas a través de objetos utilitarios por medio de procesos maquinados con escalas sociales de producción y división del trabajo."

"El Licenciado en Diseño con orientación Artesanal resuelve necesidades físicas, estéticas o de identidad cultural por medio de productos con valor afectivo agregado tomando como base el uso directo de mano de obra calificada con técnicas propias de su medio cultural y con escalas personales de producción"

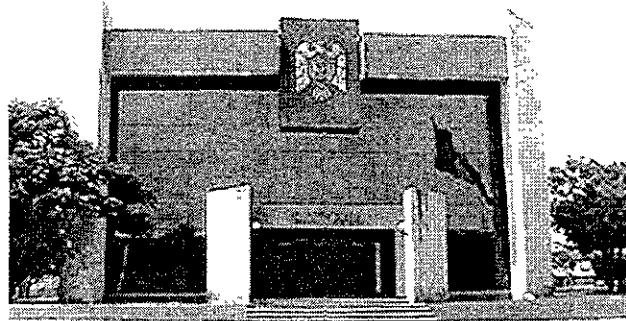
El Licenciado en Diseño con orientación Gráfica resuelve necesidades de imagen por conducto de una serie de productos especializados reproducibles masivamente por diversos medios de comunicación visual" ²²

Las características deseables en el estudiante que quisiera cursar esta licenciatura con dichas opciones terminales deberían ser: "fuerte disposición para investigar, capacidad de análisis - síntesis, capacidad de abstracción, facilidad para el trabajo interdisciplinario, sensibilidad para el manejo de contenidos y formas y destreza para el trazo de líneas y para el dibujo" ²³

El campo de trabajo se encontraba en "Instituciones públicas, en el campo de la extensión, promoción y desarrollo de productos y servicios; empresa privadas, desarrollando productos o servicios para el propio consumo de la empresa o como oferta para sus clientes; empresa o despacho propio del diseñador, realizando desarrollos para el sector público y privado por medio de la promoción directa" ²⁴

carrera para hacer del egresado una suerte de personaje transfronterizo del diseño, del evocado diseñador universal emanado del espíritu constructor, primero prevaleció una actitud romántica acerca de la preocupación comprometida con el respeto a los entornos natural, social y cultural acotados por la valoración de las tradiciones objetuales, luego se enfatizó la cuestión social, la gestión administrativa del proceso y de los productos resultantes, más adelante se intentó reubicar la perspectiva inicial aunque resultaba clara la necesidad de contar con cierta especialidad acerca de los temas alusivos a la comunicación visual pues el segundo plan de estudios contenía una considerable carga de materias que orientaban una posible salida comunicativa del alumno.

De esta manera, la definición general de diseño establecida por los pioneros de la licenciatura universitaria en el estado acreditó la sujeción a tales principios: "El diseño es una actividad interdisciplinaria cuyo objetivo es solucionar necesidades específicas por medio de productos reproducidos a través de procesos estandarizados. El egresado de esta carrera es un profesional que propone en sus diseños características físicas, formales y funcionales así como los procesos para su producción. Es un autogestor de su trabajo en busca del óptimo desarrollo productivo y tecnológico a nivel regional y nacional, con el propósito de mejorar las condiciones de competencia comercial y de actualización tecnológica. Posee capacidad de investigación y análisis para definir el alcance de sus problemáticas y verificar la viabilidad de sus propuestas. El diseñador es un transformador de condiciones que busca mejorar la calidad de vida del ser humano, siendo consciente del impacto de sus productos en el medio ambiente. Tiene capacidad artística para dar significación y valores estéticos a sus productos" ²¹



El 15 de agosto de 1996 la rectoría universitaria emitió el Acuerdo N° 27 de ese año que creó las licenciaturas en Diseño en la FayD

Aunque desde el llenado de la solicitud de inscripción al curso propedéutico el aspirante debía dar nombre y apellido a su intención vocacional, se mantuvo la reminiscente idea de considerar la carrera como una sola bajo tres denominaciones terminales.

El decreto rectoral de creación, el registro de tres mapas curriculares ante la Secretaría de Educación Pública bajo la particular denominación, por separado, de planes A5DI, A5DA y A5DG, los procedimientos de organización académica, la conveniencia de asignaciones presupuestales por licenciatura, los ingresos por matrícula individual y los requisitos administrativos derivados del surgimiento de tres programas diferenciados, al unísono de las consideraciones argumentales de índole disciplinar característico del pensar y quehacer del comunicador visual en formación, surgidas y determinadas por el trabajo del Colegio de Enseñanza de la Facultad junto con la problemática particular manifiesta durante la puesta en marcha de cada programa educativo (tan evidentes hasta la fecha entre las licenciaturas de diseño artesanal e industrial), hicieron ver que la idea del diseñador universal no había sido planteada a cabalidad, cuando menos no en los términos en que terminaría por ser operada, evaluada y contrastada en la práctica docente cotidiana.

2.3.1 El Acuerdo de Creación

El 15 de agosto de 1996 la rectoría universitaria emite el Acuerdo N° 27 del mismo año, donde, "en uso de las facultades que le confieren las Fracciones XII y XIV del Artículo 27 y Artículo 29 de la Ley Orgánica de esta Institución... se crean las Licenciaturas en Diseño Gráfico, Diseño Artesanal y Diseño Industrial en la Facultad de Arquitectura y establece sus objetivos..."²⁵

En el mismo documento, luego de las consideraciones de rigor, se establecieron como objetivos a alcanzar la formación de profesionales especializados en resolver los requerimientos humanos relativos al Diseño Gráfico, Diseño Artesanal y Diseño Industrial, la formación de recursos humanos de calidad capaces de propiciar el cambio en cada ámbito del área y la formación de profesionales capaces de trabajar en los campos señalados

En el capítulo tercero se establece que la estructura curricular de las licenciaturas tendrán una duración de ocho

semestres con un tronco común del 1° al 3er semestre y que el Plan de Estudios de las licenciaturas se dividirían en cuatro áreas del conocimiento: I Composición, II Tecnología, III Teoría y IV Gestión.²⁶

2.3.2 Los Mapas Curriculares

El análisis de la compleja problemática que plantea el proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño en sus modalidades espaciales, objetuales y comunicativas ha sido preocupación constante en las tareas directivas y colegiadas de la Facultad de Arquitectura donde "desde su fundación ha seguido una línea que no solamente se interesa por los aspectos tecnológicos, teóricos de diseño y urbanismo, sino también involucran asuntos bioclimáticos y regionales para una mejor integración de la enseñanza..."²⁷ La inquietud por atender y adecuarse a la dinámica social, económica y laboral del país a partir de la atenta observación de las demandas regionales ha favorecido el análisis y las propuestas de cambio en las estructuras curriculares de sus programas educativos

El trabajo colectivo en este sentido no sólo obedeció las disposiciones de autoridades universitarias responsables del desarrollo pedagógico a nivel macroinstitucional sino que conglomeró a buena parte de la propia comunidad docente, por lo que los análisis curriculares para modificar el plan de estudios de diseño industrial partieron "de la recuperación (de)antiguas y evidentes problemáticas... (manifiestas) en los primeros años de ejercicio de (los planes), de la regularización de algunas modificaciones planteadas en el propio desarrollo de su ejecución y la concordancia con las actualizaciones que se han realizado a partir de los requerimientos y necesidades producto de los planteamientos generales de la Universidad..."²⁸ Ello se ha hecho particularmente demostrable en la carrera de arquitectura, donde se han registrado tres planes de estudio y en la carrera de diseño industrial, donde se observa el mismo número de adecuaciones.

A través de la integración de comités curriculares que diseñaron estrategias y principales líneas de trabajo, de la participación de personal de la Dirección General de Educación Superior, de los profesores de tiempo completo y de personalidades del sector externo a la Facultad, se han hecho posible las transformaciones curriculares a los

Capítulo Tres

La Licenciatura en Diseño Gráfico



3. La Licenciatura en Diseño Gráfico

A lo largo de sus sesenta años de vida como máxima institución de educación media superior, superior y posgrado en el estado, la constante renovación constructiva de la Universidad de Colima (U de C) ha funcionado como estrategia de acercamiento legítimo entre los universitarios y la sociedad, que le ha permitido mantener la integración misma de la comunidad colimense.

Dicho conjunto de tácticas se apoyan en labores propuestas como paradigmáticas en cada una de las actividades docentes, de investigación, gestión y difusión universitarias pues buscan la excelencia académica en todos sus ámbitos de competencia, lo que a nivel nacional le ha valido ser reconocida, en fecha reciente, entre las primeras cinco instituciones de enseñanza pública con este nivel de aptitud y compromiso educativo.

En ese sentido, la U de C se ha propuesto desarrollar programas académicos que apoyen la eficiente solución de necesidades sociales que terminen por ser percibidas como requisitos indispensables para sustentar el desarrollo integral del estado, la región y el país.

Como parte constituyente de los propósitos formativos de profesionales que contribuyan a la consecución de la misión general universitaria y con la visión compartida de concebir y ocupar dimensiones creativas de elevada calidad y utilidad social, cuyos egresados deberán ser protagonistas del desarrollo político, económico y cultural, la Facultad de Arquitectura y Diseño ofrece, desde el 16 de agosto de 1996, la Licenciatura en Diseño Gráfico.

Aunque supeditada al modelo educativo del aún joven acontecer didáctico en las carreras de arquitectura y diseño industrial, en cuyo germen se mantuvo incólume la axiología que dio fundamento al plantel, donde "el respeto al medio ambiente y el entorno inmediato, el compromiso con la historia, la tradición y los valores regionales, la responsabilidad con la sociedad -de modo particular con los sectores más agraviados- y la competencia por la modernidad en el análisis y posible uso de nuevas tecnologías y sistemas constructivos",¹ la breve historia de la oferta programática en diseño gráfico ha permitido, a lo largo de sus casi cinco primeros años de vida, experimentar sucesos comunes y también singulares a otras instancias pedagógicas dedicadas a la enseñanza y el aprendizaje de los conceptos y las prácticas escolares de la comunicación visual intencional y, en consecuencia, a registrar particulares avances en la ubicación cognoscitiva del área

Siempre que se habla o se escribe sobre una teoría del diseño que se está formando, comienzan las confrontaciones entre concepciones diversas sobre cómo se ha de organizar de manera interdisciplinar, pluridisciplinar o transdisciplinar. En muy raras ocasiones se oye decir que una teoría del diseño pueda ser también "disciplinar". Tal vez, los defensores de una teoría así tienen tan poca confianza depositada en sus propias contribuciones que necesitan apoyarse en otras disciplinas. La interdisciplinariedad real implica la existencia de varias especialidades autónomas.

Bernhard E. Bürdek

Como se ha referido anteriormente, el programa educativo en diseño gráfico surgió intrínsecamente homologado -en propósitos, estructura, constitución, recursos y proyecciones- a sus similares en diseño artesanal e industrial, bajo la tutela de una experiencia de trece años en la enseñanza de la arquitectura y en circunstancias político-administrativas que favorecieron la expansión de la oferta educativa institucional, que en su momento han sido aprovechadas para conformar, lenta aunque promisoriamente, la oferta formativa en ésta especialidad de la comunicación humana y social, dedicada de origen a la solución de necesidades informativas, didácticas y persuasivas, al establecimiento de conceptos a transmitir, a la experimentación de soluciones formales, espaciales, cromáticas y tipográficas y al establecimiento y mantenimiento de órdenes metodológicos siempre perfectibles, con lo que el programa inicial ha venido a enriquecer una vacilante postura inicial.

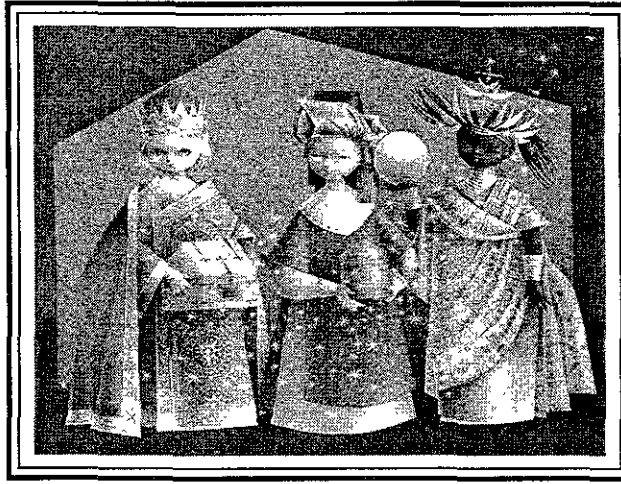
El camino andado no ha sido fácil, pues en la entidad aún no se cuenta con la indispensable cultura visual, informativa y comunicativa que estimule el desarrollo de la disciplina como actividad profesional, por lo que en muchos sentidos las primeras generaciones de egresados han debido "hacer camino al andar" para alcanzar tal estadio de reconocimiento social.

Además, las naturales dificultades que implica el comienzo de una nueva opción de estudios universitarios, en lo que a la configuración de una planta docente especializada en el ramo, asignación de recursos presupuestales, infraestructura y equipamiento físico indispensables y la misma dinámica de continua actualización programática que nuestra pretendidamente globalizada sociedad informativa demanda -entro otros factores-, han contribuido de varias maneras a hacer del ejercicio docente una verdadera prueba de voluntad, dedicación y vocación magisteriales.

Pese a ello, o mejor dicho, gracias a tal situación de reto y asunción de responsabilidades permanentes, la licenciatura ha logrado posicionarse como una de las de mayor demanda a nivel regional dentro del amplio abanico de posibilidades académicas de la Universidad de Colima.

3.1. Antecedentes

La preocupación del recientemente desaparecido artista colimote Alejandro Rangel por generar una cultura del diseño -entendida como actividad generadora de pro-



Los tres reyes magos
típica obra de
Alejandro Rangel Hidalgo

ductos útiles y bellos de inminente arraigo y beneficio social-, le llevó a participar en la creación de la Escuela Superior de Arquitectura en septiembre de 1983, en conjunto con la abierta posibilidad de extensión universitaria gestionada en tiempos del rector Jorge H. Silva Ochoa y la definitiva e inspirada gestión académica y operativa del arquitecto Gonzalo Villa Chávez reconocido restaurador del patrimonio arquitectónico.

Desde su fundación, se propuso que dicha escuela de artes aplicadas debería servir de soporte y cobijo a un futuro Centro de Diseño Artesanal que continuaría los esfuerzos emprendidos por la hoy extinta Escuela de Artesanías de Comala, Col. con el propósito de rescatar la herencia cultural prehispánica evidente en la producción cerámica de aquellos tiempos remotos, contribuir al análisis metódico, formal y funcional en la producción de artesanías propias y de la región en pos de emular la grandeza indígena y generar diseñadores locales arraigados y comprometidos con las circunstancias del tiempo y espacio distintivos.

Trece años de experiencia en la enseñanza de la arquitectura, entre los que se incluyen diez de prototípica Maestría en Diseño Bioclimático y nueve en el campo educativo del diseño industrial, abrieron la posibilidad de ofrecer en 1996, la licenciatura en diseño con tres programas orientados terminalmente hacia lo industrial, lo artesanal y lo gráfico.

Si bien en la intención de la naciente oferta educativa se hizo evidente la multifocal mirada, preparación y experiencia de sus gestores y pretendió el desarrollo de un diseñador universal a la usanza del prototipo propuesto por los primigenios bauhausianos, arraigado en la matricial Universidad de Guadalajara desde su implantación goeritziana, las propias características del modelo educativo que priva en la Universidad de Colima, las condiciones operativas de la Facultad de Arquitectura, las mismas inquietudes del personal docente de reciente incorporación -forjado curricularmente y con disímil experiencia en diseño gráfico- y aún las reflexiones vocacionales de egresados y alumnos regulares hicieron ver la insuficiente consistencia de tal propuesta integradora de la enseñanza en diseño

En el único documento fundacional encontrado, de aparente consumo interno, recopilador de las experiencias en la enseñanza del diseño industrial y reflejo fiel de las preocupaciones por encontrar salida académica variable a

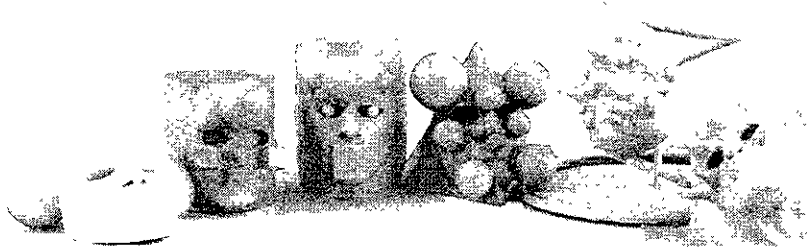
las generaciones estudiantiles de la época en que se realizó (supuesta entre 1995 y 1996 pues carece de fecha distintiva), se asienta que "en el año en que se abrió la carrera de diseño industrial, la Escuela de Arquitectura no tenía instalaciones propias, existía un déficit en cuanto a recursos materiales, no existían talleres para trabajar ni herramientas, lo que hizo inclinar el trabajo (pedagógico) hacia la teoría durante cinco años; por lo que no podemos decir que el plan de estudios vigente no fue viable en ese tiempo" ²

En la lectura del citado documento, basado en la tesis de licenciatura de Juan Manuel Vega Larios, quien a su vez extrajo dicho texto de José Luis Valle Galindo, ambos en su momento coordinadores de la Licenciatura en Diseño Industrial en la misma facultad, se asienta que "...en Colima, como en todo el país, la carrera de diseño industrial por ser tan joven (30 años) no cuenta con reconocimiento social y la gente no tiene idea de cuál es la ocupación de este profesionista. Así es que asumimos que cualquier posible empleador se percataría de puntos como: deficiencia en la formación tecnológica, carencia en el área de diseño gráfico, desinformación administrativa". ³

En el mismo texto que hace referencia al análisis interno y viabilidad del plan de estudios vigente para diseño industrial se establece que "...si el 90 % de los egresados están trabajando en actividades relacionadas con el diseño, pero no propiamente de diseño industrial y la mayoría realiza su trabajo en puestos que no son ni de jefatura ni de dirección, sino más bien de ejecución, se entiende que la preparación que recibieron no fue la adecuada para desarrollar específicamente las actividades del diseño industrial que requiere la región."

Haciendo alusión a la percepción empresarial de la carrera de diseño industrial se asentaba que "a ésta... se suma además el obstáculo de que la profesión no es conocida por los empleadores y que los espacios que deben ocupar los diseñadores están ocupados por otras profesiones"

Como consecuencia de la consulta llevada a cabo entre alumnos y ex alumnos, allí se dice que "el 60 % de los egresados opina que el ejercicio profesional demanda algunos conocimientos que no adquirió en su carrera y todos ellos atribuyen estas deficiencias a aspectos como: poca infraestructura en talleres, profesores incompetentes para la disciplina, descompensación de la teoría con la práctica y el deficiente plan de estudios" ⁴



Trabajos escolares
realizados en
el taller de Artes Visuales
de la FAyD

El citado documento continúa con disertaciones acerca del entorno económico de Colima, la industria nacional y estatal, el TLC de América del Norte, la significación para Colima, los propósitos del diseñador industrial, el diseño industrial en Colima, señalando —sin citar la fuente o el año a los que debía tal información— un dato del CODIGRAM donde se asienta que “una estadística revela que de los trabajos de los diseñadores industriales en el país, el 66 % es de diseño gráfico”.⁵

En el texto en mención también se registran algunas reflexiones de índole teórica: “Nosotros consideramos el diseño como un proceso de orden y armonización en torno al bienestar del hombre, que es aplicable a objetos, imágenes o espacios, en donde las únicas limitantes son las capacidades personales y el tiempo. Entonces, al diseño se le adjetiva como <gráfico>, <industrial>, <de modas>, <arquitectónico>, <textil>, etc. etc.”⁶

Al hacer referencia a la especialidad comunicativa del diseño se anota: “Creemos pues, que el perfil gráfico responde a una variedad del diseño muy difícil de separar del diseño industrial, porque ambos se conjugan en la presentación de un producto o servicio, dado que éstos se proyectan desde su producción hasta su consumo y desecho, por lo que se hace necesario para el diseñador industrial de Colima el manejo de estos principios en el área gráfica”

Para dejar en claro la insistente proyección del diseñador total que se pretendía formar en la Escuela, se afirma “Pero estas variantes son adoptadas sólo parcialmente, ya que se considera como eje de formación principal, la de diseñador de productos o servicios, que es donde se deben sintetizar todos los conocimientos y destrezas que se puedan adquirir dentro de la preparación académica y fuera de ella, con el compromiso de congruencia con la realidad y el conocimiento de las necesidades de la sociedad en su momento y región”.⁷

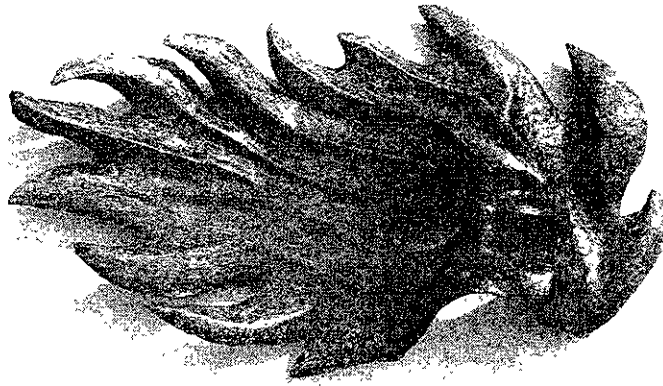
En el apartado sobre ejes de la actividad del diseño en Colima, el documento se refiere a la definición de diseñador como autogestor, artesano y gráfico. En éste aspecto se asienta que “la comunicación visual es parte esencial en la presentación y forma de todo producto diseñado. El diseño industrial encuentra en el diseño gráfico el complemento que responde a las necesidades estéticas, informativas y de identificación con el usuario, atributos estos que integran el objeto a un contexto determinado, y de los cuales depende su buen uso y aprovechamiento”.⁸

Para uno de los principales promotores de la creación de la licenciatura en diseño gráfico “la carrera de diseño gráfico surge de la necesidad de profesionalizar un oficio que nació como una rama artística. De manera que pueda satisfacer las necesidades de comunicación en un momento determinado y las exigencias visuales en áreas sociales, publicitarias y corporativas”.⁹

Bajo estas consideraciones obtenidas como producto de la experiencia didáctica en la enseñanza del diseño industrial y con el estímulo de la anticipada apertura en la capital colimense de la Licenciatura en Diseño Gráfico por parte de la Universidad Autónoma del Pacífico (UAP), institución de educación superior de carácter privado, incorporada al sistema educativo nacional con reconocimiento de validez oficial de estudios publicado en el N° 43 del periódico oficial *El Gobierno del Estado de Colima* el 26 de octubre de 1991, y —punto importante— única institución con la que la U de C compite en relación a la oferta académica en diseño gráfico, se puso en marcha el programa respectivo en la Facultad de Arquitectura.

Para organizar su operación como nueva oferta educativa y en vía de aprovechar la filiación ideológica y empática entre las administraciones de aquel entonces, se produjo un intento por asociar la enseñanza del diseño gráfico en conjunto con la también universitaria Facultad de Letras y Comunicación (FLyC) de la misma U de C a fin de aprovechar la planta docente, infraestructura y equipamiento de ambas dependencias universitarias. A la postre el proyecto se vió impedido a causa de las dificultades impuestas por la distancia física que separa a los *Campus* Colima y Coquimatlán, la limitante condición de compartir matrícula, infraestructura, equipamiento y presupuesto, la segmentación formativa (el alumno cursaría un semestre teórico en la FLyC y otro práctico en la FA) y la previsible desorientación y falta de integración del estudiante a un programa específico dentro de un contexto definido, tan caro éste último factor al estudiante local.

Tal y como se encontraba al arranque de operaciones, en la conformación del plan de estudios de la licenciatura en diseño (programa gráfico) “algunas de las propuestas de contenidos y materias se respetaron, especialmente los niveles taxonómicos de los bloques de conocimiento de procesos, teoría y diseño. En tal propuesta primigenia se consideraron las mismas áreas de dominio cognoscitivo en arquitectura aun con otros nombres que fueron literalmente



Trabajo escolar
realizado en
el taller de Artes Visuales
de la FAyD

adscritas al plan actual: teoría y gestión, procesos, herramientas y diseño.”¹⁰

Por otra parte, el modelo educativo de la Universidad de Colima, reflejo de la tendencia imperante en esa época en las instituciones públicas que entonces se basaba en la determinación de perfiles específicos de egreso, mapas curriculares sin flexibilidad, designación de asignaturas con cargas crediticias determinadas tanto por su filiación teórica o práctica como por sus valores horarios cuyos contenidos mínimos (elementales en muchos casos) podían presentarse en un denominado “programa sintético”, pareció responder a satisfacción con la propuesta de un tronco común a los tres programas en diseño... pero eso sólo fue el principio de un hoy dinámico.

Como se explicó anteriormente, el registro de la profesión ante la SEP se había hecho por separado, cada plan (y el de diseño gráfico no era distinto), tenía su correspondiente denominación, al momento de la inscripción había que ubicar al postulante a una carrera de diseño con apellido, cupo y espacios físicos determinados, amén que, en caso de solicitar alguna transferencia en la orientación terminal, el alumno debía cubrir los trámites administrativos correspondientes a un cambio de carrera (revalidando asignaturas), constituyeron un conjunto de condiciones que al irse presentando en la práctica diaria obligaron a la especificación profesional aun cuando para muchos de los impulsores de la licenciatura en diseño “sin apellidos” significara una separación de los principios originales y una (aún) inadmisibles renuncia a sus ideales por re generar en el trópico subhúmedo mexicano el ideal de las germanas Werkbund, Bauhaus y Escuela de Ulm y, si se revisa un poco más la historia, quizá en el fondo se trató de rescatar ideales plenamente identificados como propios del medioevo o prerrenacentistas.

Para acentuar la situación inicial, en la conformación del Plan A5DG (denominado numéricamente así porque con anterioridad se había modificado cuatro veces el plan de diseño industrial en nueve años de existencia), “se sacrificaron contenidos en materia comunicativa en aras de buscar la convergencia en el diseño, se procedió a la revisión de planes de estudio de otras universidades <como cuatro o cinco>, entre las que estuvieron los de la UAM, la Intercontinental y otra de Puebla” observándose “cargas o contenidos excesivos, fuerte tendencia a lo compositivo y que hacían falta otras cosas como la inclusión de materias

como ergonomía y de aquellas con mayores contenidos hacia la funcionalidad y la tecnología... (donde) la tendencia fue analogizar con la experiencia en arquitectura”¹¹

Las condiciones de infraestructura en la propia Facultad de Arquitectura al inicio de la carrera de diseño gráfico hacían ostensible la falta de previsión de apoyos para ofrecer una educación completa en esta rama pues sólo se contaba -a raíz de la experiencia en arquitectura y diseño industrial- con un taller de metales, otro de maderas, un incompleto y por lo tanto insuficiente equipo para impresión en serigrafía y un centro de cómputo con *hardware* y *software* de elementales proporciones y alcances educativos.

Los servicios bibliotecarios adolecían de material bibliográfico actualizados en materia de diseño gráfico profesional, abundaba la producción de catálogos, muestrarios de productos de la comunicación visual y manuales de ínfimo valor conceptual aunque, justo es reconocerlo, también contaba con estupendas aunque incompletas colecciones de arte, historia, teoría y crítica arquitectónica, desgraciadamente saqueadas por el vandalismo disfrazado de investigación plagiadora.

Durante el periodo preparatorio en que se llevaron a cabo las actividades para organizar y poner en marcha las licenciaturas en diseño gráfico y diseño artesanal la inversión del gasto presupuestal básicamente se dedicó a la extensión de actividades académicas de profesores y alumnos de arquitectura y diseño industrial y en el documento oficial que sintetizó los trabajos anuales de aquella época sólo hubo una breve referencia dedicada a cubrir “viáticos de profesores en la elaboración del plan de estudios de la licenciatura en diseño”¹²

La planta de profesores con que se contó para comenzar la nueva licenciatura en diseño con opciones en industrial, artesanal y gráfico estuvo conformada mayoritariamente por arquitectos en vías de concluir estudios de Maestría en diseño bioclimático, restauración patrimonial y desarrollo urbano, arquitectos de extracción regional formados en otras universidades y del mismo plantel colimense, egresados de diseño industrial de variable antigüedad como docentes, una licenciada en letras, dos diseñadoras gráficas y un comunicador gráfico.

La versión primaria del Plan A5DG, se advirtió de inmediato, consistía en un incompleto documento híbrido donde se intentó conjuntar la recuperación de la primigenia idea del diseñador integral basado en la figura del artesano

Alumnos con trabajos escolares realizados en instalaciones la FAyD



productor en serie, la directa experiencia docente en arquitectura, bioclimatismo y teoría del diseño industrial, el conocimiento resultante de las ocupaciones laterales a la formación arquitectónica o industrial de algunos egresados dedicados a lo gráfico –especialmente en terrenos de impresión serigráfica-, las recomendaciones de algunos distinguidos profesionistas visitantes y la persistente inquietud del personal de nuevo ingreso formado en terrenos específicos de la comunicación visual.

3.1.1 Problemática Inicial

A la insuficiente distancia que su corta vida permite, el estudio del panorama que han ofrecido las actividades académicas en la Licenciatura en Diseño Gráfico puede ubicarse en cuatro periodos, el primero que va desde las conclusivas reuniones de índole reflexivo sobre la pertinencia y factibilidad de su creación que ha sido descrito con anterioridad, un segundo intervalo que parte de su puesta en operación en agosto de 1996 hasta marzo de 1997, el tercero que comienza de abril del mismo año hasta febrero de 1999 y el cuarto, de junio del mismo año a la fecha.

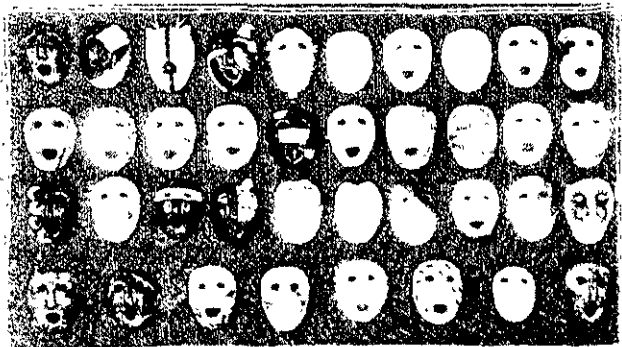
Resulta importante señalar como significativo punto de acotación conceptual, académica, administrativa y operativa el proceso evaluatorio del Comité de Evaluación en Arquitectura, Diseño y Urbanismo (CADU) de los Comités Internacionales de Evaluación de la Educación Superior (CIEES) efectuado entre marzo y octubre de 1997, la puesta en operación nacional del Programa de Mejoramiento del Profesorado (PROMEP) y del Fondo de Modernización de la Educación Superior (FOMES), cuyos registros de be-

nética experimentación aplicada al desarrollo institucional están abriendo una nueva fase de estudio dentro de la novel historia de la Licenciatura.

De acuerdo con los datos oficiales, la inesperada demanda de 120 solicitudes de ingreso que entre junio y julio de 1996 generó la Licenciatura en diseño con orientaciones terminales en Industrial, Artesanal y Gráfico “se cubrió con la admisión de 113 alumnos a primer semestre de la siguiente manera. 43 para ...Arquitectura, 33 para Diseño Gráfico, 25 para... Diseño industrial y 12 para... Diseño Artesanal” lo que hizo que, en relación a años anteriores, se duplicara la admisión de nuevo ingreso en el plantel, procedentes de “bachilleratos de la Universidad de Colima, de otros bachilleratos del estado y de... Ciudad Guzmán, Tuxpan, Guadalajara, Tamazula y Zapopan...”¹³

El crecimiento en la población escolar trajo consigo una serie de modificaciones más de coyuntura que de estructura en las expectativas funcionales de las autoridades del plantel, lo que derivó inicialmente en la espontánea aunque urgente procreación de tres jefaturas académicas de carrera a fin de atender las situaciones correspondientes a cada programa de estudio en movimiento y tanto en los salones de clase como en las reuniones académicas comenzaron a hacerse evidentes las insuficiencias curriculares y planeación gestora que el nuevo plan de estudios traía consigo en términos de definición vocacional, organización cognoscitiva y ejercicio empírico, operatividad curricular, seguimiento administrativo y distribución proporcional de recursos disponibles.

En el periodo comprendido entre agosto de 1996 y marzo de 1997, fecha en que se recibió la visita del CADU de los CIEES, el trabajo de la jefatura académica de la Licenciatura en Diseño Gráfico se orientó en dos vertientes relacionadas específicamente con el reencauzamiento de las insuficiencias ontológicas (como categorías generales y concretas del ser diseñador gráfico), deontológicas (deberes de un profesional de la comunicación visual) y taxonómicas (posicionamiento de las jerarquías profesionales de los elementos de un sistema, el diseño de la comunicación visual intencional) detectadas en el pleno ejercicio cotidiano de los conceptos sensibilizatorios, informativos y actualizadores del diseñador en formación, debatida en el seno del Colegio de Enseñanza y preocupantemente visualizado desde un principio como un *todólogo* en panorama del quehacer en los vastos territorios profesionales





Portada del tríptico
promocional
de las licenciaturas
en diseño en la FAYD

del diseño gráfico como expresión de un pensar, sentir y expresar de índole profesional.

La recién instalada jefatura académica de carrera difirió, desde el inicio de actividades de la visión del diseñador integral un tanto "aprendiz de todo y oficial de nada" porque la *experiencia registrada en los distintos ámbitos de la comunicación visual* y aún de las investigaciones pedagógicas recientes han demostrado que la *abstracta generalización del conocimiento inhibe la posibilidad de motivar, establecer y consolidar nichos constructivos, especialistas y aún de mercado de uso definido para los ejecutantes del diseño gráfico* y porque los preocupados avances en el estudio de los fenómenos de la comunicación visual, registrados con mayor intensidad en nuestro país a comienzos de los años noventa a partir de la experiencia de ENCUADRE, el surgimiento de publicaciones periódicas -favorecido por el notable incremento en la matrícula escolar-, la amplia oferta de eventos de diversa índole, tendencia y proyección profesional y la insistente presencia pública de connotados especialistas del ramo para ampliar los radios de difusión de la disciplina han hecho evidente la necesidad de contar con expertos comunicadores en el campo de la gráfica en sus modalidades editorial, publicitaria o ambiental, para comprobarlo, revítese la opinión de Bernhard Bürdek en el epígrafe de este capítulo.

Por otro lado, la creciente inquietud de las primeras generaciones estudiantiles, registrada durante el curso del tronco común, por no saber en qué consistía específicamente su formación dentro de un campo determinado del diseño comenzó a debilitar su identidad y empeño vocacionales al grado de registrarse considerables bajas por retiro, *insuficientes estímulos de aprendizaje significativo* y aún de suscitarse discusiones inútiles sobre los supuestos estratos jerárquicos observados en el ejercicio profesional de arquitectos, diseñadores industriales, artesanales o gráficos, sin mayor sustento argumental que actuar bajo la égira de un linaje histórico arrogado para sí por quienes asumieron una actitud patrimonialista sobre el conocimiento y práctica registrados en la enseñanza del diseño. En esa época era común observar el inicio o conclusión los discursos al respecto con el consabido y supuestamente resignante "es que en arquitectura así se ha hecho".

• Primera Vertiente

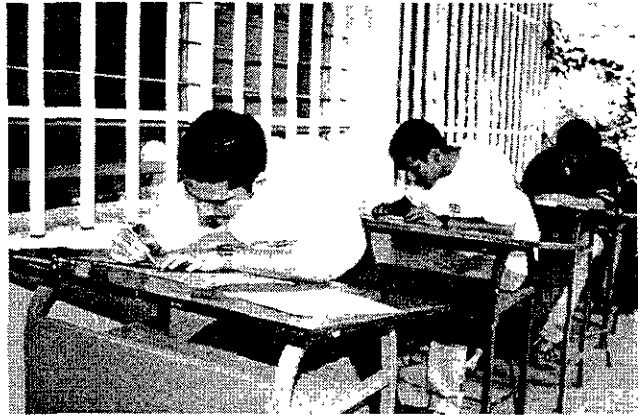
Bajo tales planteamientos, la primera vertiente consistió en trabajar, por una parte, en la terminación del Plan A5DG con un decidido enfoque recuperador de la inmanente naturaleza comunicativa del diseño gráfico y por otra en el examen analítico y contraoferta de conceptos de la evidente transcripción literal de contenidos procedentes de la experiencia docente en arquitectura y diseño industrial, que resultaban específicamente patentes en materias compartidas durante el tronco común y las áreas comunes.

Si bien no podía efectuarse la urgente reestructuración exigida por la realidad porque el semestre ya estaba en marcha, una de las primeras situaciones presentadas consistió en la detección y consecuente elaboración de programas inconclusos, es decir, que se encontraban sólo en su fase de propuesta sintética (de contenidos mínimos) pues su falta de resolución se difería al momento mismo en que fuera requerido ya que se esperaba que conforme se fueran sucediendo los semestres los profesores responsables se encargarían de desarrollarlos hasta su versión analítica, *vid* anexo 1 de este capítulo.

Ello implicó que en lo general, se atendiera a satisfacción conciente el formato establecido por la Dirección General de Educación Superior para el efecto, la preparación e inclusión de necesarios textos introductorios, la reorientación de objetivos generales de las materias en función de los objetivos por eje y área a los que perteneciera la asignatura, un mayor y renovado desglose de contenidos programáticos, la afinación de los métodos y recursos didácticos, la determinación de los mecanismos de evaluación y la puesta al día bibliográfica de materiales impresos y audiovisuales directamente relacionados con las actividades de un diseñador gráfico en casi el 40 % de los programas del un total de 50, independientemente de que se apoyó la misma situación en otros programas del área artesanal e industrial.

En ese mismo tenor y bajo inéditos esquemas organizativos (cuando menos en el área del diseño impartido en la FAYD) se configuró la primera Matriz Taxonómica de las Materias de Diseño Gráfico (MTMDG) y la consecuente Matriz de Evaluación de las Materias de Diseño Gráfico (MEMDG), con el propósito de dar consistencia cognoscitiva a los adelantos epistémicos del alumno en las materias consideradas *vertebrales* cuyo procedimiento de elaboración y sucesivas actualizaciones se explicará más adelante.

En la Licenciatura en Diseño Gráfico que se ofrece en la FAyD se procura integrar armónicamente la tradición con la modernidad, no sólo tecnológica, sino esencialmente la conceptual



• Segunda Vertiente

En la segunda vertiente se propuso trabajar de manera paulatina en la construcción reflexiva de una definición de identidad profesional del futuro ejecutante de la comunicación visual. Al observarse inconsistencias de orden conceptual, histórico y metodológico en la definición de diseñador gráfico enunciada en el tríptico aludido, se procedió a generar un documento que pretendió dar particulares rasgos de profesionalismo al especialista en comunicación visual, es decir, a restituir la posible personalidad del ser humano al que se estaba auxiliando en su formación profesional pues se consideró que el temperamento y el carácter de sus futuros productos comunicativos debían ser factores distintivos desde su misma etapa instructiva.

En un medio abrumado por la sustantiva conquista de éxitos académicos ostensiblemente asumidos por los arquitectos como signos de su propia identidad académica se consideró oportuno que el rescate de una individual percepción de las realidades identificatorias del diseño gráfico constituía un pertinente comienzo, válido para emprender una nueva comprensión profesional entendida como posibilidad cognoscitiva de *lo otro*, en el entendido que "el carácter —en cuanto es un proceso de integración mental— obedece en grado extremo a estas influencias del ambiente social, sobre todo si el soporte temperamental es lábil (débil); la personalidad en cambio es esencialmente el resultado de las reacciones frente a tales influencias del ambiente, reacciones del Yo, que transforman las imágenes del mundo exterior —palabras, lecturas, ejemplos, acontecimientos— cotejándolas intuitivamente con sus propias actividades, con la obra de que uno mismo es capaz." ¹⁴

Además, si la metódica ubicación característica del comunicador visual se había recomenzado entusiastamente en nuestro país a partir de 1990 con la constitución de ENCUADRE ¿por qué no empezar desde nuestra perspectiva local y regional a configurar una personalidad del diseñador gráfico a formar en la Universidad de Colima?, ¿sería factible encontrar desde la provincia un aporte a los esfuerzos emprendidos a nivel nacional?, ¿cómo hacerlo desde un contexto donde el diseño gráfico era ejercido por una mayoría hábil en lo técnico aunque formada en otros ámbitos del diseño?, ¿cómo hacer propia y traer a la memoria la muy válida y semiolvidada axiología de la propia facultad?

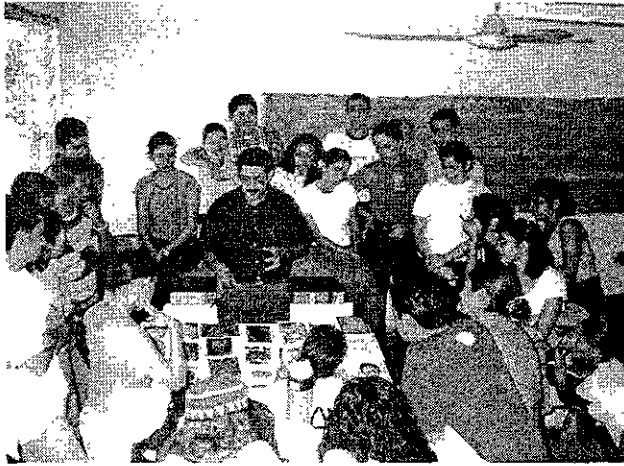
A pesar de ciertos adelantos conceptuales y experimentales, las respuestas a estas interrogantes aun forman

parte de las preocupaciones académicas cotidianas, como cabría esperar.

Dada la cerrada mecánica procedimental del modelo educativo basado en asignaturas fijas sin posibilidad de selección optativa, los afanes por dar flexibilidad a la curricula actual se han enfocado a la celebración de cursos extensivos, asistencia a conferencias y eventos de divulgación, organización de talleres sobre temas no incluidos en el plan de estudios y en la continua aportación bibliográfica tendiente a reducir la rígida constitución del sistema educativo en vigor

A raíz de la solicitud hecha al CADU de los CIEES durante noviembre de 1996, para que la oferta educativa de la FA recibiera la valoración correspondiente a sus ocho programas donde "...el objetivo de ser evaluados fue obtener un diagnóstico que reflejara el quehacer actual de la Facultad de Arquitectura, así como detectar las áreas en que se debe reforzar para obtener un incremento global de la calidad" ¹⁵ y como, dentro de la Comisión Académica formada para integrar la información solicitada por los pares institucionales para prediagnosticar los programas a evaluar "se notaron gran parte de las deficiencias, que consientes o no, estaban presentes en los esquemas operativos de la dependencia, pues las primeras complicaciones se presentaron al tratar de reunir una información que presumiblemente... (debería) estar sistemáticamente archivada para consulta y formulaciones estadísticas que permitieran dar origen a análisis y estrategias de desarrollo... Durante este tiempo de integración muchas de las acciones se planeaban <con la camiseta puesta> y la documentación del desarrollo y los resultados obtenidos equivalían casi a la tradición oral. Éramos muy pocos y muy jóvenes para que la memoria nos fallara... Fue a partir de los requerimientos solicitados por el Programa de Mejoramiento del Profesorado (PROMEPE/1996), que se notó la necesidad de instrumentar un plan que llenara los vacíos reconocidos, como la falta de información estadística, así como objetivos administrativos y académicos, metas y estrategias que evitaran desviaciones a los lineamientos previstos, para proteger a la Dependencia de visiones personales de los responsables administrativos y académicos en turno".

Como se recordará entre los propósitos del arquitecto Julio de Jesús Mendoza Jiménez, entonces director se encontraba, en primer lugar, la restauración de la relaciones humanas entre alumnos, docentes, administrativos y



Durante el curso propedéutico el alumno enfrenta proyectos similares a los de los cursos regulares

directivos y la evaluación interna, en éste sentido "la dirección ha hecho una evaluación del desempeño docente y recientemente se hizo una evaluación que ya fue entregada a los maestros, porque esa es otra de nuestras debilidades, hacíamos evaluaciones pero no les dábamos a conocer a los maestros el resultado, ...no para premiar ni para castigar, creo que eso debe ser importante, no pretendemos castigar ni premiar, pero si consideramos que la dirección debe darle argumentos al maestro para que él mismo, en primera instancia, ... el mismo tome su propio criterio y que corrija lo que haya que corregir y que fortalezca en lo que tiene aciertos, entonces, la evaluación que recientemente realizamos a los profesores fue eso, darle al maestro, apoyarlo para darle la visión de como lo ven los alumnos, con sus debidas reservas, eso es la evaluación interna" ¹⁶

Así las cosas, la segunda etapa de estudio se ha dedicado al seguimiento de las observaciones realizadas por los CIEES en el documento citado sin abdicar del ampliado convencimiento acerca de las posibilidades formativas del diseñador gráfico local en armonía con lo observado a nivel nacional, donde nuevos planteamientos en los objetivos de la enseñanza en el área, la desinhibición académica en la reconfiguración de perfiles de egreso, la claridad en los requisitos para ser admitido y el análisis a conciencia de las cargas curriculares se han convertido en sustento de toda actividad académica, no sólo docente.

En ese sentido las tareas consistieron en el establecimiento de una serie de comisiones encargadas de satisfacer, previa crítica de las recomendaciones recibidas, los requerimientos del CADU, aunque aún sin proponerse alterar estructuralmente los actuales planes de estudio compartidos.

3.2 Requisitos de Ingreso

Para acceder al estudio de la licenciatura en Diseño Gráfico el aspirante debe reunir las siguientes características que conforman el perfil de ingreso a la Facultad de Arquitectura y Diseño, normado "por el Acuerdo 3 de Rectoría de 1991" ¹⁷

- Solicitar preinscripción, efectuar la inscripción y cumplir con los requisitos establecidos en los instructivos y convocatoria publicada correspondientes

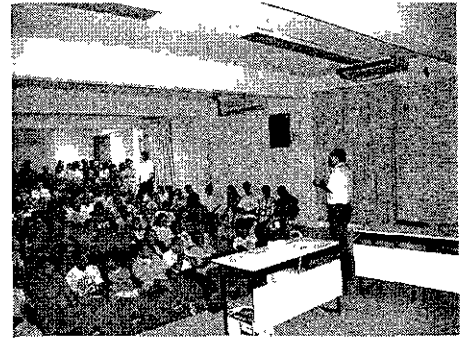
- Ser aprobado en los exámenes de selección (curso propedéutico, Centro Nacional de Evaluación CENEVAL y psicométrico) que determine la Universidad.
- Entregar documentos originales que acrediten sus antecedentes académicos.
- Cubrir los aranceles correspondientes.

El Colegio Académico de la FAYD delineó los objetivos, procedimientos y valores de cada uno de los mecanismos académicos que consideró adecuados para evaluar a los aspirantes a ingresar a las cuatro carreras profesionales que imparte, considerando cuatro factores básicos:

- El promedio de bachillerato (8.00 o superior si es egresado de algún bachillerato de la U de C, 8.50 o superior para el egresado de otro bachillerato local y 9.00 o superior para el aspirante procedente de una institución pública o privada fuera del estado)
- Equivale al 40 % de la calificación final.
- El curso propedéutico, normado por el *Manual* correspondiente, consta de cinco talleres: expresión bidimensional, tridimensional, redacción, geometría y desarrollo humano) En su realización se desarrollarán trabajos en cada materia, cuyas notas se promediarán y ponderarán para obtener la calificación del curso. Corresponde al 30 % de la calificación final.
- Examen nacional del CENEVAL (valora razonamiento verbal, numérico, mundo contemporáneo, ciencias naturales, sociales, matemáticas y español)
- Equivale al 20 % de la calificación final
- Examen psicométrico (mide la capacidad de adaptación y socialización del estudiante).
- Corresponde al 10 % de la calificación final
- Carta de motivos o intereses en la selección de carrera ofrecida por la FAYD
- Entrevista personal con el jefe académico de la licenciatura por la que opta.
- Los resultados obtenidos por el postulante en cada uno de estos factores de selección se suman para determinar la aceptación o el rechazo del aspirante en función del cupo disponible en cada carrera

En la Tabla 12 se observan dichos porcentajes por factor de evaluación para el ingreso a la FAYD

Al inicio del propedéutico se brinda una amplia explicación sobre las características de cada carrera



Factores de Evaluación del aspirante a la FAyD

| Criterio | Porcentaje |
|-----------------------------|------------|
| 1. Promedio de bachillerato | 40 % |
| 2. Curso propedéutico | 30 % |
| 3. Examen CENEVAL | 20 % |
| 4. Examen psicométrico | 10 % |

Histórico de las inscripciones al curso propedéutico de la Licenciatura en Diseño Gráfico en la FAyD

| Aspirantes | 1996 | 1997 | 1998 | 1999 | 2000 | Subtot. Prom anual |
|------------|------|------|------|------|------|--------------------|
| Mujeres | 24 | 34 | 25 | 36 | 37 | 156 |
| Hombres | 15 | 21 | 18 | 25 | 27 | 106 |
| Total | 39 | 55 | 43 | 61 | 64 | 262 |

M = Mujeres, H = Hombres, T = Total

Fuente: UdeC/FAyD/Coordinación Académica, Expedientes de inscripción 1996, 97, 98, 99 y 2000 al curso propedéutico para ingresar a la licenciatura en diseño gráfico

3.2.1 Estadísticas

A sus escasos cuatro y medio años de vida y de acuerdo con lo observado a nivel regional y nacional, la licenciatura en diseño gráfico ha devenido en una carrera con alto grado de demanda entre la población egresada del nivel preparatoria, a juzgar por los registros de solicitudes efectuadas en este lapso.

De las solicitudes presentadas sólo se admite un número determinado de postulantes, dándose casos que algunos de los no aprobados para esta carrera se difieren hacia las licenciaturas en diseño industrial o artesanal como segunda opción, aunque al término del segundo semestre el alumno que no haya podido ingresar a su primera opción vocacional realiza trámites de convalidación a fin de iniciar el tercer semestre ya en la propia carrera de diseño gráfico.

Tal disposición ha provocado pérdida de información útil para el seguimiento puntual de la matrícula en la licenciatura en diseño gráfico porque no se da de alta al convalidante desde el principio, por eso en las tablas siguientes se observarán variaciones no proporcionales.



Histórico de la matrícula en la Licenciatura en Diseño Gráfico de la FAyD

| | 1996 | 1997 | 1998 | 1999 | 2000 | Subtotal Promedio anual |
|---|------|------|------|------|------|-------------------------|
| M | 21 | 21 | 16 | 21 | 25 | 104 |
| H | 12 | 11 | 17 | 15 | 18 | 73 |
| T | 33 | 32 | 33 | 36 | 43 | 177 |

M = Mujeres, H = Hombres, T = Total

Fuente: UdeC/FAyD/Coordinación Académica, Expedientes de matrícula por años 1996, 97, 98, 99 y 2000 al curso propedéutico para ingresar a la licenciatura en diseño gráfico

Histórico de la evolución de la matrícula por generación y semestre en la Licenciatura en Diseño Gráfico

| Gen. | Semestre | | | | | | | | E | T |
|-------------|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1° | 2° | 3° | 4° | 5° | 6° | 7° | 8° | | |
| 1996 | <i>En los grupos coexisten DG, DA y DI</i> | | | | | | | | | |
| M | 21 | 18 | 16 | 15 | 12 | 12 | 12 | 12 | | |
| H | 12 | 14 | 15 | 16 | 9 | 7 | 6 | 5 | | |
| T | 33 | 32 | 31 | 21 | 21 | 19 | 18 | 17 | 11 | 10 |
| 1997 | <i>En los grupos coexisten DG, DA y DI</i> | | | | | | | | | |
| M | 21 | 20 | 19 | 19 | 18 | 14 | 17 | 17 | | |
| H | 11 | 6 | 9 | 9 | 8 | 7 | 6 | 7 | | |
| T | 32 | 26 | 28 | 28 | 26 | 21 | 23 | 24 | | |
| 1998 | <i>Los grupos de DG inician por separado de DI y DA</i> | | | | | | | | | |
| M | 16 | 10 | 12 | 11 | 12 | 11 | | | | |
| H | 17 | 15 | 14 | 14 | 13 | 12 | | | | |
| T | 33 | 25 | 26 | 25 | 25 | 23 | | | | |
| 1999 | <i>Se abren dos grupos en 4° semestre</i> | | | | | | | | | |
| M | 21 | 19 | 21 | 21 | | | | | | |
| H | 15 | 11 | 11 | 7 | | | | | | |
| T | 36 | 30 | 32 | 28 | | | | | | |
| 2000 | <i>Se abren dos grupos en 2° y 4° semestres</i> | | | | | | | | | |
| M | 25 | 24 | | | | | | | | |
| H | 18 | 14 | | | | | | | | |
| T | 43 | 38 | | | | | | | | |

H = Mujeres, H = Hombres, T = Total
E = Egresados, T = Titulados

Como se observa, a pesar de los vaivenes administrativos producto de la situación ya descrita, entre otros factores próximos a analizar, existe una fuerte incidencia femenina tanto en la inscripción como en la permanencia en el plantel y aunque aún no se instrumentan indicadores de seguimiento de las historias académicas personales, es deseable que tal información se recupere, tenga al día y continuamente sea actualizada, a fin de establecer una mejor seguimiento en el avance del alumnado, asunto que está por rendir sus mejores resultados al visualizarse la realización de un estudio a mayor profundidad sobre el perfil del estudiante de la FAyD.





Durante la administración rectoral del Dr. Carlos Salazar Silva se ha incrementado significativamente la titulación de egresados universitarios

3.3 Requisitos de Egreso y Titulación

Las condicionantes académico-administrativas que el egresado de la carrera debe cumplir para ser poseedor del título universitario que lo acreditará como Licenciado en Diseño Gráfico—como único documento oficial expedido por el rector de la Universidad a quienes hayan cursado totalmente una carrera y presentado el examen profesional correspondiente— se encuentran establecidas en el *Reglamento de Exámenes Profesionales y Expedición de Títulos* emitido por Acuerdo de Rectoría N°4a de Rectoría de 1993.

“Para tener derecho a examen profesional se requiere haber cumplido los siguientes requisitos:

- A. Acreditar debidamente el haber concluido los estudios correspondientes a la carrera respectiva
- B. Haber prestado el servicio social constitucional en los términos marcados por el reglamento relativo.
- C. Haber realizado la práctica profesional correspondiente en los términos marcados por el reglamento correspondiente
- D. Estar al corriente en toda clase de pagos en la tesorería, en las bibliotecas, la escuela u otras dependencias universitarias.”¹⁸

En el mismo documento se aclara que “para obtener el derecho a presentar examen recepcional se requiere presentar ante la dirección de la escuela una solicitud acompañada de la siguiente documentación

- A. Certificación global de los estudios de licenciatura realizados
- B. Constancia expedida por la Dirección General de Servicio Social, de haber cumplido el servicio social constitucional
- C. Constancia expedida por la Dirección General del Centro Universitario de Apoyo a la Productividad, de haber cumplido con la práctica profesional respectiva.
- D. Trabajo escrito o la constancia correspondiente a alguna de las opciones señaladas en el artículo décimo quinto
- E. Constancia de que se encuentra su expediente escolar en regla
- F. Cinco fotografías tomadas de frente tipo y tamaño título y cuatro tamaño filiación
- G. Pagar los aranceles correspondientes a los trámites de examen profesional, expedición y registro de titulación y cédula profesional”¹⁹

los y cédula profesional”¹⁹

Luego de explicar los trámites administrativos a seguir por el egresado—relacionados con la asesoría a recibir para elaborar su tesis, cobertura de aranceles, designación de jurados, establecimiento de tiempos para efectuar el examen, fundamentación de razones en caso de procedencia o no de su solicitud de examen e integración del jurado—, en el documento normativo se asienta que el egresado puede optar por cualquiera de las siguientes modalidades establecidas para presentar dicho examen profesional, las cuales son:

- A. Sobre un tema inédito relacionado con su carrera.
- B. Observaciones que el sustentante presente sobre su servicio social.
- C. Experiencias que haya recogido al hacer su práctica profesional
- D. Consideraciones que presente sobre el plan de estudios de la carrera
- E. Sobre un trabajo de investigación realizado por el sustentante.

En cualquiera de las opciones que señala el reglamento, el egresado deberá exponer oralmente su trabajo y podrá, si lo desea, auxiliarse de notas escritas y apoyos audiovisuales, entregará su trabajo por escrito y deberá ser comentado por el jurado.

También cuenta con las siguientes opciones para titularse:

- F. Presentar ante la facultad correspondiente la constancia de aprobación del *Examen Nacional de Calidad Profesional expedida por el Centro Nacional de Evaluación para la Educación Superior A.C (CENEVAL)*
- G. Para la opción de titulación por créditos de posgrado se llevarán acabo las siguientes disposiciones:
 - a) Que el egresado haya obtenido un promedio general superior a 8 (ocho) en la carrera profesional en la que pretenda titularse por créditos de posgrado.
 - b) Que el programa cuyos créditos pretenda hacer valer para la titulación sea de la misma área de conocimiento que el de la licenciatura cursada. El número de créditos que deberá haber cubierto quien desee titularse por esta vía será
 - a) En el caso de estudios de especialidad, la totalidad de créditos

- b) En el caso de estudios de maestría, la mitad de los créditos establecidos en el plan de estudios respectivo.
- c) Que el promedio obtenido en los créditos a que hace referencia el inciso anterior sea igual o mayor que 8 (ocho).
- H. Podrá titularse el alumno que habiendo cumplido con los requisitos establecidos en los artículos quinto y sexto cumpla además con una de las siguientes opciones:
- a) Que haya obtenido nueve (9) de promedio de calificaciones durante toda su carrera profesional y presente constancia oficial de haber obtenido un mínimo de 550 puntos en el examen TOEFL
- H. Que haya obtenido al igual que el punto anterior, un promedio de nueve (9) en toda su carrera profesional y que presente constancia expedida por la Escuela de Lenguas Extranjeras de la Universidad de Colima en la que haya obtenido un mínimo de 550 puntos en el examen de inglés avanzado.
- Como situación específica para los egresados de Medicina, se establece que:
- I. El alumno de la Facultad de Medicina que haya cumplido satisfactoriamente su internado rotatorio de pregrado y que esté cursando el último semestre de su servicio social constitucional, podrá optar por cualquiera de las opciones ya señaladas o presentar una evaluación teórico-práctica ante un jurado integrado como se señala en el artículo noveno del propio reglamento, ante el cual el sustentante demostrará fehacientemente su capacidad profesional.²⁰

3.4 El Plan A5DG

En respuesta a la tradición educativa que incrementa el sentido de participación y permite la concentración académica y administrativa, el procedimiento para constituir el actual plan que da soporte estructural a la licenciatura en diseño gráfico surgió de una organización académico-administrativa "adoptada en la mayor parte de las instituciones de educación superior"²¹ en nuestro país, la de facultades y escuelas, donde predominan currículos rígidos y "se presentan repeticiones innecesarias de cursos que con los mismos contenidos son ofrecidos en programas de una misma unidad académica (donde) en la mayoría de los

casos, la normatividad de las instituciones dificulta la movilidad entre programas y unidades de la propia institución."²²

El modelo de currículo rígido "está basado en la disciplina como criterio para seleccionar y ordenar los contenidos en los que cada asignatura aporta, independientemente del resto de las asignaturas, una dimensión específica"²³, caracterizándose su organización por que las materias estimadas para cursar un programa en pos de la obtención de un título o grado están determinadas con anticipación y su progresión temporal está señalada en periodos definidos de tiempo y ciclos escolares, manifestándose también la seriación imprescindible entre materias correspondientes a distintas fases escolares.

"Los currículos se estructuran, generalmente, por áreas que agrupan asignaturas afines, lo que permite un <proceso más funcional en la comprensión de los principios comunes difícilmente perceptibles en el estudio de materias aisladas> o, en algunos casos de currículos que no han sido actualizados, se presentan como listados de asignaturas aisladas con la carga horaria, en ambos casos se establece la secuencia temporal obligatoria y el valor en créditos, así como los requisitos previos para cursar algunas de las asignaturas ... Diversas instituciones han adoptado un tipo de organización curricular que se compone de un tronco común para varios programas, seguido de una etapa compuesta por asignaturas organizadas por áreas ... una de las consecuencias es que no se favorece la especialización de la planta académica y, por otra parte, que se ofrecen cursos similares, inclusive con el mismo contenido y valor en créditos, en diferentes programas de la misma institución"²⁴

Producto de las expectativas generadas alrededor de la formación profesional del diseñador integral que tuvo como punto de origen la concepción del diseñador artesano productor en serie, el actual plan contempla la integración de 50 materias, constituidas por horas teóricas y prácticas a la semana, relacionadas en mayor o menor grado con el campo profesional del diseño gráfico, la inclusión del Inglés como lengua extranjera y el desarrollo de actividades culturales y deportivas, junto con la realización de servicios sociales interno y constitucional y la puesta en marcha de las prácticas profesionales

La duración de la licenciatura en diseño gráfico es de 8 semestres continuos con 377 créditos en total, de los que 329 corresponden a las asignaturas propiamente dedi-

La continua actualización de los contenidos programáticos en cada área, eje y materia es preocupación constante



cadras al proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño gráfico, 32 a la instrucción en el idioma extranjero mencionado y 16 a las actividades de convivencia y desarrollo complementario referidas. Para entender mejor el desglose *vid infra* apartado 3.4.3

Las cincuenta materias de que consta el programa educativo en diseño gráfico, de manera análoga a la acostumbrada organización tradicional del conocimiento en las escuelas o facultades de arquitectura, diseño y urbanismo, se constituyen alrededor de "las áreas . que integran los contenidos básicos, mismos que deben estar considerados en el plan de estudios de cualquier programa académico de licenciatura..."²⁵ y que en todas las tres carreras de diseño en la FAyD (industrial, artesanal y gráfico) son cuatro, a saber: Teoría, Composición, Tecnología y Gestión apoyadas cada una en dos ejes correspondientes: Humanístico y Artístico, Projectual y Expresivo, Científico y Técnico y Ambiental y Empresarial, respectivamente.

- **El Área de Teoría**

Como se anticipó en apartados anteriores, en la Licenciatura en Diseño Gráfico las asignaturas contenidas en el área de teoría soportan la construcción razonada del intelecto y promueven el desarrollo de la sensible reflexividad del alumno, bajo el supuesto de que éste ha recibido una serie de conocimientos a través de experiencias de aprendizaje previas, que servirán como base para articular de manera dialéctica los contenidos especulativos sobre el diseño y sobre las artes visuales, con especial énfasis en el estudio de la génesis, el desarrollo, la vigencia y actualidades de conceptos históricos en la comunicación, el dibujo, la pintura, el grabado y las artes gráficas como antecedentes directos y sustanciales de la comunicación visual profesional a nivel universitario.

En éste sentido se entiende a la teoría como el conocimiento resultante de procesos reflexivos contrastados y contrastables que se engarzan elocuentemente en la erección de la experiencia cognoscitiva, tiene como objetivo consolidar en el estudiante de diseño el aparato crítico que, a través del cuestionamiento, le facilite la comprensión de las multifocales referencias culturales que han contribuido a estipular los valores formales, los motivos del cromatismo, las funciones y los procesos de significación en un lenguaje disciplinario con matices propios dentro del concierto profesional del diseño

Se sustenta en un eje humanístico porque los planteamientos racionales se basan en la reafirmación de valores y posibilidades humanos universales tanto como en el reconocimiento de sus límites y tienden a resolver necesidades de orden, armonía y unidad en un trabajo dedicado a resolver demandas de comunicación visual en contextos sociales disímboles, mediante el uso intencional de métodos, análisis y postulados semióticos, hermenéuticos, sociológicos y psicológicos.

Se apoya en un eje artístico porque el diseño gráfico encuentra en las artes plásticas su originaria fuente de abreviamento. El trazo es el significativo nudo troncal tanto del dibujo artístico como de la letra y en la consideración de interpretaciones filosóficas e históricas sobre estilos, tipos y símbolos el alumno encontrará razones de ser de su vocación profesional.

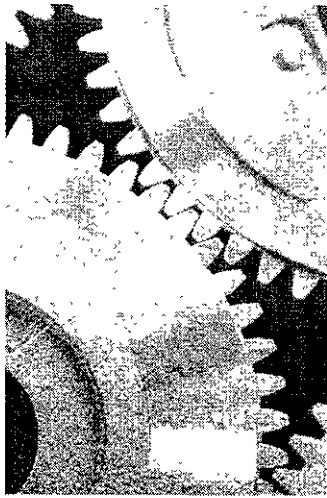
- **El Área de Composición**

Tiene la responsabilidad de enseñar al alumno a manifestar materialmente los conocimientos, habilidades y actitudes adquiridas en las demás áreas, concentrando su aprendizaje significativo en la sensata generación o reinterpretación de imágenes, productos y servicios de naturaleza comunicativa y visual de manera unida, ordenada y armónica

Se entiende la composición como una paradójica integración racional y emotiva de los elementos y relaciones visuales significativos que apoyen la transmisión del concepto-mensaje a fin de que funcione comunicativamente en un ambiente determinado con anticipada imaginación creativa

El objetivo de ésta área de conocimiento consiste en estimular, desarrollar y concretar los vínculos cognoscitivos, afectivos y psicomotrices hasta convertirlas en experiencias de aprendizaje significativo, donde la fluidez de ideas, la asociación remota y la intuición se enlacen con estilos cognitivos, actitudes de permanente exploración y estrategias visionarias

El eje projectual es uno de los pilares de ésta área porque su objeto consiste en habilitar al alumno en la solución inventiva de síntesis conceptuales, espaciales, morfológicas, tipográficas y cromáticas que nutran la idea a comunicar y faculte su representación visual mediante el uso de procedimientos especulativos de orden significativo y técnico distintivos de su cultura



La tecnología brinda instrumentos que no sustituyen la capacidad reflexiva ni la habilidad manual de los educandos

El eje expresivo intenta motivar la revelación de la capacidad del alumno para que mediante su lenguaje visual exponga en condiciones estéticas sus ideas, a través del experimentado manejo de soportes, materiales y herramientas tradicionales y modernos que den vida propia a sus creaciones artísticas

- **El Aea de Tecnología**

Se propone capacitar al alumno en el preciso conocimiento y desarrollo de aptitudes que hagan factible la solución de dificultades en la representación manual, infográfica, impresa y audiovisual así como en los procedimientos técnicos propios de la reproducción seriada de sus productos.

Se entiende la tecnología como el conjunto de técnicas a través de las cuales el ser humano modifica y actúa sobre el entorno que lo rodea. Tiene como objetivo sacar provecho de la naturaleza, utilizando los conocimientos científicos y ligándolos a acciones concretas.

El objetivo de ésta área de conocimiento es instruir al alumno en el uso práctico de los fundamentos científicos que respalden la modificación lógica de su ambiente social para generar sistemas productivos redituables aunque respetuosos de su escenario natural

El eje técnico fomenta en el alumno el ejercicio experimental del conocimiento científico a través de procedimientos de elaboración, definición, acabado, conservación y restauración, cuya eficiencia manual o mecanizada ha sido debidamente comprobada, de modo que su comprensión de las características físicas, comportamiento y resistencia de soportes, materiales y herramienta contribuyen a otorgarle autoridad en la selección viable a su proyecto de diseño.

El eje científico incluye los conocimientos fundados en el estudio y relativos a un objeto determinado. Tiene como objetivo conocer y entender la naturaleza, buscando la comprensión de los fenómenos para determinar los principios de todo lo que nos rodea

- **El Área de Gestión**

Se enfoca a la apropiación y adquisición de ideas, conceptos, costumbres, prácticas y disposiciones existentes para que el diseñador gráfico actúe administrativa y jurídicamente en su medio social. El entendimiento y asunción de las condiciones y cambios en la normatividad impuesta

por los regímenes legales de su ejercicio profesional propiciarán su conversión en agente de cambio dentro de los estratos económicos donde concurre

Su objetivo reside en ubicar al alumno dentro del marco constitucional, las variantes reglamentarias y los procedimientos administrativos que inciden en la rentabilidad económica del proceso de diseño.

La primera columna que sostiene a ésta área es el eje ambiental que tiene como objetivo específico guiar al alumno en los procedimientos establecidos por los escenarios legales, instituidos socialmente para identificar y asumir los derechos y las obligaciones impuestas por las autoridades del ramo a su actividad profesional.

El eje empresarial tiene como propósito compartir información sobre estrategias de competencia, códigos de ética y procedimientos calificados acerca del funcionamiento de bufetes, despachos, industrias, comercios y corporaciones que inciden en el trabajo cotidiano del diseñador gráfico.

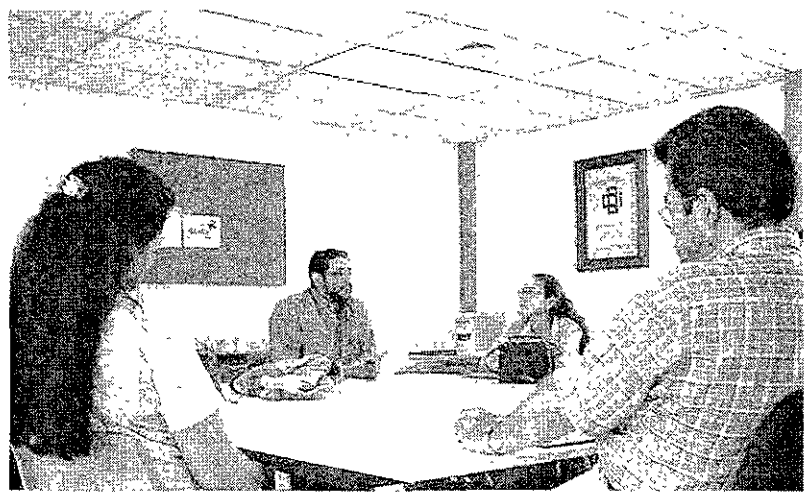
En términos generales, éste es el planteamiento de la oferta educativa que da vida al actual plan A5DG según la organización académico-administrativa general vigente en la FAyD de la U de C, de currículo rígido y establecimiento funcional basado en áreas del conocimiento a imagen y semejanza del acontecer nacional en instituciones de educación superior cuya incorporación compositiva en ejes de base y asignaturas de carácter obligatorio, seriado, antecedente, paralelo y relacionado se tratará adelante.

3.4.1 La Guía Académica

Elaborado hasta finales de 1997, el documento que registra los trabajos dedicados a dar consistencia conceptual y solvencia operativa a la Licenciatura en Diseño con orientaciones en Industrial, Artesanal y Gráfico fue trabajado, según acuerdo del Colegio Académico de la FAyD, por los tres coordinadores de carrera durante el primer semestre del mismo año, incentivados por la obligada necesidad de contar con un sustento programático de mayor calibre y definición y especialmente por la solicitud de insumos informativos del CADU de los CIEES, cuyo proceso evaluatorio estaba en curso.

El documento, que consta de 130 hojas impresas por una cara, es producto de las convergentes actividades de "el total de profesores de tiempo completo y catedráticos

Sesión académica con profesores del Colegio de Diseño Grafico



de tiempo (completo) y parcial, (quienes) se (han) involucrado en la continua revisión, actualización y elaboración de los programas de las materias para los nuevos planes de estudio de las carreras de arquitectura y diseño industrial, artesanal y gráfico". "El Colegio de Enseñanza de la Facultad desarrolló cada uno de los programas de las materias de la Licenciatura en Diseño, plasmándose en un documento que será publicado...." 26

A dicho documento, aún sin promover como fue la intención original, se le han hecho, semestre a semestre, adecuaciones motivadas por las limitaciones de una planta docente sobrecargada de horas clase -en muchas ocasiones sin mayor experiencia en el ramo de la comunicación gráfica que la dilatada transmisión fragmentaria de conceptos transliterados o adaptados forzosamente de terrenos arquitectónicos-, incentivada formación pedagógica y renuente actitud hacia labores de investigación o actualización en el área.

En tal escrito, pensado originalmente para dar satisfacción extensiva a los tres programas de diseño inaugurados en 1996, aún se consignan todas las materias de manera convergente en la idea del diseñador global, en cuya virtual instrumentación la práctica diaria se ha encargado de mostrar inviable pues se sacrifican contenidos específicos en aras de presentar panorámicas pretendidamente integrales

La parte correspondiente a diseño gráfico consta del formato aprobado por la Coordinación General de Docencia universitaria cuya vigencia se consigna a partir de agosto de 1996, clave A5DG y un total de créditos de 377. Se incluye el mapa curricular con la asignación de materias en áreas y ejes respectivos, luego dividida por separadores de semestre, se presentan las materias por nivel académico siguiendo el mismo orden del formato establecido por la instancia administrativa mencionada

Sin registrar mayores ni significativos cambios a sus objetivos generales, particulares o específicos, contenidos programáticos, lineamientos didácticos, mecanismos de evaluación ni material bibliográfico propuesto en la Guía original, en octubre de 2000 se dio un nuevo formato de presentación a la Guía Académica, incluyendo una propuesta de naturaleza y funciones administrativas con desglose calendarizado en temas, subtemas, métodos, recursos didácticos y fechas a realizar las actividades docentes cuya efectividad esta por ser comprobada

3.4.2 Estructura General del Elenco de Materias

A partir de lo establecido por la Coordinación General de Docencia por medio de su Dirección General de Educación Superior, quien a través de la intervención de la Supervisión Académica elaboró el documento *Lineamientos Mínimos para la Elaboración y Reestructuración de Planes de Estudio*, en la Facultad de Arquitectura y Diseño, al igual que en toda la Universidad, se observan esfuerzos por consolidar la calidad académica aportando herramientas pedagógicas y metodológicas para guiar la actualización de planes y programas de estudio "que permitan responder a las necesidades sociales siempre cambiantes y a los avances vertiginosos propios de cada disciplina". 27

En dicho documento se afirma que "el mapa curricular permite visualizar la forma como se apoyan e integran las diferentes asignaturas del plan de estudios" 28 donde deben determinarse.

1. Ejes de formación del plan.
2. Nombre de cada una de las materias por semestre
3. Congruencia *vertical* de las materias (anteriores y consecutivas)
4. Número de horas teóricas y prácticas de cada materia.
5. Materias *obligatorias* y materias *optativas*, en caso de que las haya
6. Objetivos generales del plan.
7. Perfil profesional " 29

Más adelante, el documento establece que "para elaborar los programas de estudio, se requiere formar academias de maestros para determinar cuáles son los contenidos básicos (indispensables) y complementarios que deberá considerar cada una de las materias propuestas, atendiendo a los objetivos generales del plan y al perfil profesional de la carrera...

"Existen diferentes modelos para elaborar programas de estudio, como los que se basan en la programación por objetivos, sin embargo consideramos importante acudir a *propuestas más flexibles* que nos permitan ubicar las materias en el contexto del Plan de estudios y sobre todo con relación a los objetivos curriculares de la carrera por lo cual, proponemos el (formato de) Programa Analítico cuyos datos son los que a continuación se enuncia

La muestra retroalimenticia de sus productos de comunicación visual es aliciente continuo para el estudiantado



- Nombre de la materia
- Licenciatura
- Ubicación (semestre): Hrs. al semestre
- Hrs. Semana. Hrs. Prácticas, Hrs. Teóricas:
- Materias antecedentes:
- Materias consecutivas:
- Materias paralelas relacionadas:
- Elaborado por:
- Fecha de elaboración: " 30

El documento establece la necesidad de incluir un apartado para la presentación de la materia para que el estudiante tenga "una panorámica general de la importancia de la materia dentro del plan y de la vinculación de los contenidos con la realidad"

Asimismo, se dice que deberán incluirse los propósitos del curso para que el alumno conozca el nivel mínimo de conocimientos que se le exigirá durante la evaluación de la materia, que los contenidos programáticos se organizarán en unidades o bloque de temas o problemas, sugiriéndose estructurarlos en unidades introductorias, de desarrollo y de conclusión "cada unidad debe contar por lo menos con título y contenidos." 31

Los lineamientos didácticos son otro de los puntos establecidos en esta guía, en ellos deberá incluirse tanto las técnicas y procedimientos didácticos como las experiencias de aprendizaje, igualmente se considera importante programar actividades introductorias, de desarrollo y conclusión.

La especificación de criterios de evaluación es otro de los apartados citados como requisito indispensable en la presentación de los programas por materia, en este sentido se afirma que "siendo la evaluación un proceso complejo en el que no solamente se toma en cuenta el manejo mínimo de ciertos contenidos y por lo tanto su acreditación, se recomienda plantear diversas actividades de aprendizaje, que conjuntamente con los exámenes parciales, permitan tener mayores elementos para acercarse al aprendizaje esperado. ". 32

Por último, en el rubro "Bibliografía básica" se menciona que deberán especificarse las lecturas obligatorias del curso, de preferencia por unidad

Bajo este esquema se procuro llevar a cabo la elaboración de las cartas temáticas de las materias que conforman el plan de estudios A5DG como se muestran en los anexos que acompañan a esta sección

La primera confección de las cartas programáticas correspondientes a las materias que integran el plan de estudios de la licenciatura en diseño gráfico (A5DG9) —exceptuando las de Inglés— atendió en estricto a lo indicado en tal documento normativo, aunque en dicha generación documental, ocurrida entre enero y agosto de 1996, sólo se establecieron los contenidos mínimos de cada asignatura y aún faltó completar el elenco total de las 50 materias pues se procedió a elaborar primeramente las de inmediato uso, en función de los semestres cuyo inicio era inminente (1º y 3º, respectivamente).

No fue sino hasta febrero de 1997 —a raíz de los requerimientos de información solicitados por el CADU de los CIEES— que procedieron a elaborarse el total de programas sintéticos de todas las asignaturas y el resto de programas analíticos se fueron constituyendo de manera paulatina, conforme se necesitaron, véase los anexos 3 a 10.

3.4.3 El Mapa Curricular

Por las razones conceptuales y empíricas ya señaladas con anterioridad, su estructura organizativa es compartida con el Plan A5DI (Licenciatura en Diseño Industrial) y el Plan A5DA (Licenciatura en Diseño Artesanal) en lo que a áreas y ejes del conocimiento, operación del tronco común y de las áreas comunes se refiere.

Las materias están distribuidas a lo largo de los semestres de manera cuantitativa y porcentual, que a continuación se desglosa sobre un subtotal de 50 asignaturas pues no se incluyen aquí las de Inglés ni las correspondientes a Actividades Culturales y Deportivas, contempladas en toda estructura académico-administrativa de nivel medio y superior en la U de C

Distribución del conocimiento por áreas, ejes y materias

Área de Teoría **13 materias = 26 %**

| | |
|--|--|
| Eje Humanístico | Eje Artístico |
| <i>Semestre/Materia</i> | <i>Semestre/Materia</i> |
| 1º Metodología del Diseño | 1º Artes Visuales 1 Teoría e Historia 1 |
| 4º Teoría de la Comunicación I | 2º Artes Visuales 2 Teoría e Historia 2 |
| 5º Teoría de la Comunicación II Semiótica | 3º Teoría e Historia 3 |
| 6º Análisis del Diseño | 4º Estética |
| 7º Seminario de Investigación I | |
| 8º Seminario de Investigación II | |
| Materias 7 = 14 % | Materias 6 = 12 % |

| | | | |
|---|----------------------|-----------|--------------|
| Eje Humanístico | Eje Artístico | | |
| <i>Sem</i> <i>HT</i> <i>HP</i> <i>Créds</i> | <i>HT</i> | <i>HP</i> | <i>Créds</i> |
| 1 | 3 | 3 | 9 |
| 2 | - | - | - |
| 3 | - | - | - |
| 4 | 3 | 0 | 6 |
| 5 | 3+2 | 0+1 | 6+5 |
| 6 | 3 | 1 | 7 |
| 7 | 0 | 3 | 3 |
| 8 | 0 | 3 | 3 |
| Subt | 14 | 11 | 39 |

Área de Composición **17 materias = 34%**

| | |
|--|---|
| Eje Proyectual | Eje Expresivo |
| <i>Semestre/Materia</i> | <i>Semestre/Materia</i> |
| 3º Introducción al Diseño | 1º Técnicas de Representación I Dibujo Técnico |
| 4º Diseño Gráfico I | 2º Creatividad Técnicas de Representación II |
| 5º Diseño Gráfico II | 3º Técnicas de Representación III Sistemas III |
| 6º Diseño Gráfico III Diseño de Productos I | 4º Técnicas de Representación IV Fotografía I |
| 7º Diseño Gráfico IV Diseño de Productos II | 5º Fotografía II |
| 8º Diseño Gráfico Integral | |
| Materias: 8 = 16 % | Materias 9 = 18 % |

| | | | |
|---|----------------------|-----------|--------------|
| Eje Proyectual | Eje Expresivo | | |
| <i>Sem</i> <i>HT</i> <i>HP</i> <i>Créds</i> | <i>HT</i> | <i>HP</i> | <i>Créds</i> |
| 1 | - | - | - |
| 2 | - | - | - |
| 3 | 3 | 3 | 9 |
| 4 | 3 | 3 | 9 |
| 5 | 3 | 3 | 9 |
| 6 | 3+2 | 3+2 | 9+6 |
| 7 | 3+2 | 3+2 | 9+6 |
| 8 | 4 | 4 | 12 |
| Subt | 23 | 23 | 69 |

Distribución del conocimiento por áreas, ejes y materias

| Área de Tecnología | | | | 10 materias= 20% | | | | Área de Gestión | | | | 10 materias = 20% | | | |
|--------------------------|----|----|-------|---------------------------------------|-----|-------|------|-------------------------|-----|-------|----|---------------------------|-------|--|--|
| Eje Científico | | | | Eje Técnico | | | | Eje Ambiental | | | | Eje Empresarial | | | |
| Semestre/Materia | | | | Semestre/Materia | | | | Semestre/Materia | | | | Semestre/Materia | | | |
| 1° Matemáticas Aplicadas | | | | 1° Sistemas I | | | | 2° Entorno Natural I | | | | | | | |
| | | | | 2° Sistemas II | | | | 3° Entorno Natural II | | | | 5° Análisis de Costos | | | |
| | | | | Geometría Descriptiva I | | | | Ergonomía | | | | 6° Análisis de Mercado | | | |
| | | | | 3° Geometría Descriptiva II | | | | 4° Entorno Social | | | | 7° Gestión Empresarial I | | | |
| | | | | 4° Materiales y Procesos Gráficos I | | | | 5° Taller de Redacción | | | | 8° Gestión Empresarial II | | | |
| | | | | 5° Materiales y Procesos Gráficos II | | | | 6° Normas y Reglamentos | | | | | | | |
| | | | | 6° Materiales y Procesos Gráficos III | | | | | | | | | | | |
| | | | | 7° Medios Audiovisuales I | | | | | | | | | | | |
| | | | | 8° Medios Audiovisuales II | | | | | | | | | | | |
| Materias: 1 = 2 % | | | | Materias, 9 = 18 % | | | | Materias: 6 = 12 % | | | | Materias: 4 = 8 % | | | |
| Eje Científico | | | | Eje Técnico | | | | Eje Ambiental | | | | Eje Empresarial | | | |
| Sem | HT | HP | Créds | HT | HP | Créds | Sem | HT | HP | Créds | HT | HP | Créds | | |
| 1 | 3 | 1 | 7 | 1 | 3 | 5 | 1 | - | - | - | - | - | - | | |
| 2 | - | - | - | 1+2 | 3+2 | 5+6 | 2 | 3 | 1 | 7 | - | - | - | | |
| 3 | - | - | - | 2 | 2 | 6 | 3 | 3+3 | 1+1 | 7+7 | - | - | - | | |
| 4 | - | - | - | 1 | 3 | 5 | 4 | 4 | 0 | 8 | - | - | - | | |
| 5 | - | - | - | 1 | 3 | 5 | 5 | 3 | 1 | 7 | 2 | 2 | 6 | | |
| 6 | - | - | - | 1 | 3 | 5 | 6 | 4 | 0 | 8 | 3 | 1 | 7 | | |
| 7 | - | - | - | 1 | 3 | 5 | 7 | - | - | - | 4 | 2 | 10 | | |
| 8 | - | - | - | 1 | 3 | 5 | 8 | - | - | - | 4 | 2 | 10 | | |
| Subt. | 3 | 1 | 7 | 11 | 25 | 47 | Subt | 20 | 4 | 44 | 13 | 7 | 33 | | |

HT Horas Teóricas, HP Horas Prácticas, Créds. Créditos

Distribución de asignaturas y créditos por semestre

Distribución horaria por semestre

| Sem | HT | HP | HS | Crédts. | Inglés | | | Activs. Cults. y Deps. | | | |
|--------------|------------|------------|------------|------------|----------|-----------|-----------|------------------------|----------|-----------|-----------|
| | | | | | HT | HP | C | HT | HP | HS | C |
| 1° | 15 | 16 | 31 | 46 | 1 | 2 | 4 | - | - | 2 | 2 |
| 2° | 15 | 15 | 30 | 45 | 1 | 2 | 4 | - | - | 2 | 2 |
| 3° | 17 | 13 | 30 | 47 | 1 | 2 | 4 | - | - | 2 | 2 |
| 4° | 15 | 13 | 28 | 43 | 1 | 2 | 4 | - | - | 2 | 2 |
| 5° | 15 | 13 | 28 | 43 | 1 | 2 | 4 | - | - | 2 | 2 |
| 6° | 16 | 10 | 26 | 42 | 1 | 2 | 4 | - | - | 2 | 2 |
| 7° | 10 | 13 | 23 | 33 | 1 | 2 | 4 | - | - | 2 | 2 |
| 8° | 9 | 12 | 21 | 30 | 1 | 2 | 4 | - | - | 2 | 2 |
| Total | 112 | 105 | 217 | 329 | 8 | 16 | 32 | - | - | 16 | 16 |

Concentrado de horas y porcentajes: teóricas, prácticas, horas por semana y créditos por área

| | HT % | | | HP % | | | HS % | | | Créditos % | |
|--------------------|------|-------|----|------|-------|-----|-------|-----|--------|------------|--|
| Teoría | 32 | 28 | 58 | 18 | 17.14 | 50 | 23.04 | 82 | 24.92 | | |
| Composición | 33 | 29.46 | 46 | 50 | 47.62 | 83 | 38.28 | 116 | 35.26 | | |
| Tecnología | 14 | 12.50 | 50 | 26 | 24.76 | 40 | 18.43 | 54 | 16.41 | | |
| Gestión | 33 | 29.46 | 46 | 11 | 10.48 | 44 | 20.28 | 77 | 23.41 | | |
| Total | 112 | | | 105 | | 217 | | 329 | 100.00 | | |

HT: Horas Teóricas, HP: Horas Prácticas,
HS: Horas a la Semana, Créds: Créditos

| | | | | | |
|----------------|-----|---|---------|---|-----------|
| Créditos | 329 | + | 48 | = | 377 total |
| Hrs. Teóricas | 112 | + | 8 | = | 120 |
| Hrs. Prácticas | 105 | + | 16 + 16 | = | 137 |
| Hrs a la Sem | 217 | + | 24 + 16 | = | 257 |



Alumnas
de la asignatura
Técnicas
de Representación IV

3.4.3.1 Las Materias de Diseño Gráfico

Como ya se observó, el Plan A5DG se encuentra estructurado en cuatro áreas del conocimiento y ocho ejes, de entre las cuales el área de composición y el eje proyectual específicamente está integrados de forma mayoritaria por las asignaturas de diseño gráfico, pues en la FAYD son consideradas la columna epistémica vertebral en cada una de sus cuatro ofertas académicas del nivel licenciatura

Por ello, a lo largo de su carrera, el futuro licenciado en diseño gráfico cursará seis materias directamente involucradas con el proceso de diseño, dichas materias son:

- Introducción al Diseño en tercer semestre
- Diseño Gráfico I en cuarto semestre.
- Diseño Gráfico II en Quinto Semestre.
- Diseño Gráfico III en sexto semestre.
- Diseño Gráfico IV en séptimo semestre.
- Diseño Gráfico integral en octavo semestre

Para mantener bajo observación y control la operación de las características particulares que presenta la evolución del proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño, en la FAYD fue aprobado, en sesión de Consejo Técnico celebrada el 6 de noviembre de 1996, el *Reglamento General para las Materias de Diseño Arquitectónico, Urbano, Industrial, Gráfico y Artesanal* donde se asienta "como proceso complejo e integrado donde concurren varias disciplinas que pueden hacerlo objeto de contradicciones en la fase evaluatoria, el diseño se diferencia del resto de las materias aún en los formatos de los programas académicos, pues por su misma estructura no es posible organizarlo por unidades, como en los demás programas" ³³

En el mismo documento se lee: "estas particularidades han provocado que en (el) curso de los años de vida de la Facultad, se intenten establecer una serie de criterios académico-administrativos que den respuesta satisfactoria a una importante cantidad de problemas surgidos de la experiencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de las materias de Diseño..." ³⁴

Cabe acotar que los problemas a los que se refiere la cita anterior no se especifican en el citado documento, aunque la tradición oral establece que tienen que ver con situaciones de interpretación en el ciclo profesores-alumnos-profesores al momento de ser establecidas las condiciones iniciales de trabajo, mientras dura el proyecto de diseño en cuestión, al momento de la entrega e inclusive du-

rante el transcurso de la evaluación de los resultados escolares obtenidos.

Como objetivo general del citado texto se asienta que "este documento tiene como propósito principal definir procedimientos que establezcan y aclaren lineamientos de operación que, aunados a los programas analíticos de las materias y a todas las herramientas (académicas) con que funcionan los departamentos, permitan alcanzar paulatinamente la excelencia académica integral en el área de diseño" ³⁵

En este sentido cabe destacar que a la fecha se han puesto en práctica, sin que exista documento testimonial alusivo, una serie de modificaciones en el ejercicio de los principios operativos en las materias de diseño representadas por el hecho de que los programas de diseño se rigen por las matrices taxonómicas de cada especialidad, la inexplicable supresión de la presencia del alumnado en las reuniones resolutorias de temáticas de ejercicios de larga duración y la posibilidad de realizar un curso remedial (de nivelación) para acreditar la materia en periodo extraordinario, puesto en marcha entre julio y agosto de 2000.

Al definir los alcances de operación en todas las áreas del diseño en la FAYD y establecer la sujeción a su acatamiento por parte de alumnos, maestros, órganos directivos y administrativos relacionados con los departamentos establecidos para cada una de las cinco variantes del diseño, el documento define la estructura de dichas circunscripciones, conformados por:

- Los Grupos de Diseño, integrados por profesores y alumnos.
- El Colegio de Diseño, conformado por profesores de la materia en las cinco variantes del diseño, el, coordinador general de diseño, los jefes académicos por carrera, el coordinador académico y el propio director de la Facultad y
- La Coordinación General de Diseño (asumida por quien organizará y supervisará el trabajo operativo), asimismo, se establecen las funciones de cada instancia

En el apartado "Características de las Materias", el citado Reglamento acota "en virtud de que las materias de Diseño son de ejercicio y evaluación permanente efectuados en el aula mediante la relación maestro-alumno-maestro y se basan en un proceso de enseñanza-aprendizaje gradual y constante, destinado a producir resultados a través de un periodo de retroalimentación continua, cuyos lo-

Las revisiones de cada proyecto de diseño gráfico procuran entretener al alumno con problemáticas reales, factibles o conceptuales
Antonio Perez «Ñiko» en revisión durante su visita a la FAyD



gros son producto de etapas previamente establecidas en el aula por los niveles y alcances de cada materia, y a que en lo global este proceso se supervisa durante todo el semestre, las materias de diseño tienen características y periodos que las particularizan del Reglamento de Evaluaciones de la Universidad de Colima, entre las que se encuentran que:

“No se aplicará el criterio de tres evaluaciones parciales, la calificación se obtendrá de la acumulación de los valores de los ejercicios (desarrollos y repentinas) realizados durante el semestre.”

“La división de periodos en el diseño es intrínsecamente dinámica e implica etapas que no llegan a coincidir con las evaluaciones parciales, además de que los ejercicios tienen normalmente un valor diferencial, lo que impide promediarlos de modo uniforme, por lo que no es aplicable el principio de exención.”

“Para la acreditación de una materia de los Departamentos de Diseño en las carreras que se imparten en esta Facultad existe sólo una oportunidad en el semestre, por ser ésta el resultado de un proceso acumulativo de diferentes porcentajes según los ejercicios efectuados a lo largo del periodo escolar.”

“La acreditación de la materia puede alcanzarse en el periodo ordinario o diferirse al extraordinario, pero para cualquiera de los casos será necesario que los ejercicios se hayan entregado en los tiempos establecidos con anterioridad”.³⁶

A continuación se determinan las características en la entrega de trabajos, los mecanismos y porcentajes conceptuales de evaluación, los recursos de revisión de trabajos y calificaciones y se establecen artículos transitorios. Cabe aclarar que el documento está firmado por el pleno del Consejo Técnico de la Facultad y a la fecha no ha sido abrogado o modificado en sesión de ésta misma instancia de gobierno escolar autorizadamente establecido por la legislación universitaria.

Como se desprende del multicitado documento y de los respectivos mapas curriculares por carrera, las materias de diseño constituyen la carga curricular vertebral de cada carrera, tienen la mayor cantidad de horas a la semana (seis en total, dos cada tercer día), y en el caso específico de diseño gráfico cuentan con la mayor carga crediticia asignada a un bloque de materias seriadas (57 créditos en total 9 durante cinco semestres y 12 en el último)

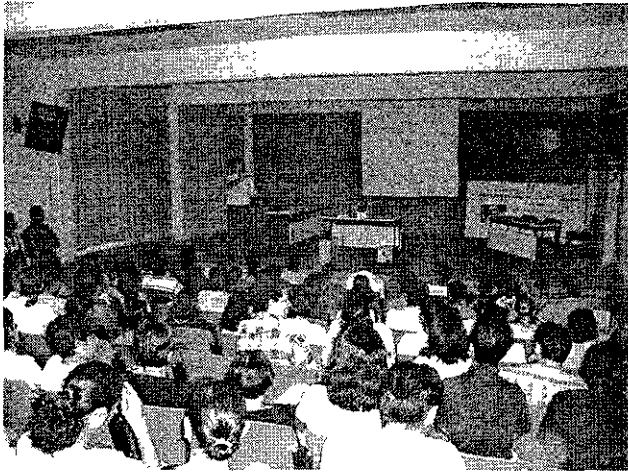
La mecánica que se sigue, establecida en el mismo Reglamento, cuyo enfoque didáctico será detallado en el apartado 4.1.1.4, consiste en que durante el periodo intersemestral se reúne el grupo de diseño para proponer la temática a desarrollar en cada uno de los niveles (3º a 7º si son semestres nones o 4º a 8º si son pares) la cual es discutida, modificada y en su caso aprobada por el Colegio de Enseñanza de la FAyD.

En la misma reunión propositiva de temas a emprender se presenta el *Calendario de las Materias de Diseño* elaborado por la Coordinación de Diseño vid anexo 11, que comprende, dentro de los tiempos marcados por el calendario escolar general emitido por la Universidad al inicio de cada ciclo lectivo, los periodos destinados a cada uno de los tres proyectos de larga duración (desarrollos) y las fechas sabatinas en las que efectuarán los tres ejercicios de corta duración (repentinias)

Asumida como materia-taller, donde el trabajo individual intra y extraclase se valora como partes complementarias de un todo proyectual, desde el inicio del semestre regular se informa al pleno del grupo de diseño gráfico sobre los temas, alcances, aplicaciones, énfasis disciplinarios, aspectos generales y particulares a evaluar, así como los porcentajes asignados a cada ámbito de competencia del proyecto: metodológico, comunicativo, compositivo, tecnológico y de presentación que serán observados y supervisados en cada uno de los desarrollos, estableciéndose las particularidades disciplinarias a seguir durante las revisiones en cada clase, mismas que arrojarán calificaciones por día, que serán anotadas en el formato *Seguimiento de Revisiones por Desarrollo* vid anexo 12, donde junto con la contabilidad de porcentajes de asistencia (80% mínimo para tener derecho a entrega final) y revisiones (igual porcentaje con idéntico fin), se registrarán los resultados emitidos durante la revisión final para contabilizar la suma total de evaluaciones del ejercicio integrada por el 34% asignado al proceso, 33% a la calificación final del profesor titular y el 33% restante a la evaluación del sinodal.

• Los Desarrollos

Durante el planteamiento metodológico previo al desarrollo de cada ejercicio de larga duración se intercalan “sesiones de apoyo teórico” destinadas a solventar las inquietudes grupales detectadas en el progreso del mismo. Dichas sesiones tienen el propósito de solventar las limita-



Con efectos retroalimenticos los profesores estimulan al alumnado a mostrar sus trabajos y apoyar la vinculación con los sectores productivos de la entidad

ciones conceptuales y pragmáticas impuestas por la estructura compartida entre las tres licenciaturas en diseño, como se expresará en el siguiente capítulo.

Con el propósito de que el dúo de profesores asignados para impartir la materia cuenten con el tiempo suficiente para efectuar revisiones con suficientes estándares de calidad, regularmente se divide al grupo (que consta de 30 a 35 alumnos en segundo año, de 25 a 30 en tercero y de 20 a 25 en cuarto año, a juzgar por las estadísticas escolares observadas en los primeros cuatro años de vida de la licenciatura) ³⁷ en dos partes iguales. En algunas ocasiones, derivado de la temática particular a cada desarrollo y en consideración al aseguramiento por mantener un mayor control en las revisiones, se alternan los exámenes de trabajo del alumnado, de modo que su tarea puede ser revisada cada tercer día de clase.

Concluido el período destinado a la elaboración del proyecto, el alumno tiene un día y tiempo límites para entregar los productos de su aprendizaje; previo registro de hora, el total del trabajo realizado es resguardado en un sitio seguro establecido al efecto de donde será extraído en una fecha inmediata posterior establecida en el mismo *Calendario de Diseño*, cuando le corresponda ser examinado por el profesor titular, el sinodal (representado habitualmente por el profesor de la otra parte del grupo) y, en caso de haber realizado la gestión correspondiente, por algún personaje externo relacionado laboral o profesionalmente con el tema ejecutado.

Durante esta revisión final, el alumno cuenta con un tiempo previamente establecido por los profesores para explicar, de manera breve y contundente, los argumentos que dieron forma, función y significado a su personal tarea escolar.

De acuerdo con lo convenido en el *Calendario de Diseño*, el mismo día que inician las revisiones finales comienza el siguiente proyecto de larga duración reiterándose la dinámica mencionada.

• Las Repentinias

La realización de las tres repentinias en los sábados especificados en el mismo *Calendario* se intercala a lo largo del semestre, evidentemente su temática es desconocida para el alumnado y su duración se establece según los alcances del nivel y asunto a desarrollar por lo que su práctica fluctúa entre las 12 y las 48 horas: las de 12 se llevan a

cabo en instalaciones escolares y las de 48 en sitios elegidos por los estudiantes. Las modalidades establecidas son individual, intragrupal e intersemestral, es decir, a diferencia de los desarrollos que siempre tienen carácter resolutivo en lo individual, en este tipo de ejercicios se fomentan las posibilidades de abierta interacción en las variables intergrupales (equipos conformados por alumnos del mismo grupo cuya número de integrantes varía de acuerdo a las metas del proyecto) e intersemestral (alumnos de distinto nivel dentro de la carrera).

El acopio de resultados, su procesamiento unificado y la posterior publicación de conclusiones evaluatorias es tarea de la Coordinación General de Diseño como instancia responsable de difundir cada uno de los seis documentos parciales correspondientes a cada uno de los tres desarrollos *vid* anexo 13 y cada una de las tres repentinias *vid* anexo 14 así como del *Concentrado de Calificaciones por semestre* *vid* anexo 15, en cada una de las cuatro licenciaturas de la Facultad. De igual forma se encarga de realizar los documentos gráficos sobre *Reporte, Indicadores y Seguimiento Estadístico de Evaluaciones finales por Semestre y Carrera* *vid* anexos 16 a 20 que dan cuenta de los avances escolares obtenidos en cada nivel académico.

En las materias de diseño se procura que converjan los conocimientos, las habilidades y las actitudes construidas con anterioridad y durante el semestre en curso. La concepción, organización y operación de sus niveles taxonómicos, basados en postulados epistemológicos (métodos y fundamentos del conocimiento), deontológicos (deberes del profesional del ramo), axiológicos (valores éticos y estéticos del diseñador en cuestión) y ontológicos (categorías generales del ser comunicador visual) se explicarán con precisión en el inciso correspondiente del capítulo 3

Huelga decir que la adopción de esta mecánica de trabajo en materia de enseñanza del diseño gráfica ha generado una problemática específica en una licenciatura de tan reciente experiencia dentro del contexto ya explicado, misma que la actual jefatura de carrera ha hecho evidente en las correspondientes sesiones de Colegio Académico y que de igual forma serán expuestas en apartados posteriores

A la fecha la riqueza y variedad del Banco Temático de las Materias de Diseño que la jefatura de carrera ha constituido dan fe de los proyectos que se han llevado a cabo en la licenciatura, *vid* anexo 21



3.4.3.2 Las Materias Seriadadas

La actual problemática del campo curricular en la enseñanza del diseño gráfico constituye motivo de gran preocupación tanto entre los ejecutantes de sistemas de imágenes significativas sustentadas en códigos espaciales, textuales, formales y cromáticos como en los sujetos (profesor y alumno) que protagonizan la acción comprometida en el discurso educativo

En todos los foros organizados para analizar el tema de las implicaciones del proceso de enseñanza-aprendizaje de la comunicación visual, parece unificarse la idea de estar frente a un campo del conocimiento que, por razones de su propia naturaleza epistémica, le es consustancial la falta de consenso teórico, metodológico y, a pesar de las maravillantes evoluciones digitales de los productos implicados, técnico.

En esta situación se descubre la presencia de una *diversidad de tendencias en cuanto a la reflexión del currículo*, en las que pueden advertirse fundamentalmente dos enfoques, uno de corte crítico que se caracteriza por un pensamiento de carácter político-ideológico y cultural en su propuesta fundadora y acentúa su tarea demistificadora de los complejos procesos sociales de supremacía y forcejeo que configuran los procesos sociales de dominación y resistencia que dan vida a los procesos curriculares en que éstos se desarrollan y otro inscrito dentro de la racionalidad tecnocrática ligada con la ahistoricidad y la fijación mecanicista del desarrollo humano, evasora del abordaje de problemas axiológicos del campo curricular, cuyos límites discursivos descansan en una lógica formal y lineal donde su rotación funcional los ubica en la tradición fundada por la epidérmica crítica de la razón práctica.

En éste sentido, gran parte de los programas de diseño gráfico ofrecidos por los organismos de educación superior se debate entre la adscripción a alguna de éstas dos grandes directrices, acentuadas por la exorbitante demanda matricular, las tangenciales políticas educativas establecidas por cada institución educativa, la aparente debilidad cognoscitiva, deontológica y ética de la disciplina y aún por los no del todo claros criterios de auspicio financiero en que se sostiene su oferta educativa

A contracorriente de la experiencia positivista inserta en la llamada ciencia moderna galileana cuestionada severamente por su incapacidad para entender los hilos y

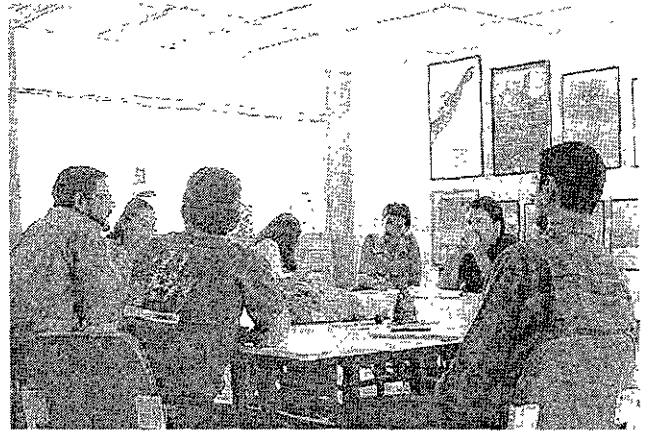
trasfondos de la actual sociedad de consumo, cuya renuncia en la mediación de la totalidad social condujo a la condena de las percepciones aparentes tanto de la tradición como del momento histórico en que se vive, autores de la llamada Escuela de Frankfurt han hecho un llamado para advertir que las condiciones socioeconómicas, profundamente ligadas al desarrollo industrial, privilegian la sola dimensión de la razón que atiende a la búsqueda de los medios para conseguir unos objetivos dados, reduciendo su naturaleza a mera instrumentación funcional avalada por el prestigio de éxitos tecnológicos y la legitimación ideológica que vuelve unilateral la racionalización del conocimiento.

En ese mismo sentido, Jürgen Habermass protagonizó serias discusiones contra el uso de la razón práctica que adecuó a fines de lo bueno y de lo justo la energía individual y la voluntad colectiva y, en tanto que la razón práctica privilegiaba el carácter individual, éste encontró sus límites porque se abstraigo de la voluntad ajena, ante lo que señala "nuestra voluntad está ya fácticamente determinada por deseos y valores; determinaciones ulteriores sólo se realizan en atención a las opciones en la elección de medios, o bien en la fijación de fines" ³⁸ con lo que, si se aplica lo anterior al campo general de la transmisión del conocimiento pareciéramos encontrarnos frente a un complejo esquema donde los mandatos y preceptos que la acción espera del sujeto al decirle lo que debe y tiene que hacer en los marcos delimitados de valores o fines previamente establecidos es ley imperante.

Bajo ésta óptica, las tareas pragmáticas en la enseñanza del diseño gráfico tradicionalmente se han planteado desde la perspectiva de un actuante que parte de sus fines y preferencias, de modo que desde esta postura se impide el planteamiento de problemas éticos, porque las otras personas sólo poseen la significación de medios o condiciones restrictivas para la selección de un plan de actividades de cada caso propio, lo que supone que en la acción estratégica los sujetos involucrados parten de la idea de que cada quien decide egocéntricamente conforme a sus propios intereses.

En el mapa curricular que sustenta el Plan A5DG existen un conjunto de asignaturas cuyos objetivos generales, contenidos programáticos, lineamientos didácticos y mecanismos de evaluación las relacionan explícita o *intrínsecamente entre sí, donde el problema de la identidad cognoscitiva se determina a partir de como se observa*

En sesión
del Colegio
de Diseño Gráfico



el conocimiento y cómo se desearía ver impartido. Para fraseando al mismo Habermass, tal situación curricular se constituye como autocomprensión existencial, que involucra dos componentes muy importantes "los descriptivos de la génesis histórico-vital del yo y los normativos del yo-ideal."³⁹ Tales integrantes de la autocomprensión existencial exigen una comprensión apropiante (de la propia historia vital, de las tradiciones y del contexto trascendental) que han determinado su propio proceso de formación.

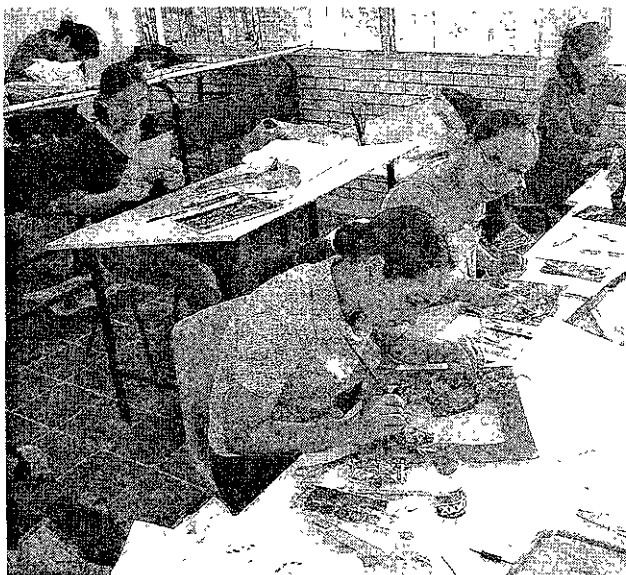
Ante la comparación de la diversidad de proyectos curriculares que constituyen la síntesis de posiciones epistemológicas, psicológicas y educativas expresadas a través de determinadas orientaciones metodológicas, con una fuerte incidencia en la práctica concreta de la enseñanza del diseño gráfico, conviene aclarar que para entender los criterios de elaboración de los documentos curriculares denominados Cartas Sinópticas de Materias Seriadas, realizadas con el propósito de fortalecer la idea de un proyecto curricular más que de un plan de estudios o programa escolar entendido éste como ligadura o restricción a contenidos selectos y secuenciados, se partió de la idea de Stenhouse de considerar al currículo como "un intento de comunicar los principios esenciales de una propuesta educativa de tal forma que quede abierta al escrutinio crítico y pueda ser traducido efectivamente en la práctica"⁴⁰, donde el estudio del currículo pueda estar abierto y sensible a la historia humana y social de la que es producto en circunstancias determinadas.

Se ha expresado con anterioridad que la dirección dada en la práctica al perfil del diseñador gráfico formado en la FAYD como agente precursor y gestor del cambio social obligó a la meditada revisión de los mismos rasgos de personalidad profesional y ello determinó la reflexiva consideración de contenidos valorativos de la historia, el contexto socio-económico, el desarrollo disciplinario y el fomento a la interactiva participación del binomio maestro-alumno en la generación de experiencias de aprendizaje significativo del comunicador visual, como elementos insustituibles de una categoría dialéctica de totalidad que posibilitaría entender al conjunto curricular como el motor aglutinador de todas las demás unidades teóricas y prácticas que en él se produzcan y lo retroalimenten, en el entendido que la interesante distinción entre currículo pensado y currículo vivido no se haría patente sino en la práctica misma de la aún joven vida académica de la FAYD.

Más que adaptar el diseño de los contenidos programáticos a la proporción de la demanda laboral actual o a las características de las prácticas profesionales existentes, los trabajos por fortalecer el actual proyecto curricular, del que éstas Cartas Sinópticas forman parte, se basan en una actitud que cuestiona el inicial planteamiento intervencionista enfocado al ambiguo trabajo utilitario y en el desafío que implica un currículo para la educación en diseño gráfico como especialidad comunicativa de trascendencia social, acorde con los postulados universitarios que refutan, con la conciencia depositada en las verdades de la historia, los reduccionismos eficientistas y tecnológicos de su generosa labor en pro del mantenimiento de la cultura como espacio de producción y reproducción de conocimientos.

En el proceso integrador de todas las materias del actual plan de estudios es posible observar la predominancia instrumental de corte racionalista, expresada a través del manejo hipotético e ideológicamente sujeto a una concepción y disposición estructural subsidiaria de la experiencia docente en arquitectura, por lo que para subsanar de manera crítica este estado, limitante de un arranque disciplinariamente comprometido con las tareas del comunicador visual, se procedió al análisis -estructural y panorámico- de la oferta educativa pretendida en diseño gráfico bajo la premisa de construir un proyecto curricular más allá del seguimiento literal de los contenidos programáticos heredados o impuestos sin otra justificación que la práctica efectuada, cuya carencia de ejercicios analíticos a profundidad del quehacer específico del diseñador gráfico derivó tanto en ausencias valorativas del acontecer didáctico-programático como en la instrumentación de acciones correctivas de consideración orgánica más que de coyuntura ejecutiva.

De manera similar al proceso de realización de la Matriz Taxonómica de las Materias de Diseño Gráfico que sirve de guía para el desarrollo de la enseñanza en las materias vertebrales de la licenciatura y tras analizar la pertinencia de las asignaturas seriadas o relacionadas en el macroconjunto curricular, los criterios de elaboración de las Cartas Sinópticas de Materias Seriadas partieron de dos condiciones didácticas básicas que, a manera de coordenadas verticales y horizontales de una red epistemológica particular, apoyarían la construcción del conocimiento en el área correspondiente.



La primera de estas premisas, de naturaleza ontológica, procuró arraigar los objetivos generales y particulares de la materia dentro del concierto curricular, el ámbito de dominio específico de la disciplina, los esquemas didácticos observables en su proceso de enseñanza, las explicaciones históricas significativas, los más representativos "estados del arte" cognoscitivo, las propuestas científicas de actualidad vinculadas con sus principios técnicos y variables de uso, entre otros aspectos indispensables para considerar en panorama la disciplina respectiva, como punto de fuga común en cada uno de los niveles académicos donde se desarrollara el discurso educativo alusivo, para continuar luego con el desglose de campos epistémicos propios de cada variante disciplinar que fueran susceptibles de aplicación en el proceso adquisitivo del conocimiento, la habilidad o la actitud requeridos. Esta coordenada horizontal serviría de referencia compartida en todos los semestres en que la materia se cursara.

La segunda condición, de carácter taxonómico, tuvo que ver prácticamente con el planteamiento sinóptico secuencial de los contenidos correspondientes a cada apartado establecido en la primera premisa y de igual manera se encargaría de cuidar la progresión gradual del conocimiento respectivo. Esta coordenada vertical serviría para ubicar la secuencia informativa disciplinaria por clases, subclases, géneros y tipos del conocimiento, evitar la repetición de contenidos involucrados, vincular los diversos enfoques disciplinarios hasta desglosar cada apartado horizontal para mostrar en síntesis y con suficiente claridad las relaciones objetivas entre cada uno de los temas abordados, el orden dispuesto en ellos y las variables de conjugación práctica a lo largo del periodo en que se emprenderían.

De esta manera, la lectura crítica de estos documentos curriculares conlleva, en sentido horizontal una visión deontológica y en vertical una secuencia epistémica con enfoque taxonómico a fin de apreciar, ya sea por clase o tipo del conocimiento -mostrado en términos de síntesis conceptual- su paulatina conquista a lo largo de los niveles académicos semestrales en que la materia sea impartida

Las múltiples ventajas pedagógicas que ofrece esta alternativa de reflexión, organización y operación curricular tienen su origen en la declarada simplificación conceptual, visual y significativa que se aprecia en las Cartas Sinópticas, pues al mismo tiempo que como mapas conceptuales permiten apreciar los panoramas generales de las asignaturas, ofrecen una evidente estratigrafía de conocimientos, habilidades y actitudes susceptibles de acotación durante el desarrollo de su ejecución práctica, facilitan la valoración racional de sus cargas cognoscitivas, señalan con transparencia los vínculos entre las áreas y subáreas disciplinares, indican abiertamente las ligas temporales y espaciales con otras materias y, en su defecto, otorgan la posibilidad de corregir oportunamente las limitaciones epistémicas durante su composición, lo que la larga redundará en mejores comprensiones del complejo contexto disciplinario.

En la siguiente tabla se indica el orden en que se encuentran ubicadas dentro de la estructura curricular del Plan A5DG las asignaturas directamente conectadas por su esencia y denominación, mismas que reflejan temporal y espacialmente tanto la secuencia como la complementariedad de sus contenidos programáticos

Relación de materias nominalmente seriadas en el Plan A5DG

| N° | Asignatura | N° de Materias Incluidas |
|----|--|--------------------------|
| 1 | Artes Visuales I y II | 2 |
| 2 | Técnicas de Representación I a IV | 4 |
| 3 | Sistemas I a III | 3 |
| 4 | Teoría e Historia I a III | 3 |
| 5 | Geometría Descriptiva I y II | 2 |
| 6 | Entorno Natural I y II y E. Social | 3 |
| 7 | Los Diseños Gráficos (desde Introducción al hasta Integral) | 6 |
| 8 | Fotografía I y II | 2 |
| 9 | Materiales y Procesos Gráficos I a III | 3 |
| 10 | Teoría de la Comunicación I y II | 2 |
| 11 | Medios Audiovisuales I y II | 2 |
| 12 | Diseño de Productos I y II | 2 |
| 13 | Seminario de Investigación I y II | 2 |
| 14 | Gestión Empresarial I y II | 2 |
| | Subtotal | 38 |



Origen y destino del quehacer académico, los alumnos deben generar sus propios proyectos con estímulos continuos a su creatividad

38 materias que equivalen al 76% del total de materias (sin incluir las de Inglés, Actividades Culturales y Deportivas, Servicio Social Interno o Constitucional ni Prácticas Profesionales)

Las 12 materias que completan el mapa estrictamente curricular y equivalen al 24% restante son.

- a. Metodología del Diseño
- b. Dibujo Técnico
- c. Matemáticas Aplicadas
- d. Creatividad
- e. Ergonomía
- f. Estética
- g. Taller de Redacción
- h. Semiótica
- i. Análisis de Costos
- j. Análisis del Diseño
- k. Normas y Reglamentos
- l. Análisis del Mercado

Si se observa detenidamente, éste último bloque de materias es susceptible de ser ligado cognoscitivamente por abarcar conocimientos y prácticas relacionados entre sí, por lo que se optó, luego de la enriquecedora experiencia que significó la elaboración de la Matriz Taxonómica de las Materias de Diseño Gráfico (MTMDG) por comenzar la generación de cartas temáticas sinópticas en el orden que se muestra en la tabla final.

Relación de Cartas Sinópticas de Materias Seriadas y/o Relacionadas propuestas y en operación

| N° de Carta Sinoptica | Asignaturas que comprende | Número de Materias Incluidas |
|-----------------------|---|------------------------------|
| 1 | Taxonomía de las 6 Materias de Diseño Gráfico (0 A V) | 6 |
| 2. | Matrz de Evaluación de las Materias de Diseño Gráfico (0 A V) | 0 |
| 3 | Artes Visuales I y II | 2 |
| 4. | Metodología del Diseño, Creatividad y Análisis del Diseño | 3 |
| 5 | Técnicas De Representación I a IV | 4 |
| 6 | Sistemas I a III | 3 |
| 7 | Dibujo Tecnico, Matemáticas Aplicadas, Geometría Descriptiva I y II | 4 |
| 8 | Teoría e Historia I a III | 3 |
| 9 | Entorno Natural I y II y Entorno Social | 3 |
| 10 | Ergonomia, Diseño de Productos I y II | 3 |
| 11. | Fotografía I y II, Medios Audiovisuales I y II | 4 |
| 12 | Materiales y Procesos Gráficos I A III | 3 |
| 13. | Teoría de La Comunicación I y II, Taller de Redacción | 3 |
| 14. | Estética, Semiótica | 2 |
| 15 | Análisis de Costos, Normas y Reglamentos, Análisis de Mercado, Gestion Empresarial I y II | 5 |
| 16 | Seminario de Investigación I y II | 2 |
| Total | | 50 |



Anexo 1

Programa sintético original

Datos de Identificación

Nombre de la materia: **TEORÍA E HISTORIA I**
Licenciatura: **Diseño** Programa: **Tronco Común**
Plan: **D3 a** Semestre: **Primero** Créditos: **6**
Total horas semana: **4** Teóricas: **4** Prácticas: **0**
Total horas semestre: **64** Teóricas **64** Prácticas: **0**
Materias antecedentes relacionadas: **Ninguna**
Materias paralelas relacionadas: **Artes Visuales I**
Materias consecutivas relacionadas: **Teoría e Historia II**
Elaborado por: **Arq. Ramón Ventura Esqueda**
Fecha: **Julio '96**

Propósitos

Al final del curso el alumno tendrá conocimiento de los hechos humanos que han definido el diseño desde la aparición del hombre hasta el inicio de la revolución industrial como un hecho significativo en el diseño. Así como las tecnologías, materiales y condicionantes para la producción de objetos de uso adecuados a las necesidades de cada cultura y período histórico.

Contenidos Mínimos

- Los objetos de uso y simbólicos en la prehistoria
- El diseño en la antigüedad
- El diseño en el período cristiano
- Simbolismo y diseño en el mundo prehispánico y andino
- El diseño en el período del renacimiento
- El diseño del período barroco
- El diseño en el período neoclásico

Bibliografía

- DAUMAS, Maunce, *Las grandes etapas del progreso técnico*, Breviarios, Fondo de Cultura Económica
- SOLANA Donoso, Jesus, *Diseño, arte y función*, Col. Aula Abierta, Salvat
- SPARKE-Hodges-stone-Dentcoat, *Diseño e historia en imágenes*, H. Blume
- Varios, *Historia del Arte*, Salvat, 12 tomos
- MAÑA, Jordi, *El diseño Industrial*, Biblioteca Grandes Temas
- DERRY et al, *Historia de la Tecnología*, Siglo XXI, 3 tomos
- Autor, *Cuest for fire* (La guerra por el fuego), Video

Anexo 2

Mapa Curricular de la Licenciatura en Diseño Gráfico (1/2)

| Universidad de Colima coordinación general de docencia | | | | | Educación Superior Facultad de Arquitectura Plan de estudios de: <u>Licenciatura en Diseño Gráfico</u> Vigencia a partir de: <u>agosto de 1996</u> Clave: <u>A5DG</u> Total de créditos: <u>377</u> | | | | |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|---|-----------|-----------|-----------|-----------|
| PRIMER SEMESTRE | | | | | SEGUNDO SEMESTRE | | | | |
| | T | P | Tt | Cr | | T | P | Tt | Cr |
| Artes visuales I | 2 | 3 | 5 | 7 | Artes visuales II | 2 | 3 | 5 | 7 |
| Metodología del Diseño | 3 | 3 | 6 | 9 | Creatividad | 2 | 3 | 5 | 7 |
| Técnicas de representación I | 1 | 3 | 4 | 5 | Técnicas de representación II | 1 | 3 | 4 | 5 |
| Sistemas I | 1 | 3 | 4 | 5 | Sistemas II | 1 | 3 | 4 | 5 |
| Dibujo Técnico | 1 | 3 | 4 | 5 | Geometría descriptiva I | 2 | 2 | 4 | 6 |
| Matemáticas Aplicadas | 3 | 1 | 4 | 7 | Teoría e historia II | 4 | 0 | 4 | 8 |
| Teoría e historia I | 4 | 0 | 4 | 8 | Entorno natural I | 3 | 1 | 4 | 7 |
| Inglés I | 1 | 2 | 3 | 4 | Inglés II | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Actividades culturales y deportivas | 0 | 2 | 2 | 2 | Actividades culturales y deportivas | 0 | 2 | 2 | 2 |
| Servicio social interno | 0 | 0 | 0 | 0 | Servicio social interno | 0 | 0 | 0 | 0 |
| TOTAL | 16 | 20 | 36 | 52 | TOTAL | 16 | 19 | 35 | 51 |
| TERCER SEMESTRE | | | | | CUARTO SEMESTRE | | | | |
| | T | P | Tt | Cr | | T | P | Tt | Cr |
| Ergonomía | 3 | 1 | 4 | 7 | Fotografía I | 1 | 3 | 4 | 5 |
| Introducción al diseño | 3 | 3 | 6 | 9 | Diseño gráfico I | 3 | 3 | 6 | 9 |
| Técnicas de representación III | 1 | 3 | 4 | 5 | Materiales y procesos gráficos I | 1 | 3 | 4 | 5 |
| Sistemas III | 1 | 3 | 4 | 5 | Técnicas de representación IV | 1 | 3 | 4 | 5 |
| Geometría descriptiva II | 2 | 2 | 4 | 6 | Teoría de la comunicación I | 3 | 0 | 3 | 6 |
| Teoría e historia III | 4 | 0 | 4 | 8 | Estética | 2 | 1 | 3 | 5 |
| Entorno natural II | 3 | 1 | 4 | 7 | Entorno social | 4 | 0 | 4 | 8 |
| Inglés III | 1 | 2 | 3 | 4 | Inglés IV | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Actividades culturales y deportivas | 0 | 2 | 2 | 2 | Actividades culturales y deportivas | 0 | 2 | 2 | 2 |
| Servicio social interno | 0 | 0 | 0 | 0 | Servicio social interno | 0 | 0 | 0 | 0 |
| TOTAL | 18 | 17 | 35 | 53 | TOTAL | 16 | 17 | 33 | 49 |
| QUINTO SEMESTRE | | | | | SEXTO SEMESTRE | | | | |
| | T | P | Tt | Cr | | T | P | Tt | Cr |
| Diseño gráfico II | 3 | 3 | 6 | 9 | Diseño gráfico III | 3 | 3 | 6 | 9 |
| Fotografía II | 1 | 3 | 4 | 5 | Materiales y procesos gráficos III | 1 | 3 | 4 | 5 |
| Materiales y procesos gráficos II | 1 | 3 | 4 | 5 | Diseño de productos I | 2 | 2 | 4 | 6 |
| Taller de redacción | 3 | 1 | 4 | 7 | Análisis del diseño | 3 | 1 | 4 | 7 |
| Teoría de la comunicación II | 3 | 0 | 3 | 6 | Normas y reglamentos | 4 | 0 | 4 | 8 |
| Semiótica | 2 | 1 | 3 | 5 | Análisis de mercado | 3 | 1 | 4 | 7 |
| Análisis de costos | 2 | 2 | 4 | 6 | Inglés VI | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Inglés V | 1 | 2 | 3 | 4 | Actividades culturales y deportivas | 0 | 2 | 2 | 2 |
| Actividades culturales y deportivas | 0 | 2 | 2 | 2 | Servicio social interno | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Servicio social interno | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | |
| TOTAL | 16 | 17 | 33 | 49 | TOTAL | 17 | 14 | 31 | 48 |

Anexo 2

Mapa Curricular de la Licenciatura en Diseño Gráfico(2/2)

| SÉPTIMO SEMESTRE | | | | OCTAVO SEMESTRE | | | | | |
|-------------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------------|-------------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| | T | P | Tt | Cr | | T | P | Tt | Cr |
| Diseño gráfico IV | 3 | 3 | 6 | 9 | Diseño gráfico integral | 4 | 4 | 8 | 12 |
| Medios audiovisuales I | 1 | 3 | 4 | 5 | Medios audiovisuales II | 1 | 3 | 4 | 5 |
| Diseño de productos II | 2 | 2 | 4 | 6 | Seminario de investigación I | 0 | 3 | 3 | 3 |
| Seminario de investigación I | 0 | 3 | 3 | 3 | Gestión empresarial II | 4 | 2 | 6 | 10 |
| Gestión empresarial I | 4 | 2 | 6 | 10 | Inglés VIII | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Inglés VII | 1 | 2 | 3 | 4 | Actividades culturales y deportivas | 0 | 2 | 2 | 2 |
| Actividades culturales y deportivas | 0 | 2 | 2 | 2 | Servicio social interno | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Servicio Social Interno | 0 | 0 | 0 | 0 | Práctica profesional | 0 | 0 | 0 | 0 |
| TOTAL | 11 | 17 | 28 | 39 | TOTAL | 10 | 16 | 26 | 36 |

Anexos 3 a10

Programas de Asignaturas del Plan A5DG

Se incluyen los siguientes programas que cubren las cuatro áreas y los ocho ejes del mapa curricular:

| <i>Área</i> | <i>Eje</i> | <i>Materia</i> | <i>Sem</i> |
|-------------|-------------|-----------------------------------|------------|
| Teoría | Humanístico | Teoría de la Comunicación I | 4 |
| | Artístico | Teoría e Historia II | 2 |
| Composición | Proyectual | Diseño Gráfico Integral | 8 |
| | Expresivo | Técnicas de Representación III | 3 |
| Tecnología | Científico | Matemáticas Aplicadas | 1 |
| | Técnico | Materiales y Procesos Gráficos II | 5 |
| Gestión | Ambiental | Normas y Reglamentos | 6 |
| | Empresarial | Gestión Empresarial I | 7 |



Materia: **TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN 1**

1. Datos Generales

| | | | |
|--|----------------------------------|-------------------------|-------------------------|
| Plan: A5DG | Área: Teoría | Eje: Humanístico | Semestre: Cuarto |
| Total de horas por semestre: 48 | Ubicación: Diseño Gráfico | Teóricas: 48 | Créditos: 8 |
| Total de horas a la semana: 3 | | Teóricas: 3 | Prácticas: 0 |
| Materias antecedentes relacionadas: Artes Visuales 1 y 2, Teoría e Historia 1,2 y 3 | | | |
| Materias paralelas relacionadas: Diseño Gráfico 1, Estética, Fotografía 1 | | | |
| Materias consecutivas relacionadas: Semiótica, Diseño Gráfico 2, Análisis del Diseño, Teoría de la Comunicación 1, Fotografía 2 | | | |
| Fecha de actualización: Agosto 18 de 1997 | | | |
| Elaborado por: C.G. Jorge Fernando Zurroza Barrera, Coordinador del Área | | | |

2. Introducción

Como especialista de la comunicación visual, el estudiante de diseño gráfico debe aprender a valorar y aplicar críticamente los conocimientos teóricos y prácticos que han resultado del estudio de uno de los rasgos más significativos de su condición humana: la posibilidad de poner en común lo que sabe, piensa, siente y representa significativamente del mundo, para estar en condiciones de incidir a voluntad en su inmediato entorno natural e inexorablemente en el ambiente sociocultural donde se insertará como productor de objetos comunicativos útiles.

3. Objetivo General

Al término de la primera de dos partes que consta la materia, el alumno reconocerá la importancia histórica y social de la comunicación como proceso vital al desarrollo humano, para que llegado el momento, él mismo se dedique a emitir mensajes visuales, desde y hacia la sociedad en que se desenvuelve, incidiendo profesionalmente -bajo distinto signo y profundidad- en su propio devenir cultural.

4. Contenidos Programáticos

Primera Unidad

INTRODUCCIÓN AL ESTUDIO DE LA COMUNICACIÓN

- Retroalimentación grupal:
- ¿Que es comunicación, comunicar, comunicante, co - comunicado, comunicador, comunicación?
Definiciones *in situ* y obtenidas de bibliografía respectiva
- *Y en el principio fue el verbo... ¿ gestual, oral o escrito ?*
- Recuento mítico-religioso de la facultad comunicativa en diversas culturas del orbe:
- Mesopotamia y Egipto
- India y China
- Grecia, Roma e Israel
- México y Perú
- Oceanía y Archipiélagos aledaños
- ¿Actualidades?
- ¿Y luego .?
- Continuación de las mitologías, los apocalipsis, juicios finales y demás redenciones *amorosas y bienhechoras* consignadas en textos sagrados y heréticos
- La comunicación como ciencia social
- De la técnica y tecnología líticas hasta el utillaje informático y cibernético

Segunda Unidad

BREVÍSIMA HISTORIA DE LAS TENDENCIAS EN EL ESTUDIO DE UNA DISCIPLINA MULTIDISCIPLINARIA: LA COMUNICACIÓN

- El eterno Aristóteles o la vigencia de la nomenclatura en un proceso que data de más de 2,200 años
- Los parciales análisis históricos, filosóficos y literarios de antes
- En la *vieja* Europa: La propaganda nazi
- En la *nueva* América: El marketing yanqui
- Los parciales estudios políticos, sociológicos, lingüísticos, psicológicos y semióticos de hoy
- En la *vieja* Europa: La semiología comunicativa
- En la *nueva* América: La semiótica informativa
- Intento de resumen con intenciones epistemológicas: cuatro variantes en pos de un solo objetivo
- La cuestión ideológica 1: el rechazo *apocalíptico* del sistema
- La cuestión ideológica 2: la aceptación *integrada* del sistema
- La cuestión procesal: purezas e impurezas del mecanismo
- El factor ejercicio del poder como fiel de la balanza durante la historia de la humanidad

Tercera Unidad

SEMBLANZA HISTÓRICA DEL ESTUDIO DE LA COMUNICACIÓN EN EL SIGLO XX

- De los 20s a los 30s: Esbozos de la propaganda *ergo* ciencia de la comunicación o los préstamos forzados de la metodología sociológica
 - En la *vieja* Europa: Tarde y Weber
 - En los *nuevos* EU: Lippman, Laswell y Gallup
- De los 30s a los 40s: Triunfo de la sofisticación estadística y del empirismo
 - En los *nuevos* EU: Gallup, Laswell, Lazarsfeld, Schramm
 - En la *vieja* Europa: Goebbels y su *parainfernalia*
- De los 40s a los 50s: De la cibernética a la teoría matemática de la comunicación
 - En EU: Wiener, Shannon y Weaver
 - En Europa: Nacionalismos de guerra caliente
- De los 50s a los 60s: Inicio del concepto situación-función, el recobramiento dialéctico de la memoria o de nuevo apocalípticos vs integrados
 - En Europa: Los institutos especializados
Los Eco, Adorno, Enzensberger, Sartre, Marcuse, Aranguren, Schaff, Dorfman
 - En EU: Berlo, Schramm, MacLuhan
 - En Latinoamérica: Mattelart, Silva, Dorfman

Cuarta Unidad

GENERALIDADES DE LAS POSICIONES TEÓRICAS MAS SIGNIFICATIVAS EN EL ESTUDIO DE LOS PROCESOS COMUNICATIVOS

- El proceso de la comunicación
 - Revisión histórica
 - Conceptos, modelos, esquemas, componentes, procedimientos
- La comunicación interpersonal
 - Las condicionantes del hecho
 - Elementos, dinámica, relaciones
- La comunicación colectiva
 - Tecnología, sistemas, códigos, extensiones
 - Consideraciones contemporáneas dominantes

5. Métodos y Recursos Didácticos

El docente iniciará cada tema realizando en el grupo un sondeo diagnóstico preliminar que le servirá para calibrar posibilidades de entendimiento y favorecer el clima de discusión abierta que privará durante el curso. Continuará luego con la exposición teórica de conceptos que serán acotados con ejemplos prácticos seleccionados al efecto y relacionados siempre con el trabajo del diseñador gráfico como especialista comunicador.

El alumno procederá a manifestar lo aprendido mediante su participación voluntaria o elegida al azar, así como en los ejercicios alusivos de carácter intra y extracurricular (tareas) que se traducirán en investigaciones y ejercicios analíticos aplicados a cimentar la calidad de los trabajos finales en el área.

Como soporte conceptual, el aprendiz llevará a cabo investigaciones bibliográficas e iconográficas de gabinete y campo que contribuirán a cimentar su formación en la materia.

6. Mecanismos de Evaluación

La asistencia puntual a cada sesión, junto con su activa participación en las discusiones y ejercicios de clase, el cumplimiento oportuno y la cuantitativa presentación cualitativa de los trabajos asignados (lecturas y vaciado de comentarios en fichas de

Quinta Unidad

PRINCIPALES CORRIENTES TEÓRICAS EN EL ESTUDIO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

- Los medios de comunicación como sistemas sociales
 - Predominio de la teoría sociológica, fenómenos específicos, funcionalidad, elementos, contenidos, mecanismos de distribución, globalidad
- Los medios como prolongaciones del hombre o el medio es el mensaje
 - Los contenedores de otros medios
 - El habla
 - La escritura
 - Los impresos
 - Las temperaturas
 - Las mitologías
- Los medios de comunicación colectiva como industria cultural
 - Ideologías dominadoras y dominadas, análisis económico-políticos, intereses, autoritarismos

Sexta Unidad

PSICO-SOCIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN COLECTIVA

- La información en la aldea global: los *mass media*
 - Prensa
 - Radio
 - TV, Video y Cine
- Coherencia e intencionalidad
 - Organización y desorganización

Séptima Unidad

PSICOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN COLECTIVA

- Los métodos
- El estudio de los efectos provocados
- El estudio de los estudios de opinión pública
- La personalidad
 - Temperamento, carácter, mentalidad, fisiología
- Comportamiento normal y patológico
 - Tradición cultural y participación personal
- Patrones psicosociales de la comunicación
 - Necesidades sociales vs intereses comerciales

trabajo, recopilaciones icónicas y trabajos finales) de los que se llevará riguroso registro y evaluación procesal, así como la preparación y presentación de los exámenes parciales correspondientes, contribuirán a determinar la nota final.

7. Bibliografía

- BELTRÁN, Félix
ACERCA DEL DISEÑO
1ª Ed., La Habana, Letras Cubanas, 1984 (1975), 214 pp., *BJZ*
- "Los Mensajes Visuales" en *EDUCACIÓN ARTÍSTICA*, Año 2, Vol. I, N° 4, México DF, INBA/SEP, 1981, pp 20 y 21. *BJZ*
- CASSIRER, Ernest
ANTROPOLOGÍA FILOSÓFICA
(Horacio Flores)
2ª Reimp., México, FCE, 1985, 316 pp
BRS
- CRYSTAL, David
ENCICLOPEDIA DEL LENGUAJE DE LA UNIVERSIDAD DE CAMBRIDGE
(Juan C. Moreno)
1ª Ed. Madrid, Taurus, 1994, 476 pp.
BJZ
- DE MORAGAS SPA, Miquel
TEORÍAS DE LA COMUNICACIÓN Investigaciones sobre Medios en América y Europa, 1ª Ed., Barcelona, GGili (GG Mass Media) 1981 362 pp. *BRS*
- ESPEJO, Alberto
LENGUAJE, PENSAMIENTO Y REALIDAD
1ª Ed., México DF, ANUIES/Edicol (Temas Básicos), 1975, 88 pp. *BJZ*
- FERNÁNDEZ, Bertha y Fdo. García, coords., *et al*
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
1ª Reimp., México DF, UNAM (Las Humanidades en el Siglo XX N° 2) 1978, 158 pp. *BRS*
- FISKE, John
INTRODUCCIÓN AL ESTUDIO DE LA COMUNICACIÓN
(Patricia Anzola)
1ª Ed., Colombia, Norma, 1984, 146 pp.
BRS
- GUBERN, Román
LA MIRADA OPULENTE
Exploración de la Iconosfera Contemporánea, 2ª Ed. Rev., México DF, GGili (GG Mass Media), 1992, 426 pp. *BCC*
- KATZ, Chaím S, *et al*
DICCIONARIO BÁSICO DE COMUNICACIÓN
(Eva Grosser)
4ª Ed., México DF, Patria-Nueva Imagen, 1989, 516 pp. *BRS*
- PIGNATARI, Décio
INFORMACIÓN, LENGUAJE, COMUNICACIÓN
(Basilio Lozada)
2ª Ed., Barcelona, GGili (Punto y Línea) 1980, 98 pp. *BRS*
- PRIETO, Daniel
DISEÑO Y COMUNICACIÓN
1ª Ed., México DF, UAM-X, 1982, 152 pp. *BJZ*
- SALVAT Editores
TEORÍA DE LA IMAGEN
(José Ma. Casaús) 1ª Ed., Barcelona, Salvat (Grandes Temas T. 29) 1975, 144 pp. *BJZ*
- Material en Vídeo Recomendado
Metrópolis de Fritz Lang
El Tambor de Hojalata de Wolker Schlondorff
Pescador de Ilusiones y El Mundo según Garp de Monthy Pyton
L.A. Cofidencial

.....
Las siglas al final de cada ficha corresponden al sitio donde se localiza el libro:

BCC - Biblioteca Campus Coquimatlán
BCS - Biblioteca Ciencias Sociales
BRS - Biblioteca Rafaela Suárez
BJZ - Biblioteca Particular Jorge Zurroza



Materia: **TEORÍA E HISTORIA 2**

1. Datos Generales

| | | | |
|--|---|-----------------------|--------------------------|
| Plan: A5DI, A5DG, A5DA | Área: Teoría | Eje: Artístico | Semestre: Segundo |
| Total de horas por semestre: 64 | Ubicación: Tronco Común | Teóricas: 64 | Créditos: 8 |
| Total de horas a la semana: 4 | | Teóricas: 4 | Prácticas: 0 |
| Materias antecedentes relacionadas: | Metodología del Diseño, Artes Visuales 1, Teoría e Historia 1, Técnicas de Rep. 1 | | |
| Materias paralelas relacionadas: | Artes Visuales 2, Creatividad, Técnicas de Representación 2, Entorno Natural 1 | | |
| Materias consecutivas relacionadas: | Teoría e Historia 3, Técnicas de Representación 3 y 4, Introducción al Diseño, Entorno Natural 1, Antropología 1 y 2, Estética, Semiótica, Diseños y Análisis del Diseño | | |
| Fecha de actualización: | Agosto 18, 1997 | | |
| Elaborado por: | C.G. Jorge Fernando Zurroza Barrera, Coordinador del Área. D.I. Gastón Olea Coria | | |

2. Introducción

Como se expresó en la primera de las tres partes de que consta esta materia, resulta necesario que en el transcurso de los niveles que la integran el alumno participe de la idea que las obras artísticas y de diseño, tal como ahora se conocen, no son productos congénitos unidimensionales sino consecuencia evidente del conjunto de pensamientos y sentimientos que animaron en lo económico, social, político e ideológico a quienes por su valor se consideran protagonistas históricos de su momento.

Esta visión panorámica de la época, sus antecedentes definitorios, características originales sobresalientes, exponentes artísticos destacados e influencia contemporánea o posterior deberá incidir en el estudiante para ayudarlo a entender su propio quehacer en el área de construcción objetual en que se desarrolle a futuro.

3. Objetivo General

Al concluir el segundo de los tres niveles que integran esta materia, el alumno: Conocerá las circunstancias naturales y culturales que han incidido en la actual definición y caracterización del arte y el diseño, desde el Renacimiento hasta el Siglo XIX, entendiendo los significados intelectuales y prácticos de las manifestaciones formales y funcionales en los objetos producidos por la humanidad en tal periodo, implicando en la conciencia adquirida el uso, transformación y evolución de los materiales y herramientas, las tecnologías y los procesos implícitos en la producción de las obras que hoy llamamos de arte.

4. Contenidos Programáticos

Primera Unidad

EL DISEÑO EN EL RENACIMIENTO

El hombre como medida de todas las cosas

- La conquista de la realidad: El S. XV
- La definitiva aportación Vasariana
- La quema de las ideas (y los objetos) contrarios
- El registro de la historia y el arte occidental: La consolidación inventora de la imprenta. Antecedentes, factores propicios, incunables, coleccionismo
- La Edad Moderna: El S. XVI, entre la tradición y la innovación
- El mundo conocido no lo era todo: Expansionismo, interrogantes, replanteamientos, afirmaciones, descubrimientos, conquistas y transculturaciones
- Determinación histórica de conceptos eternos: Consecución armónica, dibujo, *disegno*, luz y color. Teorías, materiales y técnicas
- Ideas relevantes en la reconquista de lo pagano Primer neoclasicismo grecolatino
- La Italia difusora de su grandeza artística y el receptor

vo Norte europeo

- Predominio de las ciudades-estado: Roma, Milán, Florencia, Venecia, Toledo, París y demás
- La cultura objetual en España la oscura, Francia brotante, Inglaterra marina y demás *axis mundi*

Segunda Unidad

EL DISEÑO EN LA PROLÍFICA EDAD DE LA RAZÓN

Ires y venires de un proceso constructivo vapuleado por la ambición disfrazada

Especificidades naturales y cronológicas de las regiones tradicionalmente consideradas como centros civilizatorios occidentales, sus rasgos sociopolíticos distintivos, la importancia y permanencia de sus aportes, las obras maestras perdurables, los hitos de su historia

- Las fases manieristas y los ecos del oscurantismo tenebrista
- La consolidación de los estados posfeudales
- El declive irresoluto de los mecenazgos

- Recapitalización europea y esquilma de colonias americanas, africanas y asiáticas
- Mesianismo reformista e insurgencia contraria
- La difusión de la nueva visión, sabiduría y modos de hacer en el S. XVII
 - Los productos del barroco y el rococó en la Europa herida de fé, henchida por saqueos, preocupada por la ciencia y cimentada en los avances tecnológicos
 - El eje hispano-germano-austriaco
 - La exaltación gala
 - Albión y sus *modismos*
 - Rusia la emergente
- El brillo propio de los objetos del diseño en el Siglo de las Luces: El XVIII
 - La más que justificada ruptura de la tradición
 - Prolegómenos, desarrollo e impactos de la Ilustración
 - El conocimiento capturado, registrado y compartido: La Enciclopedia y el Despotismo Ilustrado
 - Las notabilísimas invenciones que cambiaron para siempre la perspectiva tecnológica en todos los órdenes de la producción de bienes de consumo
- La contrarrevolución *in situ*: El movimiento de Artes y Oficios
- A lomo de caballo de acero: los ismos, sus puntos nucleares e impactos en el diseño. Posimpresionismo, modernismo, cubismo, fauvismo, futurismo, dadaísmo, constructivismo, expresionismo *Der Blaue Reiter* y abstracto, surrealismo
- La prematura institucionalización nacionalista del diseño
 - Los pioneros del Norte europeo: La Werkbund
 - La primera socialización del trabajo creador: La Vchutemas soviética
 - Los exilios forzados y la capitalización sincrónica de la gran maestra: La Bauhaus. Weimar, Dessau, Berlín y Nueva York
 - La herencia aún disfrutable

Cuarta Unidad

RETORNO A AZTLÁN Y TIWANAKU: BREVÍSIMA HISTORIA DEL DISEÑO EN LA AMÉRICA PREHISPÁNICA

Identidad, simbolismo y diseño en el mundo prehispánico

Especificidades naturales y culturales de las culturas tradicionalmente consideradas como centros civilizatorios mesoamericanos, sus cronología, rasgos sociopolíticos distintivos, la importancia y permanencia de sus aportes, las obras maestras perdurables, los hitos y mitos de su historia

- Orígenes del hombre americano
 - De la Edad de Hielo al hombre de Tepexpan y las momias del Chinchorro andino
 - Retratos objetuales de cazadores y recolectores: Chichimecas perpetuos; Agricultores y pastores: preliminares mesoamericanos; Comerciantes y guerreros: De la aldea a la ciudad-estado; Chamanes, sacerdotes y grandes señores. La teoría del evolucionismo lineal de Elman Service
- El arte de *hacer mentir* al material: El diseño en Mesoamérica
 - El escenario natural, la cronología, los periodos y los estilos: Olmeca, del Golfo, Maya, Mixteca, Altiplano, Occidente y Norte
 - El escenario natural, la cronología, los periodos y los estilos: Centro y Sudamérica

Tercera Unidad

EL DISEÑO EN LA EDAD CONTEMPORÁNEA: LA DE LAS REVOLUCIONES SOCIALES DEL SIGLO XIX

Enésima re-visión del pasado para anticipar el futuro

- Avatares y consecuencias del antagonismo entre la razón y el sentimiento: Neoclasicismo, romanticismo y realismo
 - Importancia de la reorganización geo-política europea
 - Búsqueda eterna de los orígenes: entre la ciencia y el arte
 - La predisposición escenográfica para los magnos eventos finiseculares
- La nueva percepción de la realidad individual y social
 - Las escuelas al aire libre, los impactos de los preraphaelitas y las emergentes teorías científicas sobre la luz, el color, el origen del hombre y los demás quehaceres humanos
 - Antecedentes, impulsos y primeros desarrollos de la Revolución Industrial: La conciencia empresarial
 - La explosión de la máquina: Resumen de los adelantos científicos que ayudaron al parto de la Nueva Era Tecnológica

5. Métodos y Recursos Didácticos

Como lo que tratará la clase no sólo es historia del arte asépticamente conservado en museos o bibliografías referentes, el docente deberá exponer, con criterio vivo, la información a manejar, insistiendo en las teorías derivadas de cada manifestación sensible y revitalizando los datos a exhibir, acotando cada sección con los ejemplos gráficos y audiovisuales elaborados *ex-profeso*, previamente seleccionados para el efecto o asignados como tema de investigación al grupo, procurando en todo momento hacer comprensivo al alumno el concurso de factores de distinto signo en la producción artística y del diseño.

Habrán sesiones de análisis iconográfico de obras consideradas como maestras en cada periodo estudiado, apoyadas en la proyección de diapositivas, acetatos y videos de corte histórico-narrativo de épocas, estilos o momentos cumbre de la humanidad comprendidos en la cronología abarcada durante el semestre. Se encargarán trabajos de investigación documental e icónica así como de materiales específicos que ilustren complementariamente la disertación del profesor y favorezcan la polémica creativa propositiva en clase, también podrán elaborarse maquetas reproductoras de piezas representativas de cada momento histórico revisado, por lo que frecuentemente deberá aclarárseles la importancia de integrar su propia Carpeta de Trabajos.

6. Mecanismos de Evaluación

La puntual asistencia a cada clase, la participación en discusiones y ejercicios intra y extraclase, el cumplimiento oportuno y la calidad integral de las tareas asignadas (láminas, *collages*, maquetas, fichas de trabajo, recopilaciones icónicas y trabajos parciales y finales), de los que se llevará riguroso control y registro, así como la presentación de los respectivos exámenes teóricos, contribuirán a determinar la nota final, correspondiendo a la Carpeta de Trabajos el 50 % y al examen teórico la otra mitad, tanto en evaluaciones parciales como al fin de semestre.

7. Bibliografía

ARTES DE MÉXICO

Gonzalo Obregón, *Coord.*

MÉXICO Y LOS GRABADORES EUROPEOS

Nº 166, Año XX, México, Artes de México, 92 pp. *BRS*

BERENSON, Bernard

ESTÉTICA E HISTORIA EN LAS ARTES VISUALES

(Luis Cardoza y Aragón)

2ª Reimp., México, FCE (Breviario 115), 1978, 266 pp. *BRS*

CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES / INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA / EDITORIAL RAÍCES, Revista *Arqueología Mexicana*, Nº 1 al 30, México, CNCA/INAH/. Raíces, 92 pp c/u. *BJZ*

COLLINGWOOD, R.G.

LOS PRINCIPIOS DEL ARTE

(Horacio Flores)

2ª Reimp., México, FCE, 1985, 316 pp. *BRS*

COVARRUBIAS, Miguel

ARTE INDÍGENA DE MÉXICO Y CENTROAMÉRICA

1ª Ed., México, UNAM, 1961, 406 pp *BRS*

DE LA ENCINA, Juan

EL ESPACIO

1ª Ed., México, UNAM (Historia, teoría y crítica de arte), 1978, 126 pp. *BCC*

GAY, Peter

LA EDAD DE LAS LUCES

(Agustín Bárcena), 1ª Ed., México, Eds. Cults. Internals/Time-Life (Las Grandes Épocas de la Humanidad), 1986, 192 pp. *BJZ*

GALEANA DE V., Patricia *Coordinadora* LOS SIGLOS DE MÉXICO

1ª Reimp., México, Nueva Imagen, 1991, 438 pp *BJZ*

GENDROP, Paul

ARTE PREHISPÁNICO EN MESOAMÉRICA

3ª Ed., México, Trillas, 1979, 296 pp *BRS*

GISPERT, Carlos *Director*

HISTORIA UNIVERSAL 4 Tomos

1ª Ed., México, Océano, 1990, 292 p c/t *BCC*

GOMBRICH, Ernest H.

HISTORIA DEL ARTE

(Rafael Santos)

15ª Ed., Madrid, Alianza (AF 5), 1990, 548 pp. *BCC*

GUBERN, Román

LA MIRADA OPULENTE

Exploración de la Iconosfera Contemporánea

2ª Ed., Rev., México, GGili (GG Mass Media) 1992, 426 pp. *BCC*

HAUSER, Arnold

HISTORIA SOCIAL DE LA LITERATURA Y EL ARTE 3 Tomos

(A. Tovar y F.P. Varas-Reyes)

15ª Ed., Barcelona, Guadarrama/Punto Omega, 1979, 440 pp c/t *BJZ*

JANSON, H.W.

HISTORIA GENERAL DEL ARTE 4 Tomos (Fco. Payarols)

1ª Ed., Madrid, Alianza (AF 94...), 1990, 358 pp, 34 de ilustrs. *BCC*

KOSTOFF, Spiro

HISTORIA DE LA ARQUITECTURA 4 T. (Ma. Dolores Jiménez-B)

1ª Ed Madrid, Alianza (AF), 1988, 418 pp. c/t *BCC*

LEÓN PORTILLA, Miguel

LOS ANTIGUOS MEXICANOS

5ª Reimp., México, FCE (Col Popular) Nº168), 1977, 202 pp *BJZ*

MAÑÁ, Jordi,

EL DISEÑO INDUSTRIAL

1ª Ed., Barcelona, Salvat (Grandes Temas 59), 1973, 144 pp. *BJZ*

PANOFSKY, Erwin

EL SIGNIFICADO EN LAS ARTES VISUALES

5ª Reimp., Madrid, Alianza (AF 4) 1991, 389 pp. *BCC*

PAZ, Octavio

MÉXICO EN LA OBRA DE OCTAVIO PAZ 3 Tomos

"Los Privilegios de la Vista" (T.III)

1ª Ed., México, FCE (Letras Mexicanas), 1987, 514 pp *BRS*

PEREYRA, Carlos *et al*

HISTORIA ¿PARA QUE?

13ª Ed., México, sXXI, 1991 (1980), 249 pp, *BRS*

READ, Herbert

IMAGEN E IDEA

3ª Reimp., México, FCE (Breviario 127), 248 pp *BRS*

REYES VALERIO, Constantino

DE BONAMPAK AL TEMPLO MAYOR

El Azul Maya en Mesoamérica

1ª Ed., México, S. XXI/Agroasemex (Col. América Nuestra nº 40), 1993, 160 pp *BCC*

RODRÍGUEZ Prampolini, Ida *et al*

LAS ARTES PLÁSTICAS 1 y 2

1ª Ed., México, UNAM (Las Humanidades en el Siglo XX 4 y 5), 1977, pp. *BRS*

SALVAT MEXICANA DE EDICIONES

EL ARTE MEXICANO (12 Tomos)

Arte Prehispánico (T.I a IV)

2 Ed, México, Salvat/SEP, 1986, 608 pp c/tomo.

SEGALA, Amós
LITERATURA NÁHUATL
Fuentes, Identidades, representaciones,
1ª Ed., México, CNCA (Los Noventa
49), 1990, 318 pp *BRS*

WESTHEIM, Paul
ARTE ANTIGUO DE MÉXICO
2ª Ed, México, Era, 1982, 254 pp *BRS*

- *IDEAS FUNDAMENTALES DEL ARTE PREHISPÁNICO EN MÉXICO* 2ª Ed, México, Era, 1982, 254 pp *BRS*
- *40 SIGLOS DE ARTE MEXICANO* (3 Tomos), Arte Prehispánico (T. I), 1ª de, México, Herrero, 1969, 450 pp *BCC*

Videgrabaciones Recomendadas

ILCE
LA TRADICIÓN DE OCCIDENTE
VARIOS TÍTULOS CORRESPONDIENTES
A LOS SIGLOS XV AL XIX
Color, Inglesa (Subtitulada), 1ª Ed.,
México, SEP/ILCE, 1996, 90 min c/u.
BCC

TÍTULOS VARIOS editados por *DISCO-*
VERY CHANNEL, BBC Y TIME-LIFE

LA AGONÍA Y EL ÉXTASIS
RELACIONES PELIGROSAS
DRÁCULA
NAPOLEÓN
GOYA
EL HOMBRE ELEFANTE

Nacionalidades, directores-productoras,
protagonistas, filmadoras, duraciones,
lemas de cartelera y localización varios

.....

Las siglas al final de cada ficha corres-
ponden al sitio donde se localiza el libro:

BCC - Biblioteca Campus Coquimatlán
BCS - Biblioteca Ciencias Sociales
BRS - Biblioteca Rafaela Suárez
BJZ - Biblioteca Particular Jorge Zurroza

datos generales

| | | | | | | | |
|--|--|------------------|-------------|-------------------|-----------------------|------------------------------------|----|
| plan: | a5dg | área: | composición | eje: | proyectual | sistema de calificación | % |
| total de horas por semestre: | 96 | teóricas: | 48 | prácticas: | 48 | alcance proyectual | 20 |
| total de horas por semana: | 6 | teóricas: | 3 | prácticas: | 3 | composición | 20 |
| materias antecedentes relacionadas: | metodología del diseño, creatividad, introducción al diseño, diseño gráfico I, II, III y IV | | | | concepto comunicativo | 20 | |
| materias paralelas relacionadas: | todas las del semestre en curso | | | | tecnología y economía | 20 | |
| materias consecutivas relacionadas: | diseño de productos II | | | | presentación | 20 | |
| | | | | | total | 100 | |
| elaborado por: | academia de diseño, responsable: c.g. jorge fernando zurroza barrera | | | | | asignación de calificación. | % |
| fecha de actualización: | julio 12, 2000 | | | | | proceso: | 34 |
| proyectos por semestre: | uno de larga duración (desarrollo conceptual, concretable y factible) evaluable en tres etapas y tres de corta duración (repentinias: individual, grupal e integral) | | | | | maestro titular: | 33 |
| | | | | | maestro sinodal. | 33 | |
| | | | | | total | 100 | |

objetivo general

formar profesionales de la comunicación visual que solucionen integralmente necesidades y demandas culturales mediante la creación o transformación de sistemas icónicos significativos aplicados a productos, servicios y escenarios especializados, para que actúen con plena conciencia del impacto a causar en su público objetivo, concreten proyectos factibles de reproducción a la escala y en el ámbito económico requeridos e incidan de manera pertinente en su contexto social.

objetivo particular del semestre

el alumno aprovechará su conocimiento teórico y experiencia práctica en el manejo de operaciones, relaciones, procedimientos y estrategias de comunicación visual integral para constituir sistemas de naturaleza multifuncional: informativos, educativos y persuasivos especializados de carácter internacional.

objetivo específico de cada proyecto

en un dominio de comunicación organizacional de naturaleza globalizante que implique procesos de índole mundial, el alumno resolverá instancias holistas en escenarios internacionales complejos (institucional, empresarial o equivalentes), donde las cargas significativas tenderán al uso de valores imperantes en el concierto universal que determinarán el universo e impacto a prolongado plazo del conjunto de mensajes a emitir. el alcance del proyecto incluirá las fases metodológicas correspondientes a un megaproyecto (tomando como puntos de partida –susceptibles de especialización- la justificación, investigación, análisis y síntesis, creatividad, valoraciones tecnológico-económicas, presentación ejecutiva de memoria audiovisual y amplia variedad productos físicos finales), aplicará su línea conceptual comunicativa industrialmente especializada en las tres áreas productivas establecidas, ajustándose a las exigencias del sistema reproductivo basado en pliegos extendidos (novedosos formatos mundiales, cuatricromías, selecciones, separaciones, tintas especiales, impresión en láser, inyección de tinta, plotter, serigrafía y offset rotativo además de técnicas alternas obligatorias) y demás requisitos establecidos para este nivel académico en la matriz taxonómica de diseño gráfico.

1ª y 2ª semana

.....

3ª y 4ª semana

.....

5ª y 6ª semana

.....

7ª y 8ª semana

.....

9ª y 10ª semana

.....

11ª y 12ª semana

.....

13ª y 14ª semana

.....

métodos y recursos didácticos

acorde con las características de un taller interactivo, la presentación general de la temática semestral y sus posibles aplicaciones en lo editorial, publicitario y directo correrá a cargo del maestro y el desarrollo metodológico individual, así como las sucesivas presentaciones de avance calendárico serán por cuenta del alumno, mismo que será revisado, orientado y corregido por el maestro. los tiempos asignados para cada desarrollo y repentina se ajustarán al calendario de las materias de diseño emitidas por la coordinación respectiva. las tres etapas de revisión se ajustarán al calendario de aquellos niveles donde se entregan tres desarrollos.

requisitos de entrega

durante este semestre el documento integral a entregar para su posterior evaluación final consistirá en la memoria ejecutiva impresa y en su similar electrónica de alta calidad digital. los formatos, la disposición de sus elementos constitutivos así como la calidad de contenidos y continentes se ajustarán a los requerimientos establecidos para un proyecto que presuma una aportación altamente calificada y pueda llegar a ser considerada como pre-tesis. los productos físicos a entregar como aplicaciones deberán adjuntarse en contenedores elaborado *ex profeso* a las memorias mencionadas.

bibliografía:

aicher, otl y martin krampen
sistemas de signos en la comunicación visual manual para diseñadores, arquitectos, planificadores y analistas de sistemas, 1ª ed., barcelona, gustavo gili...bcc

(reinald bernet) 2ª ed., barcelona, ggili (gg diseño) 1981, 156 p. bcc

beltrán, félix, *acerca del diseño*, 1ª ed., la habana, letras cubanas, 1984 (1975), 214 p. bjj

giraud, pierre, *la semiología*, (s/n/trad.), 16ª ed., méxico, sxxi, 1989 (1982) 134 p. bcc

gonzález ochoa, César, *imagen y sentido, elementos para una semiótica de los mensajes visuales*...bjz

gubern, román, *la mirada opulenta, exploración de la iconosfera contemporánea*, 2ª ed. rev., méxico df, ggili (gg mass media), 1992, 426 p. bcc

müller-brockman, josef, *sistemas de retículas un manual para diseñadores gráficos*, (ángel repáraz/fdo. pereira), 1ª ed., barcelona, ggili (gg diseño) 1982, 180 p. bjj

peninou, georges, *semiótica de la publicidad*, (justo beramendi), 1ª ed., barcelona, ggili (comunicación visual), 1976, 233 p. Bjj

sims, mitzi *gráfica del entorno*, 2ª ed., barcelona, gustavo gili,...bcc

documentos recepcionales (tesis) de generaciones anteriores

nota: la anterior bibliografía podrá enriquecerse paulatinamente con los aportes que cada docente localice e incluya al presente programa

.....
 las siglas al final de cada ficha corresponden al sitio donde se localiza el libro:

- bcc biblioteca campus coquimatlán
- bcs biblioteca ciencias sociales campus colima
- bjz biblioteca jorge zurroza



Materia:

TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN 3

1. Datos Generales

| | | | |
|-------------------------------------|---|-----------------------|--------------------------|
| Plan: A5DI, A5DG, A5DA | Área: Composición | Eje: Expresivo | Semestre: Tercero |
| Total de horas por semestre: | Ubicación: Tronco Común | Créditos: 5 | Prácticas: 48 |
| Total de horas a la semana: | 64 | Teóricas: 16 | Prácticas: 3 |
| Materias antecedentes relacionadas: | 4 | Teóricas: 1 | |
| Materias paralelas relacionadas: | Artes Visuales 1 y 2, Creatividad, Técnicas de Representación 1 y 2 | | |
| Materias consecutivas relacionadas: | Introducción al Diseño, Sistemas 3 | | |
| Fecha de actualización: | Diseños, Técnicas de Representación 4, Estética, Materiales y Procedimientos | | |
| Elaborado por: | Artesanales, Industriales y Gráficos | | |
| | Agosto 18, 1997 | | |
| | C.G. Jorge Fernando Zurroza Barrera | | |

2. Introducción

El conocimiento teórico conciso, la investigación documental sobre características físico-químicas de los materiales sólidos, líquidos y mixtos sumados a la continua aplicación de métodos, procedimientos y técnicas de los materiales para solucionar proyectos específicos, harán del futuro diseñador un profesional del ramo con capacidad para resolver los problemas de representación visual bi y tridimensional que el ejercicio de su profesión le demande.

Por ello es importante que aprenda, asimilando cada experiencia, a distinguir los problemas y posibilidades que cada acabado artístico presenta a fin de seleccionar, y en su caso perfeccionar, el que mejor se acomode a sus necesidades de estudio o profesionales.

3. Objetivo General

Al concluir el tercer nivel de esta materia, el alumno: estará capacitado teórica y prácticamente para manejar con solvencia técnico-artística distintos materiales sólidos, líquidos y mixtos (bi y tridimensionalmente), necesarios para solucionar gráficamente ideas significativas que correspondan ya a problemas de diseño.

4. Contenidos Programáticos

Marco Retroalimenticio

IMPORTANCIA DE LAS TÉCNICAS ARTÍSTICAS EN EL DISEÑO

Revaloración taxonómica de la temática, conjunto de materiales, equipo, técnicas, acabados y métodos de conservación ejercitados en los dos semestres anteriores

- Equipo de trabajo
 - Soportes: Calidades, costos, resistencia y usos tradicionales
 - Herramientas: utensilios, modos de uso y mantenimiento
 - Solventes y diluyentes: Características, costos, advertencias y riesgos
- Materiales sólidos
 - Lápices: carbón, tizas, gises, cera, grafito, pastel, sanguinas, bolígrafos, plumines, plumones y marcadores
- Materiales líquidos
 - Anilinas, Tintas, Vinílicas, Gouache, Acrílicos,
- La temática cultivada: La naturaleza, el entorno social, el cuerpo humano, los objetos de uso cotidiano y suntuario, la realidad sensible y perceptible

Primera Unidad

LOS ACRÍLICOS COMO MATERIALES DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Revisión sumaria del desarrollo histórico que el material ha tenido desde sus primeros usos hasta nuestros días a fin de evaluar sus características físico-químicas, posibilidades expresivas, niveles de resistencia, de combinación con otros elementos y limitantes materiales y visuales

- El equipo básico, los utensilios, los soportes, los solventes, las bases para su consistencia y conservación, las imprimaturas, el yeso, el gesso, los fijadores.
- Los pigmentos y los medios: tierras y polímeros, aglutinantes y diluyentes naturales y artificiales, fijadores, agentes texturizantes
- Las técnicas básicas: Tintas planas sin dilución, degradados con agua o movillith, acuarelado, veladuras, enmascarado casual o intencionado, impastos, texturizaciones
- Acabados, fijaciones, mantenimientos y conservación

Segunda Unidad

LA ACUARELA COMO MATERIAL DE EXPRESIÓN EN DISEÑO

Revisión abreviada del florecimiento histórico que el material ha registrado desde sus primeros usos conocidos hasta nuestros días a fin de conocer sus características físico-químicas, poderes de expresión, niveles de firmeza, de mixtura con otros elementos y restricciones materiales y visuales.

- El equipo básico, los utensilios, los soportes, los disolventes, las condiciones para su consistencia y conservación
- Los pigmentos y los medios: pastillas y tubos aglutinantes y diluyentes naturales y artificiales, fijadores, agentes texturizantes visuales, sales y cristales

Las técnicas básicas: Alla prima, lavado, punteado, resregado, pincel seco, imprimatura.

Los nacionalismos: A la española, holandesa, ¿mexicana?

- Acabados, mantenimientos y conservación

Tercera Unidad

LAS TÉCNICAS MIXTAS

Conjunción de materiales para obtener las mayores cualidades expresivas en los trabajos asignados durante los proyectos de diseño. El orden al enunciarlos implica su función como fondo o forma respectiva

- Sólidos con sólidos
- Sólidos y líquidos
- Líquidos con sólidos
- Líquidos y líquidos

Deberá procurarse trabajar consistentemente bajo distintos procedimientos y técnicas de aplicación, ampliando las posibilidades que se vaya experimentando para no dejar pasar la oportunidad de conocer la mayor cantidad de técnicas, sin mengua de la calidad requerida.

Cuarta Unidad

EL ÓLEO COMO MATERIAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA

Revisión sumaria del desarrollo histórico que el material ha registrado desde los usos más antiguos hasta nuestros días a fin de evaluar sus características funcionales, posibilidades expresivas, niveles de resistencia, de combinación con otros elementos y limitantes materiales y visuales.

- El equipo básico, los utensilios, los soportes, los solven-

tes, las bases para su consistencia, trabajo y conservación, las imprimaturas, el yeso, el gesso, los fijadores.

- Los pigmentos y los medios: tierras y química, aglutinantes y diluyentes naturales y artificiales, fijadores, agentes texturizantes. El temple al huevo como antecedente, los esmaltes y lacas automotivas como material contemporáneo
- Las técnicas básicas: Tintas planas sin dilución, degradados con linaza o aguarrás, acquarelado, veladuras, enmascarillado casual o intencionado, impastos, texturizaciones, espatulados, mixturas, experimentaciones
- Acabados, fijaciones, mantenimientos y conservación

Quinta Unidad

LA AEROGRAFÍA

Ejemplificación histórica y condicionantes materiales, económicas y culturales

- El equipo, los materiales y los soportes: Historia, procesos iniciales y características de manejo
- Preparación y técnicas básicas de uso, iniciando por el goteo, el dispersos manual y de boca para continuar con aerosoles y concluir con pluma aerográfica
- Ventajas y limitaciones del material y la técnica
- Acabados y conservación

Sexta Unidad

MAQUETAS: INGENIERÍA CON DIVERSOS MATERIALES

La construcción volumétrica de la ilusión, la escala, la proporción, la estructura, el movimiento, el ritmo

- El equipo, los materiales y los soportes: Historia, procesos iniciales y características del manejo de la madera, metal, papeles y cartones, minerales, barro, plastilina y plásticos (estireno, metacrilato, látex, fibra de vidrio, poliuretano, etc)
- Preparación y técnicas básicas de uso: recorte, lijado, biselado, pulido, suajes, ensamble, pegado, adhesiones, superposiciones, termoformado, moldeado, perforado, contrastes cromáticos y reflectantes
- Ventajas y limitaciones de los materiales y las técnicas
- Acabados, reproducción y conservación

5. Métodos y Recursos Didácticos

La materia será impartida por el docente sustentada en una constante actitud de retroalimentación teórica y visual, procurando abonar creativamente la necesaria carga de estimulación al alumnado para que ejerza cotidianamente el análisis comparativo de procedimientos y resultados expresivos, tanto los definitivamente propios como los obtenidos en el transcurso de la historia del arte y del diseño.

La instrucción teórica y la práctica aplicada a solucionar proyectos a escala personal e inmediata iniciada por el profesor serán supervisadas por el titular de la materia durante las sesiones de laboratorio-taller de experimentación visual permitirán el registro y la superación de logros en cada ejercicio, por lo que la integración de la carpeta de trabajos correspondiente a este semestre reflejará la experiencia alcanzada en los nuevos materiales manejados así como la consolidación en los anteriormente practicados.

6. Mecanismos de Evaluación

Aunque se considera eminentemente práctica y su impacto final parece medirse siempre en relación complementaria al pro-

ceso integral de un diseño, el conjunto de niveles de esta materia en realidad reviste mayor importancia pues en la capacidad de representación visual que logra alcanzar el alumno -en la medida en que conoce y prueba continuamente los materiales y sus variables técnicas- radica mucho de la aceptación o rechazo de todo un proyecto.

Por ello las actividades a desarrollar en el transcurso del semestre serán debidamente conectadas desde el principio y hasta el final con las necesidades de representación creativa -bi y tridimensional- que cada proyecto de diseño demanda, por lo que la puntual asistencia a clases, la entrega oportuna y cabal calidad de los ejercicios y trabajos finales, la participación en las sesiones de debate y confrontación propositiva de experiencias, así como la solvencia teórica demostrada en las evaluaciones parciales establecidas en el calendario escolar contribuirán a determinar la calificación final.

7. Bibliografía

HAYES, Colin

COMPLETE GUIDE TO DRAWING AND PAINTING

1st. Ed., New York, Mayflower Books, 1988, 345 pp. *BJZ*

MAGNUS, Günter Hugo

MANUAL PARA DIBUJANTES E ILUSTRADORES

1ª de., Barcelona, GGili (GGDiseño), 1982, 257 pp. *BJZ*

PORTER, Tom y Bob Greenstreet

MANUAL DE TÉCNICAS GRÁFICAS PARA ARQUITECTOS, DISEÑADORES Y ARTISTAS T.1

1ª Ed., Barcelona, GGili, 1983, 128 pp. *BCC*

SMIT, Stan y H.F. Ten Holt

MANUAL DEL ARTISTA

1ª Ed., Barcelona, H. Blume, 1982, 320 pp. *BJZ*

MAQUETAS Y MAQUETACIÓN: UN MUNDO DE CREATIVIDAD

1ª E., México, Trillas, 1990, 158 pp. *BJZ*

KNOLL, Wolfgang y Martin Hechinger

MAQUETAS DE ARQUITECTURA

Técnicas y Construcción

2º Ed., Barcelona, GGili (GGMéxico), 1993, 128 pp. *BCC*

.....
Las siglas al final de cada ficha corresponden al sitio donde se localiza el libro:

BCC - Biblioteca Campus Coquimatlán

BCS - Biblioteca Ciencias Sociales

BRS - Biblioteca Rafaela Suárez

BJZ - Biblioteca Particular Jorge Zurroza



Materia: **MATEMÁTICAS APLICADAS.**

1. Datos Generales

| | | | | |
|---------------------------------------|---|------------------------|-------------------------|----------------------|
| Plan: A5D | Área: Tecnología | Eje: Científico | Semestre Primero | |
| Ubicación: Tronco común | | Créditos: 7 | | |
| Total de horas por semestre 64 | | | Teóricas: 48 | Prácticas: 16 |
| Total de horas a la semana 4 | | | Teóricas: 3 | Prácticas: 1 |
| Materias antecedentes relacionadas: | Ninguna. | | | |
| Materias paralelas relacionadas: | Sistemas I, Dibujo Técnico. | | | |
| Materias consecutivas relacionadas: | Geometría Descriptiva, Física Aplicada, todos los Diseños. | | | |
| Fecha de actualización: | Agosto de 1997 | | | |
| Elaborado por : | Ing. Francisco Pérez Ramírez o Ing. Silvia Chávez Zúñiga | | | |

2. Introducción

Como parte de la formación integral del diseñador, es de gran importancia el conocimiento de las ciencias exactas, específicamente las matemáticas, debido a la gran utilización de esta ciencia para el cálculo de áreas, volúmenes y centros de gravedad, entre otros datos básicos dentro del ejercicio del diseño.

3. Objetivo General

El objetivo del curso será el adiestramiento en el manejo de la ciencia de las matemáticas relacionadas íntimamente al diseño, y deberán desarrollarse planteamientos y soluciones a partir de ejemplos cotidianos; el curso tendrá la modalidad de taller para que puedan demostrarse en forma numérica, gráfica o volumétrica dichos ejercicios.

4. Contenidos Programáticos

Primera Unidad ARITMÉTICA

- Los números reales y operación.
- La potenciación.
- La radicación.

Segunda Unidad ÁLGEBRA

- Lenguaje algebraico.
- Expresiones algebraicas.
- Ecuaciones Lineales.
- Ecuaciones cuadráticas.
- Logaritmos.
- Razón y proporción.

Tercera Unidad TRIGONOMETRÍA

- Funciones Trigonométricas.
- Círculo Trigonométrico.

- Solución de Triángulos.
 - Rectángulos
 - Oblicuángulos.

Cuarta unidad GEOMETRÍA ANALÍTICA

- Plano cartesiano.
- El punto como relación de dos cantidades.
- Deducción del modelo para calcular el área de un polígono de "n" lados
- La línea recta
- Cónicas.

Quinta unidad CÁLCULO DIFERENCIAL

- Tipos de funciones.
- Límites.
- Derivada y diferencial.
- Aplicaciones de máximos y mínimos

Sexta Unidad

CÁLCULO INTEGRAL

- La integral, su representación.
- La integral indefinida.
- La integral definida
- Métodos de integración.
- Aplicaciones para la obtención de áreas y volúmenes.

5. Métodos y Recursos Didácticos

- Exposición, demostración, interrogatorio.
- Ejercicio en clase y tareas.

6. Mecanismos de Evaluación

Según los lineamientos de la U. De C.

- Ejercicios extraclase: 40%
- Exámen de conocimientos : 60%

7.-Bibliografía

- BALDOR A.
ÁLGEBRA.
BCC
- FULLER, Gordon
ÁLGEBRA ELEMENTAL.
BCC
- ASIMOV Isaac.
EL REINO DE LOS NÚMEROS.
BCC
- ANFOSSI
TRIGONOMETRÍA RECTILÍNEA.
BCC
- SPIEGEL M.
ÁLGEBRA SUPERIOR
- NIELS, Hathan O.
TRIGONOMETRÍA PLANA.
- AYRES Jr F.
TRIGONOMETRÍA PLANA Y ESFÉRICA
- JOHNSON y Kimeister
CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL
- THOMAS
CÁLCULO INFINITESIMAL Y GEOMF-
TRÍA ANALÍTICA
- REFINOSO
ÁLGEBRA I Y II
- BALDOR
GEOMETRÍA Y TRIGONOMETRÍA
- NICHOLS y Garland
TRIGONOMETRÍA MODERNA.

.....
Las siglas al final de cada ficha corres-
ponden al sitio donde se localiza el li-
bro:

- BCC** - Biblioteca Campus Coquimatlán
BCS - Biblioteca Ciencias Sociales
BRS - Biblioteca Rafaela Suárez



Materia: MATERIALES Y PROCESOS GRÁFICOS II

1. Datos Generales

| | | | | | | | |
|-------------------------------------|---|-----------|-------------|------------|---------|-----------|--------|
| Plan: | A5DG | Área: | Tecnológico | Eje: | Técnico | Semestre: | Quinto |
| Ubicación: | Diseño Gráfico. | Créditos: | 5 | | | | |
| Total de horas por semestre: | 64 | Teóricas: | 16 | Prácticas: | 48 | | |
| Total de horas a la semana: | 4 | Teóricas: | 1 | Prácticas: | 3 | | |
| Materias antecedentes relacionadas: | Materiales y Procesos Gráficos I, Técnicas de Representación I, II, III y IV, Sistemas I, II y III, Artes Visuales I y II, Dibujo Técnico, Diseño Gráfico I, Fotografía I, Teoría de la Comunicación I. | | | | | | |
| Materias paralelas relacionadas: | Diseño Gráfico II, Teoría de la Comunicación II, Fotografía II | | | | | | |
| Materias consecutivas relacionadas: | Materiales y Procesos Gráficos III, Todos los Diseños. | | | | | | |
| Fecha de actualización: | Agosto 1997 | | | | | | |
| Elaborado por: | Adolfo Gómez Amador | | | | | | |

2. Introducción

Para que la formación de un diseñador gráfico sea integral, es necesario que éste conozca los métodos de reproducción gráfica de que puede hacer uso para reproducir sus diseños, en este curso se conocerá el proceso editorial y sus acabados, así como generalidades de la prensa plana y la impresión en offset

3. Objetivo General

El alumno manejará los procesos relacionados con un taller de producción editorial, así como el dominio general de los procesos de impresión mecanizados, particularmente la prensa y el offset, sus principios de funcionamiento, partes del proceso antes y después de la impresión como un sistema de impresión generalizada

4. Contenidos Programáticos

Primera Unidad

PROCESO EDITORIAL

- Las impresiones primitivas
- Los distintos procedimientos de impresión
- La importancia de la imprenta

Proceso que sigue la realización de un trabajo en un taller de imprenta

Segunda Unidad

PRE-PRENSA

- Composición
- Fotomecánica
- Pre-prensa electrónica
 - Originales mecánicos
 - Separación y selección de color

Tercera Unidad

IMPRESIÓN

- Prensa Plana
- Sistemas manuales y mecánicos de impresión
 - Entintado
 - Alimentación
- El Offset
- Líneas de impresión

Cuarta Unidad

ACABADOS EN EL PROCESO EDITORIAL

- Doblado
- Compaginado
- Cocido
- Engrapado
- Encolado
- Empastado
- Refilado

5. Métodos y Recursos Didácticos

- Pláticas con diferentes impresores
- Visitas guiadas a diversas imprentas del estado
- Implementación de un taller de encuadernado

6. Mecanismos de evaluación

- Reporte de prácticas y visitas a imprentas 30%
- Ejercicios realizados en el taller 30%
- Exámen de conocimientos 40%

7. Bibliografía

KARCH R. Randolph
MANUAL DE ARTES GRÁFICAS
Ed. TRILLAS
BCC

DAWSON John
GUÍA COMPLETA DE GRABADO E IMPRESIÓN, TÉCNICAS Y MATERIALES
Ed. Herman Blume
BCC

JACKSON Hartley F

INTRODUCCIÓN A LA PRÁCTICA DE LAS
ARTES GRÁFICAS
Ed. TRILLAS, 1990
BCC

.....
Las siglas al final de cada ficha corresponden al sitio
donde se localiza el libro:

BCC - Biblioteca Campus Coquimatlán
BCS - Biblioteca Ciencias Sociales
BRS - Biblioteca Rafaela Suárez



Datos Generales.

| | | |
|--------------------------|--------------|---------------|
| Plan A5DI, A5DA, A5DG | Área GESTIÓN | Eje AMBIENTAL |
| Total horas semestre: 64 | Teóricas 64 | Prácticas 0 |
| Total horas semana 4 | Teóricas 4 | Prácticas 0 |

Materias antecedentes relacionadas: Metodología del Diseño, Todos los diseños, Entorno Social, Análisis de Costos

Materias paralelas relacionadas: Diseño de Objetos III, Diseño Gráfico III, Diseño de Productos, Análisis del Diseño, Análisis de Mercado.

Materias consecutivas relacionadas: Todos los diseños siguientes, Mejoramiento de Productos, Seminario de Investigación I y II, Gestión Empresarial I y II

Elaboración: L D I Jorge A. Ramírez Gómez

Fecha de elaboración: Agosto 1997

Introducción.

Tiene como finalidad conocer por medios jurídicos la manera de proteger el Diseño previo a su comercialización, mediante la información que difunden instituciones como SECOFI, Bancomext y la Secretaría de Salud sobre las restricciones legislativas que atañen al diseño de los productos mexicanos, incluyendo lo referente a envase, empaque y embalaje, así como las cláusulas de que constan los tratados de libre comercio que tiene nuestro país con otros países.

El propósito es que el alumno como parte del lenguaje de la carrera, el procedimiento legal para proteger sus productos u objetos las diferentes posibilidades que tienen dentro del sistema de patentes como son clasificación, requerimientos, objetivos, alcances, duración, bancos de información, etc. así como a qué instituciones acudir, bajo qué circunstancias y los trámites a realizar según sea el caso de diseño.

Contenidos Programáticos.

UNIDAD I. GENERALIDADES

Protección del diseño y derecho de exclusividad

El sistema de propiedad intelectual

1. Semblanza histórica del sistema

2. Descripción del sistema

(Propiedad Autoral y Propiedad Industrial)

3. La modernización del Sistema de Propiedad Industrial en México

Ley de Fomento y Protección de la Propiedad Industrial (LFPI)

Derechos que otorga el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI)

Patentes, Certificados de Autor, Certificados de Modelo y/o dibujos industriales y diseños industriales

UNIDAD II. LA PATENTE

Definiciones

Invencción e Innovación (diferencia)

Características de una invención para ser patentable

Invencciones no patentables

Prohibiciones de la información de patentes

La Patente y la LFPI

1. Importancia de la Legislación

2. Categorías de patentes

El Diario oficial (principales artículos)

Procedimientos para otorgar patentes (contenido de la Solicitud)

Derechos de exclusividad (duración de la protección)

Bancos documentales y servicios

UNIDAD III. DERECHO MARCARIO

Carácter esencial de las marcas

Marcas registrables y marcas no registrables

Signos distintivos (grafismos)

Exámen de fondo

Exámen ideológico o impresión visual

Diferencia de productos y servicios



UNIDAD IV. NORMATIVIDAD

Conceptos Generales

Derechos ocasionados por productos importados o exportados.

Reglamentos de presentación para productos mexicanos

Tratado de Libre comercio.

UNIDAD V. EMPAQUE, ENVASE Y EMBALAJE

Características y diferencias de los conceptos

Diseño estructural, ergonomía y semiótica

Materiales para envase, empaque y embalaje

Entorno de cada elemento

Métodos y Recursos Didácticos.

- Exposición de temas por el profesor con recursos audiovisuales.
- Dotación de material textual para completar apuntes
- Ejercicios de aplicación teórica y posteriormente su exposición dentro del aula.
- Trabajos de investigación con empresarios, consumidores e instituciones en torno a información legal
- Análisis y cuestionamiento constante al alumnado de la información proporcionada en clase.

Mecanismos de Evaluación.

En cada evaluación se realizará:

- | | |
|--|-------|
| - exámen escrito de conocimientos | 60% |
| - trabajos de investigación y ejercicios de aplicación teórica | 40% |
| | <hr/> |
| | 100% |

Bibliografía.

Diario Oficial - Ley de Inventiones y Marcas
Información proporcionada por BANCOMEXT

Ley de Fomento y Protección de la Propiedad Industrial
Normas Oficiales Mexicanas de la D. G. N. (Dirección General de Normas)
Información técnica de SECOFI

PROPIEDAD INDUSTRIAL
César Sepúlveda



Programa de la Materia: **GESTIÓN EMPRESARIAL I** Semestre: **7o.** Créditos: **10**

Datos Generales.

Plan: A5DA, A5DI, A5DG Área: **GESTIÓN** Eje: **EMPRESARIAL**

Total horas semestre: 96 Teóricas: 64 Prácticas: 32

Total horas semana: 6 Teóricas: 4 Prácticas: 2

Materias antecedentes relacionadas: Metodología del Diseño, Entorno Social, Diseño de Objetos I, II y III, Normas y Reglamentos, Análisis de Costos, Análisis de Mercado.

Materias paralelas relacionadas: Diseño Industrial, Diseño Artesanal, Diseño Gráfico IV, Diseño de Productos, Mejoramiento de Productos, Seminario de Investigación I.

Materias consecutivas relacionadas: Gestión Empresarial II, Seminario de Investigación II, Diseño Artesanal Integral, Diseño Industrial Integral, Diseño Gráfico Integral.

Elaboración: Arq. Ana López Rincón, L.D.I. Jorge Ramírez Gómez, Arq. Luis A. Mendoza Pérez

Fecha de elaboración: Agosto 1997.

Introducción.

Que el alumno comprenda el funcionamiento del sector empresarial, fijando las estrategias corporativas de organización y funcionamiento de la empresa, sirviendo de apoyo ilustrativo para el desarrollo de productos y servicios.

Contenidos Programáticos.

5. Mecanismos de Evaluación.

| | |
|----------------|------|
| Exámen parcial | 50% |
| Trabajos | 20% |
| Exámen final | 30% |
| | 100% |

6. Bibliografía.

REYES P., Agustín
Administración de Empresas
1a parte

REYES P., Agustín
Administración de Empresas
(organización)
2a. parte

Pickle
Administración de empresas Pequeñas y Medianas (cap. 1).

UNIDAD I. LA ADMINISTRACIÓN DE LA MICRO, MEDIANA Y GRANDE EMPRESA

- 1 Definición conceptual (etimológica)
2. Elementos de la Administración:
Previsión, Planeación, Organización, Interacción, Dirección y Control.

UNIDAD II. EL EMPRESARIO Y LA PROPIEDAD

1. Objetivos del Empresario
- 2 Características personales
- 3 Personas físicas y morales.
- 4 La Propiedad Individual
- 5 La Empresa colectiva (cooperativas)
6. Las Empresas minoristas y de servicios

UNIDAD III. LA EMPRESA Y LOS CONCESIONARIOS

- 1 Los fines de la empresa
- 2 Los problemas de la magnitud de la empresa
- 3 Los mayoristas y fabricantes
- 4 Las concesiones.

UNIDAD IV. ESTABLECIMIENTO DE UNA EMPRESA

- 1 Decisión de comprar una empresa ya existente o iniciar una nueva
- 2 Instalaciones físicas.

4. Métodos y Recursos Didácticos.

- Sesiones teóricas, con exposición del profesor y el alumno
- Lecturas y ensayos
- Visitas a empresas con entrega de su respectivo reporte
- Desarrollos de trabajos en relación al tema de clase .
(individual y en equipo)



Materia:

METODOLOGÍA DEL DISEÑO

1. Datos Generales

| | | | |
|-------------------------------------|--|-------------------------|--------------------------|
| Plan: A5DI, A5DG, A5DA | Área: Teoría | Eje: Humanístico | Semestre: Primero |
| Total de horas por semestre: | Ubicación: Tronco Común | Créditos: 9 | |
| Total de horas a la semana: | 96 | Teóricas: 48 | Prácticas: 48 |
| Materias antecedentes relacionadas: | 6 | Teóricas: 3 | Prácticas: 3 |
| Materias paralelas relacionadas: | Ninguna | | |
| Materias consecutivas relacionadas: | Artes Visuales 1, Teoría e Historia 1, Técnicas de Representación 1, Dibujo Técnico | | |
| Fecha de actualización: | Todos los Diseños, Geometría Descriptiva 1 y 2, Semiótica, Análisis del Diseño | | |
| Elaborado por: | Seminario de Investigación 1 y 2 | | |
| | Agosto 18 de 1997 | | |
| | C.G. Jorge Fernando Zurroza Barrera, Coordinador del Área | | |

2. Introducción

Dentro del conjunto de conocimientos requeridos para alcanzar la competencia a nivel profesional, esta materia pretende impactar sustantivamente en la formación del alumno como futuro profesional del diseño, pues se precisa que entienda, asimile y maneje -con efectiva solvencia intelectual y material- las variantes metodológicas adaptables al diseño existentes actualmente, sembrándole la idea de perfectibilidad de este *corpus* de conocimientos.

Mediante el estudio, análisis, comprensión y constante prueba directa de conjunto de procedimientos que le ayuden a resolver necesidades simuladas o reales, el estudiante estará en condiciones de estructurar -e ir calibrando sobre la marcha- el método propio de diseño que mejor le ayude a solucionar, con corrección integral, la problemática que implica todo acto de proyectación creativa y funcional.

Conviene aclarar que por la temprana inclusión de la materia en el plan de estudios, la tendencia que prevalecerá a lo largo del curso tendrá signos eminentemente introductorios (considerando la sensibilización-gusto, inducción-conveniencia y articulación-convicción como un todo), esperándose que la cuestión metodológica del diseño sea de continuo valorada en materias paralelas y consecutivas involucradas, especialmente en las directamente involucradas (todos los diseños)

3. Objetivo General

Al concluir el semestre, el alumno: Estará capacitado para diferenciar y usar la información necesaria a un proyecto de diseño, los métodos de trabajo, la identificación de las fuentes de abastecimiento informativo, las técnicas y los instrumentos de acopio, las formas de interpretación y procesamiento de datos a fin de establecer satisfactoriamente las características funcionales, físicas y culturales del producto en ciernes.

4. Contenidos Programáticos

Marco Retroalimenticio

MARCO DE REFERENCIA DEL DISEÑO

Los que, para que, para quien y donde de la investigación en diseño

- Breve caracterización histórica del oficio de investigador
- Factores y constantes simbólicas del diseño
 - Naturales: Materiales, necesidades básicas y complementarias, *status*
 - Culturales: Social, económico, ideológico, político
- Nociones elementales sobre componentes y funciones del diseño
 - Físicos y psicológicos
- Tipología introductoria de las *actuales* variantes del diseño
 - Artesanal, Gráfico e Industrial

Primera Unidad

ARTE, TÉCNICA Y CIENCIA EN EL DISEÑO

Los por que y por quien de la investigación en diseño

- El arte como visión subjetiva de la vida
 - Interpretación y esteticismo
- La técnica como adaptación de los resultados de la ciencia
 - Aplicación y utilidad del utillaje para el diseño
- La ciencia como explicación objetiva y racional del universo
 - Rigor y determinación en conceptos comprobables
- El diseño como arte, técnica y ciencia aplicados
 - Conjunción e integralidad de una disciplina interactiva

Tercera Unidad

LOS MÉTODOS Y EL DISEÑO

Los como de las búsquedas y encuentros en diseño

- Aproximaciones tradicionales a la metodología del diseño
 - Intuición y empirismo: Los dioses, los genios y los mortales. La experiencia como maestra
 - Deducción, lógica y racionalismo: Los mortales pretendiendo la divinidad. La razón como tutora
 - Dialéctica: Las revoluciones del pensamiento. La causalidad y la sincronización
 - Hipótesis y teorizaciones: La ciencia como garante del caos
- Fundamentos sobre el método científico
 - Definiciones
 - Procesos insuperados: Observación, experimentación y comprobación
 - Taxonomía y propósitos
- Ejemplos aplicados a simulaciones de diseño
 - Artesanal
 - Gráfico
 - Industrial
- Fundamentos de la técnica
 - Definiciones
 - Clasificación aprovechable en diseño
 - Ejemplos aplicables
- Fundamentos metodológicos del arte
 - ¿Existen métodos en el arte?
 - Falsedad dicotómica entre artes bellas y aplicadas
 - Dicotomía real entre arte y ciencia

Cuarta Unidad

EL PROYECTO DEL DESARROLLO EN DISEÑO

Los con que de la pesquisa en diseño

- Factores de administración elemental
 - Planeación, programación, organización, ejecución, control y evaluación. Su aplicación en un proyecto de diseño
- El proceder sistemático: Ventajas y desventajas
 - Visualización e imaginación: Concretar lo imposible
 - Planteamiento integral o parcial del problema a resolver
 - Condicionantes cognoscitivas, psicomotrices y afectivas
 - Desarrollo del trabajo o manos a la obra
Coordinación, integración, interpretación, valoración, selección, ejecución final y presentación

Quinta Unidad

LAS TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Los como, cuando y donde de la indagación informativa

- Investigación
 - Descripciones, modelos y propuestas teóricas procedentes de diferentes disciplinas
 - Que, por que, para que, para quien, como, cuando y donde del quehacer informativo en diseño
 - Problemática del diseñador: *A priori* y *a posteriori*

- Tipos de investigación y fuentes informativas
 - Icónico-documental: El conocimiento bajo techo
Bibliotecas, hemerotecas, filmotecas, discotecas, archivos directos y electrónicos, fototecas, mapotecas, ceramotecas y otras tecas
 - De campo: La experiencia al aire libre
Soliloquios, pláticas, entrevistas, sondeos, encuestas, conferencias, mesas redondas, registros audiovisuales
 - Experimental: Vivir entre el acierto y el error
Aula, laboratorio, taller, estudio, oficina...
- Las herramientas de recopilación informativa
 - Las fichas: Contenedores de información útil
Bibliográficas, de trabajo, hemerográficas, audiográficas, iconográficas, filmográficas....
 - Los gráficos de apoyo: La información esquematizada
Tablas, gráficas, matrices, cuadros, listados...

Sexta Unidad

MODELOS METODOLÓGICOS EN EL DISEÑO

- Condicionantes eternos: Tiempo y espacio, creatividad humana y recursos materiales (económicos y políticos)
 - Posibilidades, limitaciones, retos y riesgos procesales
- Modelos textuales, icónicos y objetuales
 - En el diseño artesanal
 - En el diseño gráfico
 - En el diseño industrial
- Hablan los maestros de las especialidades en diseño
 - La escuela alemana-suiza: Tomás Maldonado, Gui Bonsiepe, Adrian Frutiger e Ives Zimmerman
 - La escuela francesa: *Cassandre* y Grupo Grapus
 - La escuela española-catalana: Jordi Llovet y Román Gubern
 - La escuela italiana: Bruno Munari y Umberto Eco
 - La escuela norteamericana: Marshall Mac-Luhan y Milton Glaser
 - La escuela latinoamericana: Vicente Rojo, Félix Beltrán Oscar Olea, Carlos González Lobo y Luis Rodríguez

Séptima Unidad

FUNDAMENTOS PARA LA ELABORACIÓN DE UN MÉTODO PRELIMINAR DE DISEÑO

- Necesidad, marco de referencia, conceptual, contextual y espacial
- Definición, justificación, planteamiento y cronología: resolutivos *a priori* de la problemática real o imaginaria
- Investigación, acopio e integración informativa
- Estudio, análisis y síntesis de los datos pertinentes
- Creatividad, bocetaje, selecciones visuales y funcionales primordiales. Límites
- Exámenes funcional, tecnológico y económico
- Selección final de prototipo, dummie o modelo
- Producción, reproducción, comunicación y evaluación pública

5. Métodos y Recursos Didácticos

Destinada a ser impartida como un laboratorio-taller de investigación y experimentación, la clase se realizará con la disertación inicial de conceptos pertinentes por parte del profesor, quien planteará el panorama de la información disponible -investigada por él mismo o los alumnos- en cada unidad programática, para que este conocimiento compartido sea aplicado en variados ejercicios retro y posalimenticios, en los que la abierta discusión del grupo tenderá a facilitar su cabal comprensión, que será reforzada mediante la aplicación de ideas *ad hoc* en tareas de investigación iconográfica-documental y elaboración de trabajos alusivos a cada tema.

6. Mecanismos de Evaluación

Para calificar se tomará en cuenta: asistencia puntual a las sesiones, participación en discusiones y actividades intra-clase e integración en trabajos grupales, visitas de campo programadas, cumplimiento oportuno de tareas, presentación cualitativa de las investigaciones encargadas, integración paulatina de carpeta de trabajos del semestre y cumplimiento integral (conceptual, expresiva y de presentación) de los trabajos intermedios, parciales y final.

El promedio de calificaciones de los trabajos realizados entre una parcial y otra constituirá el 50 % de la calificación respectiva, correspondiendo al resultado del examen teórico la mitad restante.

7. Bibliografía

- BELTRÁN, Félix
ACERCA DEL DISEÑO
1ª Ed., La Habana, Letras Cubanas, 1984, 214 pp. *BJZ*
- BONSIPE, Gui
TEORÍA Y PRÁCTICA DEL DISEÑO INDUSTRIAL
Elementos para una Manualística Crítica
1ª Ed, Barcelona, GGili (Comunicación Visual), 1978, 254 pp. *BCC*
- CÁZAREZ, Hernández, Laura *et al*
TÉCNICAS ACTUALES DE INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL
2ª Reimp., México, Trillas, 1990, 194 pp. *BJZ*
- DORFLES, Gillo
EL DEVENIR DE LAS ARTES
1ª Reimp., México, FCE (Breviarios 170) 1982, 318 pp. *BRS*
- ECO, Umberto
LA DEFINICIÓN DEL ARTE *Lo que hoy llamamos arte ¿ha sido y será siempre arte?*
1ª Ed., México, Roca, 1990, 285 pp. *BRS*
- GORTARI, Eli de
EL MÉTODO DE LAS CIENCIAS
Nociones Elementales
1ª Ed., México, Grijalbo (Tratados y Manuales), 1979, 151 pp. *BRS*
- JONES, Christopher
MÉTODOS DE DISEÑO
1ª Ed., Barcelona, GGili (Comunicación Visual), 1982, 354 pp. *BJZ*
- KAUFFMAN, Arnold
LA CIENCIA Y EL HOMBRE DE ACCIÓN
1ª Ed., México, Mc Graw Hill, 1967, pp.
- LLOVET, Jordi
IDEOLOGÍA Y METODOLOGÍA PARA EL DISEÑO
1ª Ed., Barcelona, GGili (GGDiseño), 1975, 216 pp. *BCC*
- MALDONADO, Tomás
RECOPIACIÓN DE TEXTOS 1947-1971
1ª Ed., Barcelona, GGili (GGDiseño), 1979, 246 pp. *BJZ*
- MUNARI, Bruno
¿COMO NACEN LOS OBJETOS?
Apuntes para una Metodología Proyectual
1ª Ed., Barcelona, GGili (GGDiseño), 1981, 385 pp. *BCC*
- OLEA, Oscar y Carlos González Lobo
METODOLOGÍA PARA EL DISEÑO Urbano, Arquitectónico, Industrial y Gráfico con el uso del Modelo Diana
1ª Ed., México, Trillas, 1988, 159 pp. *BCC*
- RODRÍGUEZ M., Gerardo
MANUAL DE DISEÑO INDUSTRIAL
Curso Básico UAM-Azcapotzalco
2ª Ed., México, GGili, s/año, 165 pp. *BCC*
- RODRÍGUEZ Morales, Luis
PARA UNA TEORÍA DEL DISEÑO
1ª Ed., México, UAM-A/Tilde, 1990, 180 pp. *BJR*
- RODRÍGUEZ Prampolini, Ida
LAS ARTES PLÁSTICAS (T. 1 y 2)
1ª Ed., México, UNAM (Las Humanidades en el Siglo XX), 1977, 240 pp. *BRS*
- ROSENBLUETH, Arturo
EL MÉTODO CIENTÍFICO
7ª Reimp., México, CIEA/IPN, 1980, 94 pp. *BJZ*
- SALINAS Flores, Oscar
HISTORIA DEL DISEÑO INDUSTRIAL
1ª Ed., México, Trillas, 1990, 212pp *BCC*
- *TECNOLOGÍA Y DISEÑO EN EL MÉXICO PREHISPÁNICO*
1ª Ed., México, UNAM-CIDI, 1995, 224 pp *BJZ*
-
- Las siglas al final de cada ficha corresponden al sitio donde se localiza el libro:
- BCC** - Biblioteca Campus Coquimatlán
BCS - Biblioteca Ciencias Sociales
BRS - Biblioteca Rafaela Suárez
BJZ - Biblioteca Particular Jorge Zurroza

Anexo 11

Calendario de las Materias de Diseño

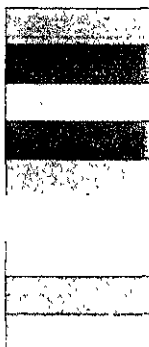


UNIVERSIDAD DE COLIMA
 FACULTAD DE ARQUITECTURA
 COORDINACION DE LA ACADEMIA DE DISEÑO
 CALENDARIO DE LAS MATERIAS DE DISEÑO



FEBRERO - JULIO 99

| | | LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SABADO | No. DE SEMANAS POR DESARROLLO |
|----------------------|--------------------|--------|--------|-----------|--------|---------|--------|----------------------------------|
| INICIO DE CURSOS | | 8-Feb | 9-Feb | 10-Feb | 11-Feb | 12-Feb | 13-Feb | |
| INICIO 1° DESARROLLO | | 15-Feb | 16-Feb | 17-Feb | 18-Feb | 19-Feb | 20-Feb | 1 |
| | | 22-Feb | 23-Feb | 24-Feb | 25-Feb | 26-Feb | 27-Feb | 2 |
| | | 1-Mar | 2-Mar | 3-Mar | 4-Mar | 5-Mar | 6-Mar | 3 |
| | ENTREGA | 8-Mar | 9-Mar | 10-Mar | 11-Mar | 12-Mar | | 4 |
| EXAMENES PARCIALES | REVISIONES | 15-Mar | 16-Mar | 17-Mar | 18-Mar | 19-Mar | 20-Mar | 1 |
| INICIO 2° DESARROLLO | | 22-Mar | 23-Mar | 24-Mar | 25-Mar | 26-Mar | | 2 |
| | EXAMENES PARCIALES | 29-Mar | 30-Mar | 31-Mar | 1-Abr | 2-Abr | 3-Abr | |
| | EXAMENES PARCIALES | 5-Abr | 6-Abr | 7-Abr | 8-Abr | 9-Abr | 10-Abr | |
| | | 12-Abr | 13-Abr | 14-Abr | 15-Abr | 16-Abr | 17-Abr | 3 |
| | | 19-Abr | 20-Abr | 21-Abr | 22-Abr | 23-Abr | 24-Abr | 4 |
| | | 26-Abr | 27-Abr | 28-Abr | 29-Abr | 30-Abr | 1-May | 5 |
| ENTREGA | 3-May | 4-May | 5-May | 6-May | 7-May | | 6 | |
| EXAMENES PARCIALES | REVISIONES | 10-May | 11-May | 12-May | 13-May | 14-May | 15-May | 1 |
| INICIO 3° DESARROLLO | | 17-May | 18-May | 19-May | 20-May | 21-May | | 2 |
| | | 24-May | 25-May | 26-May | 27-May | 28-May | 29-May | 3 |
| | | 31-May | 1-Jun | 2-Jun | 3-Jun | 4-Jun | 5-Jun | 4 |
| | | 7-Jun | 8-Jun | 9-Jun | 10-Jun | 11-Jun | 12-Jun | 5 |
| ENTREGA | 14-Jun | 15-Jun | 16-Jun | 17-Jun | 18-Jun | | 6 | |
| EXAMENES PARCIALES | REVISIONES | 21-Jun | 22-Jun | 23-Jun | 24-Jun | 25-Jun | 26-Jun | |
| | 28-Jun | 29-Jun | 30-Jun | 1-Jul | 2-Jul | | | |
| EXAMENES ORDINARIOS | | 5-Jul | 6-Jul | 7-Jul | 8-Jul | 9-Jul | 10-Jul | FIN DE CURSOS |



INICIO DE DESARROLLOS
 ENTREGA DE DESARROLLOS A LAS 10:00 DE LA MAÑANA
 REVISIONES FINALES DE CADA DESARROLLO, EN HORARIOS DE CLASE
 PUBLICACION DE RESULTADOS
 REPENTINAS INICIO 8:00 AM
 EXAMENES PARCIALES
 DIAS LIBRES
 EXAMENES ORDINARIOS
 FIN DE CURSOS



UNIVERSIDAD DE COLIMA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
 COORDINACION DE LA ACADEMIA DE DISEÑO
CALENDARIO DE LAS MATERIAS DE DISEÑO



AGOSTO 00 - ENERO 01

D DE CURSOS

INICIO 1° DESARROLLO
 Agosto 21, 2000

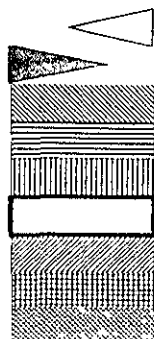
PARCIAL REVISIONES
 INICIO 2° DESARROLLO
 Octubre 2, 2000

PARCIAL REVISIONES
 INICIO 3° DESARROLLO
 Noviembre 6, 2000

PARCIAL REVISIONES
 REVISIONES
 REVISIONES

EXAMENARIOS

| LUNES | MARTES | MIERCOLES | JUEVES | VIERNES | SABADO | No DE SEMANAS POR DESARROLLO |
|--------|--------|-----------|--------|---------|--------|---------------------------------|
| 21-Ago | 22-Ago | 23-Ago | 24-Ago | 25-Ago | 26-Ago | 1 |
| 28-Ago | 29-Ago | 30-Ago | 31-Ago | 01-Sep | 02-Sep | 2 |
| 04-Sep | 05-Sep | 06-Sep | 07-Sep | 08-Sep | 09-Sep | 3 |
| 11-Sep | 12-Sep | 13-Sep | 14-Sep | 15-Sep | 16-Sep | 4 |
| 18-Sep | 19-Sep | 20-Sep | 21-Sep | 22-Sep | 23-Sep | 5 |
| 25-Sep | 26-Sep | 27-Sep | 28-Sep | 29-Sep | 30-Sep | 6 |
| 07-Oct | 08-Oct | 09-Oct | 10-Oct | 11-Oct | 12-Oct | 1 |
| 09-Oct | 10-Oct | 11-Oct | 12-Oct | 13-Oct | 14-Oct | 2 |
| 16-Oct | 17-Oct | 18-Oct | 19-Oct | 20-Oct | 21-Oct | 3 |
| 23-Oct | 24-Oct | 25-Oct | 26-Oct | 27-Oct | 28-Oct | 4 |
| 30-Oct | 31-Oct | 01-Nov | 02-Nov | 03-Nov | 04-Nov | 5 |
| 06-Nov | 07-Nov | 08-Nov | 09-Nov | 10-Nov | 11-Nov | 1 |
| 13-Nov | 14-Nov | 15-Nov | 16-Nov | 17-Nov | 18-Nov | 2 |
| 20-Nov | 21-Nov | 22-Nov | 23-Nov | 24-Nov | 25-Nov | 3 |
| 27-Nov | 28-Nov | 29-Nov | 30-Nov | 01-Dic | 02-Dic | 4 |
| 04-Dic | 05-Dic | 06-Dic | 07-Dic | 08-Dic | 09-Dic | 5 |
| 11-Dic | 12-Dic | 13-Dic | 14-Dic | 15-Dic | 16-Dic | |
| 18-Dic | 19-Dic | 20-Dic | 21-Dic | 22-Dic | 23-Dic | |
| 25-Dic | 26-Dic | 27-Dic | 28-Dic | 29-Dic | 30-Dic | |
| 01-Ene | 02-Ene | 03-Ene | 04-Ene | 05-Ene | 06-Ene | |
| 08-Ene | 09-Ene | 10-Ene | 11-Ene | 12-Ene | 13-Ene | FIN DE CURSOS |



- INICIO DE DESARROLLOS
- ENTREGA DE DESARROLLOS EN HORARIO DE CLASE
- REVISIONES FINALES DE CADA DESARROLLO, EN HORARIOS DE CLASE
- PUBLICACION DE RESULTADOS
- REPENTINAS INICIO 8:00 AM
- EXAMENES PARCIALES
- DIAS LIBRES
- EXAMENES ORDINARIOS
- FIN DE CURSOS

Anexo 12

Formato de Seguimiento de revisiones de Asignatura de Diseño Gráfico

Anexo 13

Formato de Publicación de Calificaciones de los Desarrollos de Diseño Gráfico



UNIVERSIDAD DE COLIMA
 FACULTAD DE ARQUITECTURA
 COORDINACION DE DISEÑO



INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRAFICO 3º SEMESTRE

TEME:

AGOSTO 99 - ENERO 00

EGUNDO DESARROLLO

| No. DE CUENTA | NOMBRE | SINODAL 1 33% | | | | | MAESTRO 1 23% | | | | | PROCESO 34% | FINAL 100% | | |
|---------------|----------------------------------|--------------------|-------------|------------|------------------------|--------------|------------------|--------------------|-------------|------------|------------------------|----------------|---------------|--------------|---------|
| | | ALCANCE PROYECTUAL | COMPOSICION | TECNOLOGIA | COMUNICACION FUNCIONAL | PRESENTACION | SINODALES | ALCANCE PROYECTUAL | COMPOSICION | TECNOLOGIA | COMUNICACION FUNCIONAL | | | PRESENTACION | MAESTRO |
| | | 50% | 25% | 10% | 10% | 5% | 33% | 50% | 25% | 10% | 10% | | | 5% | 33% |
| | AGUILAR GUTIERREZ ANA XITLALIT | | | | | | 00 | | | | | | 00 | 70 | 24 |
| 0 | AGUILAR JARAMILLO CARLOS JOSUE | 70 | 80 | 70 | 60 | 70 | 72 | 80 | 75 | 80 | 79 | 80 | 79 | 85 | 78 |
| 0 | ARMENTA CRUZ NESTOR ARMANDO | 60 | 40 | 60 | 40 | 60 | 53 | 58 | 60 | 70 | 58 | 65 | 60 | 70 | 61 |
| 0 | AYALA GODOY JESUS EDUARDO | 80 | 80 | 70 | 80 | 80 | 79 | 78 | 80 | 83 | 80 | 80 | 79 | 80 | 79 |
| 0 | BARRETO OROZCO MAYRA SOFIA | 70 | 70 | 60 | 60 | 70 | 68 | 78 | 70 | 70 | 70 | 69 | 74 | 72 | 71 |
| 0 | CEBALLOS GARCIA BERTHA ARCELIA | 70 | 50 | 60 | 60 | 60 | 63 | 72 | 70 | 70 | 72 | 68 | 71 | 75 | 70 |
| 0 | DIAZ GONZALEZ CLAUDIA GABRIELA | 80 | 90 | 80 | 80 | 80 | 83 | 79 | 80 | 75 | 76 | 78 | 79 | 79 | 80 |
| 0 | DIAZ SANCHEZ MA DEL CARMEN | 70 | 70 | 60 | 60 | 70 | 68 | 70 | 70 | 68 | 69 | 65 | 69 | 68 | 68 |
| 0 | FARIAS OCON MARCO ANTONIO | 80 | 70 | 60 | 70 | 70 | 74 | 79 | 75 | 70 | 80 | 75 | 77 | 70 | 74 |
| 0 | GAITAN OCHOA MARICRUZ | 90 | 80 | 70 | 70 | 80 | 83 | 80 | 78 | 83 | 83 | 90 | 81 | 85 | 83 |
| 0 | GARCIA NAVA PERLA OLIVA | | | | | | 00 | | | | | | 00 | 80 | 27 |
| 0 | GONZALEZ REYES RAYMUNDO | 60 | 50 | 60 | 60 | 60 | 58 | 69 | 72 | 73 | 73 | 75 | 71 | 79 | 69 |
| 0 | GUTIERREZ HERNANDEZ MARIA GPE. | 90 | 80 | 70 | 80 | 70 | 84 | 75 | 80 | 75 | 80 | 79 | 77 | 75 | 78 |
| 0 | LOPEZ ROJAS GABRIELA | 75 | 80 | 80 | 75 | 88 | 77 | 70 | 60 | 60 | 60 | 70 | 66 | 65 | 69 |
| 0 | MONTES DE OCA SEPULVEDA HECTOR R | 75 | 80 | 77 | 75 | 79 | 77 | 60 | 60 | 60 | 60 | 70 | 61 | 57 | 65 |
| 0 | MORENO GONZALEZ JOSE MANUEL | 83 | 80 | 70 | 79 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 90 | 84 |
| 0 | OCHOA CRUZ RODOLFO | 85 | 80 | 80 | 80 | 78 | 82 | 90 | 90 | 80 | 90 | 80 | 89 | 80 | 84 |
| 0 | ORTEGA HEREDIA MARCO ALEJANDRO | | | | | | 00 | | | | | | 00 | 43 | 15 |
| 0 | ORTEGA OROZCO ROSA ANNEL | 73 | 75 | 75 | 80 | 79 | 75 | 90 | 70 | 80 | 80 | 80 | 83 | 75 | 77 |
| 0 | PEREZ DIAZ EFRAIN | | | | | | 00 | | | | | | 00 | 40 | 14 |
| 0 | RAMIREZ CARDENAS HUMBERTO | 70 | 68 | 72 | 75 | 75 | 70 | 80 | 80 | 70 | 80 | 70 | 79 | 53 | 67 |
| 0 | SANTANA LINARES LILIA ESTEFANIA | 70 | 68 | 73 | 70 | 75 | 70 | 70 | 70 | 60 | 70 | 70 | 69 | 68 | 69 |
| 0 | SOTELO GARCIA RAYMUNDO | 72 | 70 | 75 | 70 | 75 | 72 | 80 | 60 | 60 | 60 | 70 | 71 | 78 | 74 |
| 0 | VAZQUEZ BARRAGAN CARLOS ALBERTO | | | | | | 00 | | | | | | 00 | 40 | 14 |
| 0 | VENEGAS ENRIQUEZ GABRIELA | 85 | 80 | 83 | 80 | 80 | 83 | 100 | 90 | 80 | 90 | 80 | 94 | 68 | 81 |

MAESTROS:

C.G JORGE FERNANDO ZURROZA BARRERA

DI GEORGINA HERNANDEZ BARREDA

FECHA 25/11/99

COORDINADOR: ARQ ARMANDO ALCANTARA LOMELI

Anexo 14

Formato de Publicación de Calificaciones de las Repentinas de Diseño Gráfico



UNIVERSIDAD DE COLIMA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
 COORDINACION DE DISEÑO



DISEÑO GRAFICO I 4to. SEMESTRE
 TEMA

ENERO - JULIO 2000

PRIMER REPENTINA
 MODALIDAD EQUIPO

| No. DE CUENTA | NOMBRE | SINODAL 1 | | | | | SINODAL 2 | | | | | FINAL |
|---------------|-------------------------------------|--------------|-------------|------------|--------------|--------------|--------------|-------------|------------|--------------|--------------|-------|
| | | ALCANCE PRO. | COMPOSICION | TECNOLOGIA | COMUNICACION | PRESENTACION | ALCANCE PRO. | COMPOSICION | TECNOLOGIA | COMUNICACION | PRESENTACION | |
| | | 45% | 25% | 10% | 10% | 10% | 45% | 25% | 10% | 10% | 10% | 100% |
| 0 | AGUILAR JARAMILLO CARLOS JOSUE | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 |
| 0 | ARMENTA CRUZ NESTOR ARMANDO | 85 | 85 | 85 | 85 | 85 | 85 | 85 | 85 | 85 | 85 | 85 |
| 0 | AYALA GODOY JESUS EDUARDO | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 |
| 0 | CEBALLOS GARCIA BERTHA ARCELIA | 68 | 68 | 68 | 68 | 68 | 68 | 68 | 68 | 68 | 68 | 68 |
| 0 | DIAZ GONZALEZ CLAUDIA GABRIELA | | | | | | | | | | | NP |
| 0 | DIAZ SANCHEZ MA DEL CARMEN | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 |
| 0 | FARIAS OCON MARCO ANTONIO | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 |
| 0 | GAITAN OCHOA MARICRUZ | 78 | 78 | 78 | 78 | 78 | 78 | 78 | 78 | 78 | 78 | 78 |
| 0 | GARCIA NAVA PERLA OLIVA | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 |
| 0 | GONZALEZ REYES RAYMUNDO | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 |
| 0 | GUTIERREZ HERNANDEZ MARIA GUADALUPE | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 |
| 0 | HARO RAMIREZ ROGELIO ** | | | | | | | | | | | NP |
| 0 | LOPEZ ROJAS GABRIELA | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 |
| 0 | MONTES DE OCA SEPULVEDA HECTOR RENE | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 |
| 0 | MORENO GONZALEZ JOSE MANUEL | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 |
| 0 | OCHOA CRUZ RODOLFO | 68 | 68 | 68 | 68 | 68 | 68 | 68 | 68 | 68 | 68 | 68 |
| 0 | ORTEGA OROZCO ROSA ANNEL | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 |
| 0 | SANTANA LINARES LILA ESTEFANIA | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 |
| 0 | SOTELO GARCIA RAYMUNDO | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 |
| 0 | VENEGAS ENRIQUEZ GABRIELA | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 |
| 0 | HI VAZQUEZ EMMANUEL * | 78 | 78 | 78 | 78 | 78 | 78 | 78 | 78 | 78 | 78 | 78 |
| 0 | RAMIREZ CARDENAS HUMBERTO | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 | 73 |
| 0 | ORTEGA HEREDIA MARCO ALEJANDRO | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 |

D G SALVADOR BECERRA SAEN

D G MARINA MUÑOZ PEREZ

SINODALES

COORDINADOR ARQ ARMANDO ALCANTARA LOMELI

| | | | | | | | | | | | |
|--|---|-----------------------|------|-----------------------|------|--------------|------|-----------------------|------|--------------|------|
| presentación: | <p>méxico, amanecer del 1° de enero de 1994. el gobierno de la república ha dispuesto ubicar a la nación entre los países del primer mundo. de pronto, la versión oficial de que el país ya era económicamente estable, integrado en lo cultural y socialmente equitativo es cuestionada por un grupo de personajes encapuchados que desde una remota población chiapaneca decide tomar armas, micrófonos y espacios periodísticos, radiofónicos y televisivos para cuestionar la situación en nombre de las comunidades indígenas. las autoridades gubernamentales reaccionan posicionando al ejército nacional en lugares estratégicos para combatir. la guerra conoce situaciones de alarma real en los sangrientos episodios de acteal y aguas blancas.</p> <p>luego de siete años de guerra discursiva entre ambas partes –gobierno y ezln-, de batallas verbales asumidas como victorias entre una y otra posición, de desenmascaramientos mutuos y acusaciones recíprocas, de formación y disolución de comisiones mediadoras, de manifestaciones sociales a favor y en contra de ambas concepciones ideológicas y de ríos de letras sonoras y escritas, una delegación del grupo autollamado insurgente se encuentra en camino hacia la capital mexicana para dialogar con los integrantes del poder legislativo a fin de acelerar la jurisprudencia en favor de los derechos de las etnias del país.</p> <p>comúnmente, el trabajo del diseñador gráfico es observado como falto de compromiso ideológico y asunción crítica personales por el grueso de la sociedad civil al considerársele sólo traductor, intérprete formal, cromático, textural y tipográfico de las ideas, conceptos, filosofía e ideología de otros en tiempos de cuestionamiento sobre los modelos que han servido de ejemplo para la formación de los profesionales de la comunicación visual: ¿es cierto eso?, ¿el diseñador gráfico en formación adolece de una posición filosófica sobre los fenómenos sociales que ocurren en su entorno social?, ¿debe ser ideológicamente acritico y 100 % neutral?, ¿su trabajo consiste en componer comunicativa y visualmente y cobrar?, cual es la posición, a favor o en contra, del alumno ante la marcha zapatista?</p> | | | | | | | | | | |
| tema: | <p>la marcha zapatista: imagen visual ambiental de un fenómeno social. asunción crítica de una posición personal del diseñador gráfico en formación</p> | | | | | | | | | | |
| aplicaciones: | <p><i>área productiva ambiental:</i> a elegir entre anuncio espectacular, pendón, manta o barda <i>graffiteada</i> donde el alumno de 6° semestre externará su posición acerca del fenómeno social que aquí y ahora ocupa los principales espacios informativos.</p> | | | | | | | | | | |
| características del nivel académico | <p>en el trabajo a desarrollar deberán integrarse los rasgos conceptuales, artísticos y técnicos correspondientes a un alumno del 6° semestre de la licenciatura en diseño gráfico.</p> <p>el ejecutante en formación concertará conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes en pos de un proyecto de comunicación visual cuyos criterios de conceptualización, ejecución y presentación deberán hacer evidente su individual percepción del fenómeno social en cuestión</p> | | | | | | | | | | |
| esquema metodológico sugerido | <ul style="list-style-type: none">. planteamiento del proyecto <i>marco de referencia (justificación, compromisos y visualización de la futura solución)</i>. investigación <i>bibliográfica, iconográfica y de campo (relacionadas invariablemente con soluciones existentes en ámbitos locales, regionales, nacionales e internacionales del tema a intervenir).</i>. análisis y síntesis, generación de las posibles líneas de desarrollo comunicativo <i>acciones y graficación interpretativas de la información textual, icónica y de campo registrada para configurar la idea-mensaje a representar y poner en común.</i>. creatividad <i>bocetaje divisiones espaciales, composición de formas pictográfica y tipográfica, definición de criterios promocionales.</i>. presentación <i>en lámina de formato correspondiente a media ilustración. material y técnica libres</i> | | | | | | | | | | |
| requisitos de entrega | <p>cada uno de los apartados metodológicos requeridos deberá integrarse de manera armónica en la lámina alusiva que servirán de soporte para exponer el desarrollo didáctico del proyecto.</p> | | | | | | | | | | |
| criterios de evaluación: | <table><tr><td>alcance del proyecto:</td><td>35 %</td></tr><tr><td>concepto comunicativo</td><td>25 %</td></tr><tr><td>composición.</td><td>15 %</td></tr><tr><td>tecnología y economía</td><td>15 %</td></tr><tr><td>presentación</td><td>10 %</td></tr></table> | alcance del proyecto: | 35 % | concepto comunicativo | 25 % | composición. | 15 % | tecnología y economía | 15 % | presentación | 10 % |
| alcance del proyecto: | 35 % | | | | | | | | | | |
| concepto comunicativo | 25 % | | | | | | | | | | |
| composición. | 15 % | | | | | | | | | | |
| tecnología y economía | 15 % | | | | | | | | | | |
| presentación | 10 % | | | | | | | | | | |

Anexo 15

Formato de Concentración de Resultados de Desarrollos y Repentinias de DG



UNIVERSIDAD DE COLIMA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
COORDINACION DE DISEÑO



CONCENTRADO DE CALIFICACIONES

ENERO - JULIO 2000

DISEÑO GRAFICO I 4to. SEMESTRE

| No. DE CUENTA | NOMBRE | PRIMER DESARROLLO | | SEGUNDO DESARROLLO | | TERCER DESARROLLO | | PRIMER REPENTINA | | SEGUNDA REPENTINA | | TERCER REPENTINA | | CALIFICACION FINAL |
|---------------|-------------------------------------|-------------------|-----|--------------------|-----|-------------------|-----|------------------|-----|-------------------|-----|------------------|-----|--------------------|
| | | 100% | 23% | 100% | 23% | 100% | 23% | 100% | 10% | 100% | 10% | 100% | 10% | |
| | LAGUILAR JARAMILLO CARLOS JOSUE | 73 | 17 | 79 | 19 | 77 | 16 | 73 | 07 | 88 | 09 | 69 | 07 | 77 |
| | ARMENTA CRUZ NESTOR ARMANDO | 69 | 16 | 65 | 15 | 60 | 14 | 85 | 09 | 83 | 08 | 78 | 08 | 70 |
| | AYALA GODOY JESUS EDUARDO | 83 | 19 | 90 | 21 | 75 | 17 | 95 | 10 | 95 | 10 | 78 | 08 | 85 |
| | CEBALLOS GARCIA BERTHA ARCELIA | 74 | 17 | 70 | 16 | 77 | 18 | 68 | 07 | 74 | 07 | 78 | 08 | 73 |
| | DIAZ GONZALEZ CLAUDIA GABRIELA | 68 | 16 | 12 | 03 | 58 | 14 | NP | 00 | 68 | 09 | 79 | 08 | 49 |
| | DIAZ SANCHEZ MA DEL CARMEN | 57 | 13 | 65 | 15 | 65 | 15 | 73 | 07 | 63 | 06 | 71 | 07 | 64 |
| | FARIAS OCON MARCO ANTONIO | 79 | 19 | 77 | 18 | 82 | 19 | 75 | 08 | 60 | 06 | 75 | 08 | 77 |
| | GAITAN OCHOA MARICRUZ | 92 | 21 | 90 | 21 | 87 | 20 | 78 | 08 | 83 | 08 | 83 | 08 | 87 |
| | GARCIA NAVA PERLA OLIVA | 91 | 21 | 85 | 20 | 86 | 20 | 80 | 08 | 73 | 07 | 69 | 07 | 83 |
| | GONZALEZ REYES RAYMUNDO | 84 | 20 | 87 | 20 | 61 | 14 | 75 | 06 | 58 | 06 | 79 | 08 | 75 |
| | GUTIERREZ HERNANDEZ MARIA GUADALUPE | 82 | 19 | 89 | 21 | 83 | 19 | 80 | 08 | 80 | 08 | 75 | 08 | 83 |
| | HARO RAMIREZ ROGELIO ** | 84 | 20 | 62 | 14 | 72 | 17 | NP | 00 | 94 | 09 | 79 | 08 | 68 |
| | LOPEZ ROJAS GABRIELA | 88 | 21 | 80 | 19 | 93 | 22 | 75 | 08 | 65 | 07 | 85 | 09 | 83 |
| | MONTES DE OCA SEPULVEDA HECTOR F | 90 | 21 | 89 | 21 | 90 | 21 | 73 | 07 | 85 | 09 | 85 | 09 | 87 |
| | MORENO GONZALEZ JOSE MANUEL | 92 | 22 | 99 | 23 | 91 | 21 | 95 | 10 | 86 | 09 | 84 | 08 | 92 |
| | OCHOA CRUZ RODOLFO | 89 | 21 | 88 | 20 | 86 | 20 | 68 | 07 | 93 | 09 | 83 | 08 | 86 |
| | ORTEGA OROZCO ROSA ANNEL | 92 | 21 | 83 | 19 | 76 | 18 | 80 | 08 | 70 | 07 | 69 | 07 | 80 |
| | SANTANA LINARES LILA ESTEFANIA | 85 | 20 | 88 | 21 | 81 | 19 | 95 | 10 | 79 | 08 | 71 | 07 | 84 |
| | SOTELO GARCIA RAYMUNDO | 75 | 17 | 70 | 16 | 53 | 12 | 75 | 08 | 84 | 08 | 78 | 08 | 70 |
| | VENEGAS ENRIQUEZ GABRIELA | 65 | 15 | 96 | 22 | 77 | 18 | 95 | 10 | 93 | 09 | 78 | 08 | 82 |
| | HI VAZQUEZ EMMANUEL * | 78 | 18 | 68 | 16 | 40 | 09 | 78 | 08 | 73 | 07 | 75 | 08 | 66 |
| | RAMIREZ CARDENAS HUMBERTO | 86 | 20 | 87 | 20 | 82 | 19 | 73 | 07 | 55 | 06 | 83 | 08 | 81 |
| | ORTEGA HEREDIA MARCO ALEJANDRO | 85 | 20 | 72 | 17 | 85 | 20 | 80 | 08 | 70 | 07 | 84 | 08 | 80 |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|------|------------------|----|------|----|------|----|------|----|------|----|------|----|------|----|
| 100% | TOTAL DE ALUMNOS | 23 | 100% | 23 | 100% | 23 | 100% | 23 | 100% | 23 | 100% | 23 | 100% | 23 |
| 0% | SIN DERECHO | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 2 | 9% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 |
| 4% | REPROBADOS | 1 | 4% | 1 | 4% | 3 | 13% | 0 | 0% | 2 | 9% | 0 | 0% | 1 |
| 96% | APROBADOS | 22 | 96% | 22 | 96% | 20 | 87% | 21 | 91% | 21 | 91% | 23 | 100% | 22 |
| 78.2 | PROMEDIO | 81 | | 76 | | 76 | | 79 | | 78 | | 78 | | 78 |


MAESTRO

D.G. SALVADOR BECERRA SAEN

D.G. MARINA MUÑOZ PEREZ

FECHA 13/04/01

COORDINADOR ARQ. ARMANDO ALCANTARA LOMELI



Anexos 16 a 20

**Gráficos de Análisis de Aprovechamiento Escolar en Asignaturas
de Diseño Gráfico**

Gráficos de Análisis de Aprovechamiento Escolar en Asignaturas de Diseño Gráfico

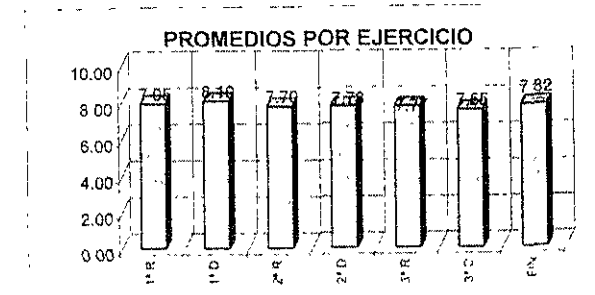
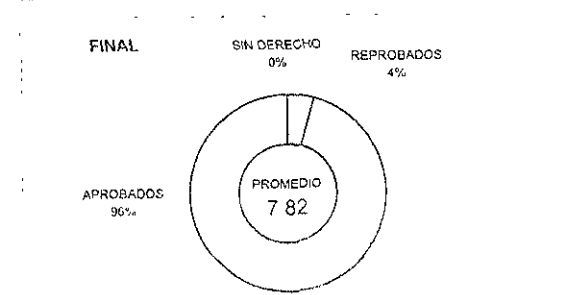
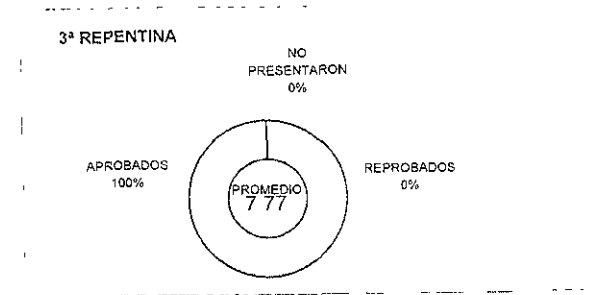
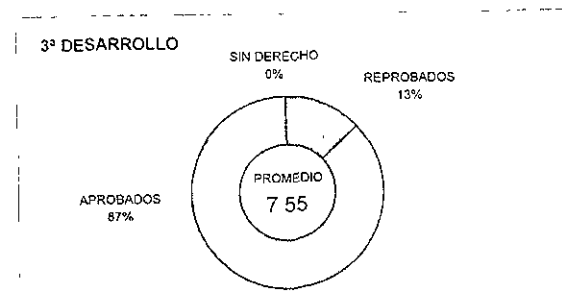
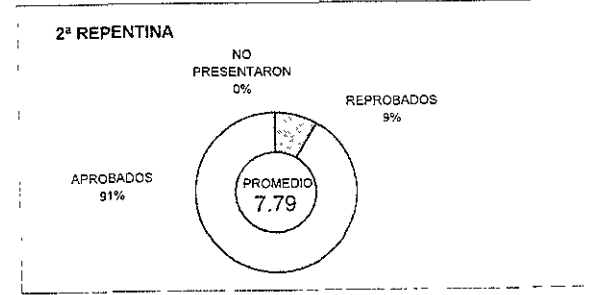
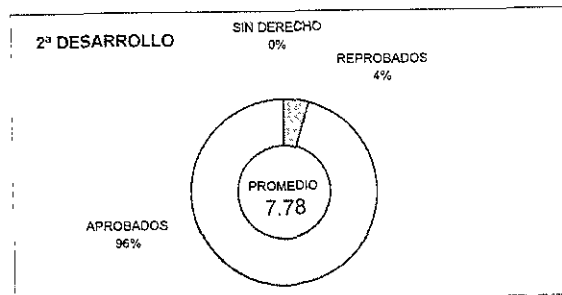
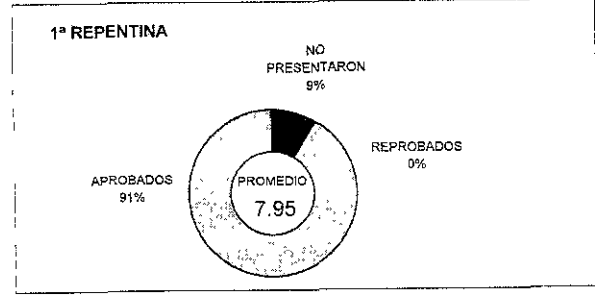
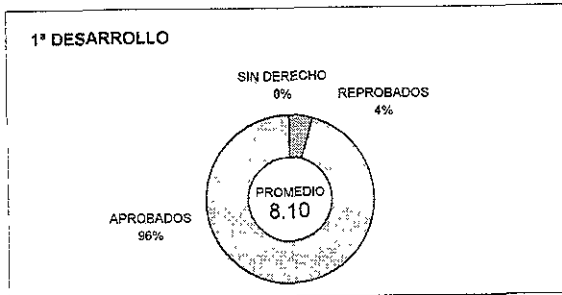


UNIVERSIDAD DE COLIMA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO COORDINACION DE DISEÑO REPORTE ESTADISTICO

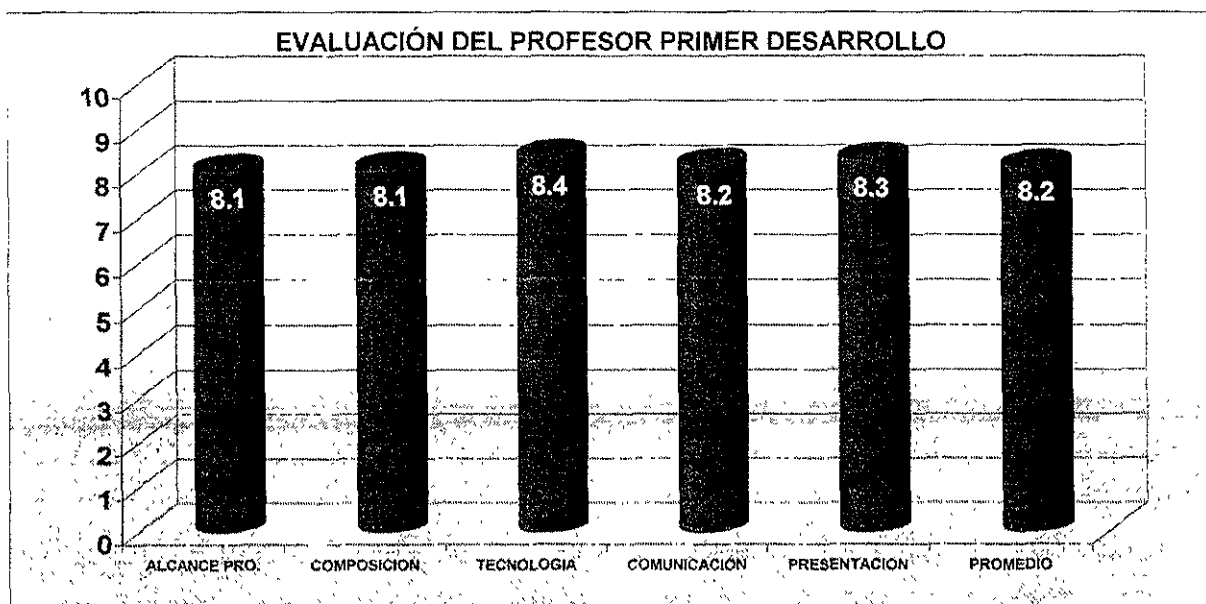
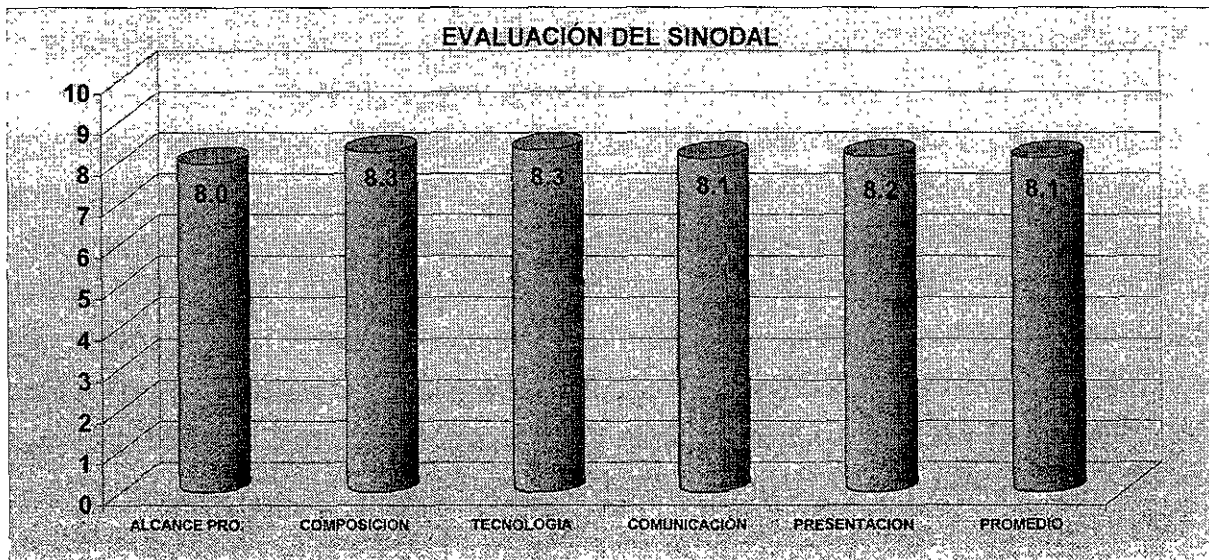


DISEÑO GRAFICO I 4to. SEMESTRE

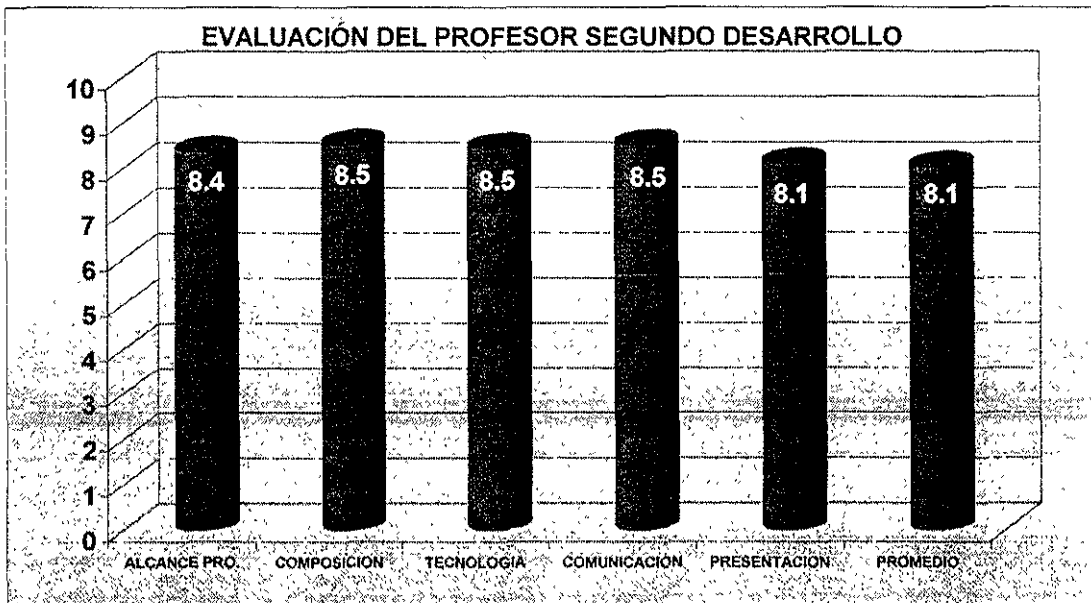
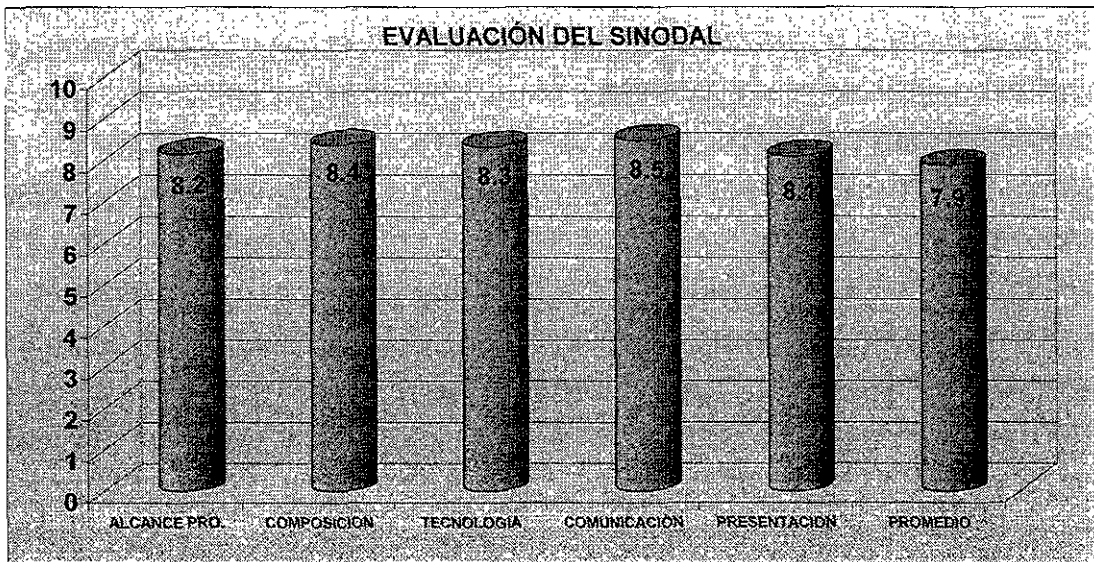
| | 1º Desarrollo | 2º Desarrollo | 3º Desarrollo | 1ª Repentina | 2ª Repentina | 3ª Repentina | Final |
|-----------------------|---------------|---------------|---------------|--------------|--------------|--------------|-------|
| 100% TOTAL DE ALUMNOS | 23 | 23 | 23 | 23 | 23 | 23 | 23 |
| 0% SIN DERECHO | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 |
| 4% REPROBADOS | 1 | 1 | 3 | 0 | 2 | 0 | 1 |
| 96% APROBADOS | 22 | 22 | 20 | 21 | 21 | 23 | 22 |
| 7.82 PROMEDIO | 8.10 | 7.78 | 7.55 | 7.95 | 7.79 | 7.77 | 7.82 |



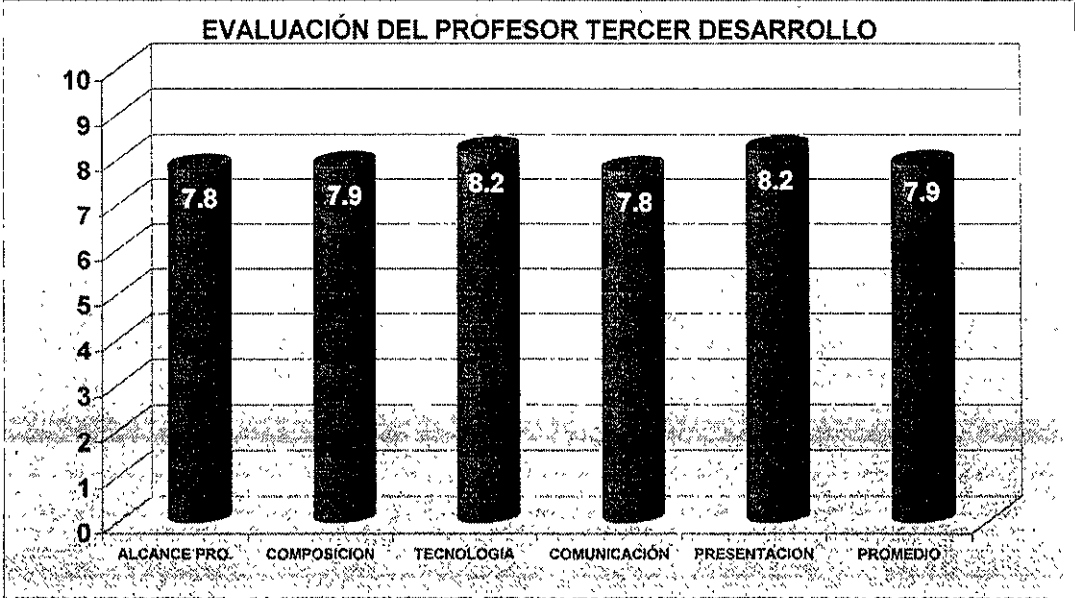
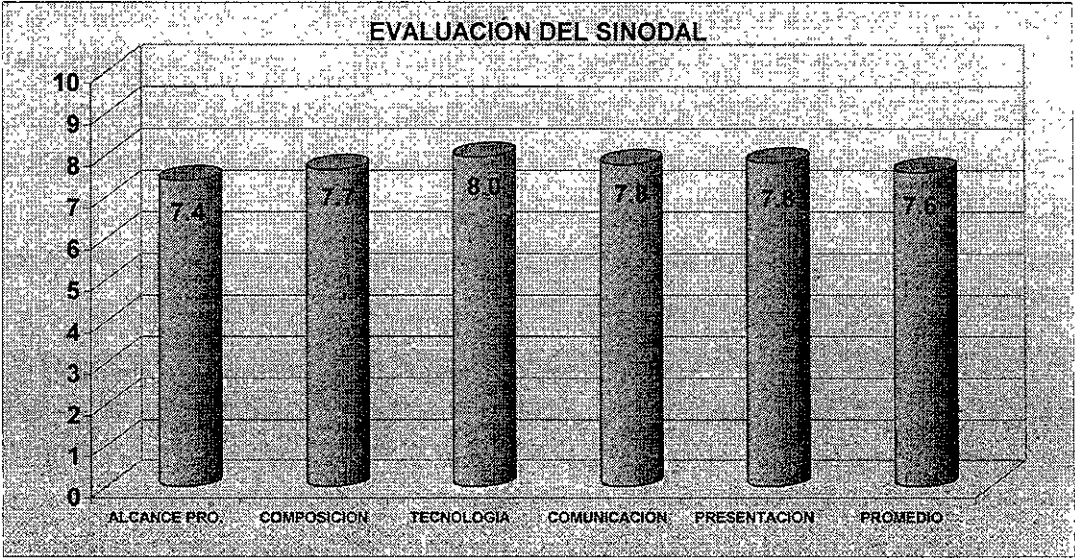
Gráficos de Análisis de Aprovechamiento Escolar en Asignaturas de Diseño Gráfico



Gráficos de Análisis de Aprovechamiento Escolar en Asignaturas de Diseño Gráfico



Gráficos de Análisis de Aprovechamiento Escolar en Asignaturas de Diseño Gráfico





REPORTE ESTADISTICO DE CALIFICACIONES

DISEÑO GRAFICO

| INTRODUCCION AL DISEÑO GRAFICO | PRIMER DESARROLLO | | SEGUNDO DESARROLLO | | TERCER DESARROLLO | | PRIMER REPENTINA | | SEGUNDA REPENTINA | | TERCER REPENTINA | | FINAL |
|--------------------------------|-------------------|------|--------------------|------|-------------------|------|------------------|------|-------------------|------|------------------|------|-------|
| | No. | % | No. | % | No. | % | No. | % | No. | % | No. | % | No. |
| TOTAL DE ALUMNOS | 25 | 100% | 25 | 100% | 25 | 100% | 25 | 100% | 25 | 100% | 25 | 100% | 25 |
| DERECHO | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 5 | 20% | 1 |
| REPROBADOS | 2 | 8% | 5 | 20% | 5 | 20% | 0 | 0% | 1 | 4% | 0 | 0% | 3 |
| APROBADOS | 23 | 92% | 20 | 80% | 20 | 80% | 25 | 100% | 24 | 96% | 20 | 80% | 21 |
| PROMEDIO | 6.96 | | 6.30 | | 6.57 | | 7.34 | | 7.66 | | 7.62 | | 6.87 |

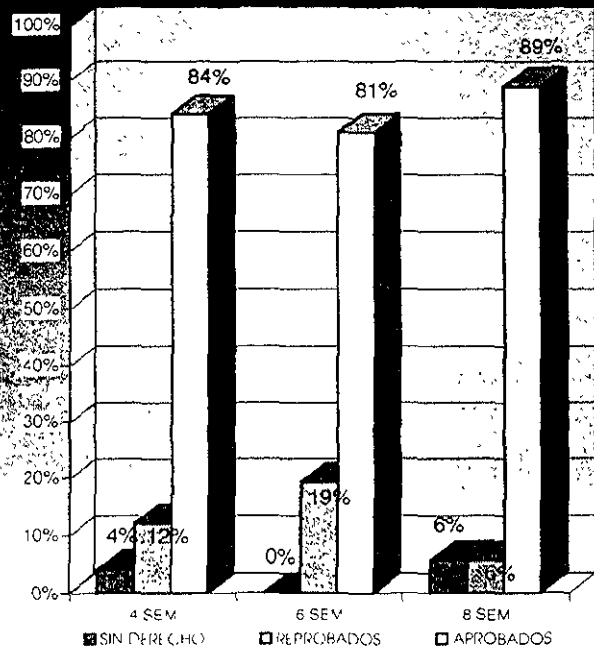
| DISEÑO GRAFICO II | PRIMER DESARROLLO | | SEGUNDO DESARROLLO | | TERCER DESARROLLO | | PRIMER REPENTINA | | SEGUNDA REPENTINA | | TERCER REPENTINA | | FINAL |
|-------------------|-------------------|------|--------------------|------|-------------------|------|------------------|------|-------------------|------|------------------|------|-------|
| | No. | % | No. | % | No. | % | No. | % | No. | % | No. | % | No. |
| TOTAL DE ALUMNOS | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 |
| DERECHO | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 3 | 12% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 |
| REPROBADOS | 6 | 23% | 3 | 12% | 3 | 12% | 0 | 0% | 0 | 0% | 5 | 19% | 5 |
| APROBADOS | 20 | 77% | 23 | 88% | 23 | 88% | 23 | 88% | 26 | 100% | 21 | 81% | 21 |
| PROMEDIO | 7.13 | | 7.81 | | 7.37 | | 7.43 | | 8.01 | | 7.20 | | 7.37 |

| DISEÑO GRAFICO VI | PRIMER DESARROLLO | | SEGUNDO DESARROLLO | | TERCER DESARROLLO | | PRIMER REPENTINA | | SEGUNDA REPENTINA | | TERCER REPENTINA | | FINAL |
|-------------------|-------------------|------|--------------------|------|-------------------|----|------------------|------|-------------------|------|------------------|------|-------|
| | No. | % | No. | % | No. | % | No. | % | No. | % | No. | % | No. |
| TOTAL DE ALUMNOS | 18 | 100% | 18 | 100% | 0 | 0% | 18 | 100% | 16 | 100% | 18 | 100% | 18 |
| DERECHO | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 6% | 0 | 0% | 6 | 33% | 1 |
| REPROBADOS | 3 | 17% | 2 | 11% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 |
| APROBADOS | 15 | 83% | 16 | 89% | 0 | 0% | 17 | 94% | 18 | 100% | 12 | 67% | 16 |
| PROMEDIO | 7.26 | | 7.10 | | 0.00 | | 7.45 | | 8.71 | | 7.73 | | 7.31 |

PROMEDIOS FINALES



INDICES POR SEMESTRE



Anexo 21

Banco Temático de Proyectos de Diseño Gráfico
De agosto de 1996 a enero de 2001

agosto 96 - enero 97

sem **desarrollos**

3° especiero (art)
 gancho para ropa (ind)
 marca producto o servicio comercial(graf)

aplicaciones

repentinas

febrero - julio 97

4° cartelera cultura local

anuncio en prensa
 volante
 manta o mampara
 papelería ejecutiva
 anuncio directorio telefónico
 tríptico
 formas administrativas
 folleto 4 págs
 arquigrafía

general. instalaciones de emergencia
 periódico mural

identidad visual personal

carpeta de trabajos

6° no había grupo

8° no había grupo

agosto 97 - enero 98

3° elemento almacenaje sujeto a pared (art)

anuncio promocional diseño pared (gráf)
 envolverte reloj de pared (ind)

5° campaña línea de perfumería

etiqueta de marca
 envase
 módulo de venta
 libro
 tarjeta postal
 mampara conferencia
 catálogo
 cartel
 exhibidor mostrador

portada línea de vestuario

promos arte prehispánico

7° no había grupo

febrero - julio 98

4° identidad visual personal

papelería ejecutiva básica
 tríptico
 arquigrafía
 cartel
 reconocimiento 3d
 identidad
 folleto
 promocional 3d

integral: parque regional metropolitano
 suplemento informativo escolar
 promocional establecimiento gastronómico local

id vis. evento conmemorativo escolar (xv aniv..fad)pap org. básica

institución beneficencia local

6° producción antológica musical

flaps
 cartel
 contendor 3d

anuncio exterior local comercial centro histórico
 suplemento prensa y periódico mural escolar
 guión y storyboard para anuncio perfume por tv

8° no había grupo

agosto 98 - enero 99

3° display edificio delegacional (ind)

integral. día de muertos calavera personaje local
 sistema exhibición publicidad temporal centro h.
 identidad visual tianguis 3ª semana de diseño

cenefa mismo edificio (art)

| <i>sem</i> | <i>desarrollos</i> | <i>aplicaciones</i> | <i>repentinias</i> | <i>p.2</i> |
|-----------------------------|---|---|--|------------|
| | señalización general del edificio (gráf) | | | |
| 5° | promos iffe estatal (sector público) producto regional (sector privado) bienal pintura "alfonso michel" (s social) | | integral: día de muertos calavera personaje reg. tarjeta díptica 3d con mecanismo apertura 180° identidad linea autotransporte local | |
| 7° | campana publicitaria producto comercial campana promocional producto o servicio agroindustrial | | integral: día de muertos calavera personaje univ identidad corporativa 3ª semana de diseño tarjeta tríptica 3d con mecanismo apertura 360° | |
| <hr/> | | | | |
| febrero 99-julio 99 | | | | |
| 4° | identidad visual personal calendario municipal fests. civico-religs. suplemento inf. inst. educ sup | papelería ejecutiva básica tríptico arquigrafia tríptico cartel mampara publicación 4 págs. anuncio en prensa exhibidor de mostrador | sistema identificación visual transporte colima-va forros catálogo ilustradores locales espectacular pre conmemorativo aniversario fec | |
| 6° | material publicitario prod discográfica imagen para publicación periódica | flaps cartel exhibidor | sistema identificación visual transporte colima-va rediseño guardapolvo libro de diseño gráfico interpretación ilustrativa obra musical | |
| 8° | campana promo. copa confederaciones | las exigidas | sistema identificación visual transporte colima-va publicación periódica género femenino marca de producto industrializado | |
| <hr/> | | | | |
| agosto 99-enero 2000 | | | | |
| 3° | identidad visual personal pictográfica identidad visual familiar tipográfica identidad visual comunal mixta apoyo prevención accidentes sem.sta. | papelería ejecutiva básica díptico manta o rótulo tríptico anuncio en prensa barda o arquigrafia elemental imagen campana cartel espectacular carretero | integral: festival universitario de bellas artes composición tipográfica basada en palindroma logotipo/lema para 45° aniversario fec (concurso) | |
| 5° | programa señalización <i>campus</i> colima identidad comercial producto regional campana promoción turística sitio local | manual de aplicación lámina prototípica display etiqueta de marca cartel exhibidor folleto cartel exhibidor | integral: festival universitario de bellas artes empaquete para producto juguetero identidad para linea de autotransporte | |
| 7° | 60 aniversario u de c (concurso) identidad corp. empresa incubación | manual identidad cartel 3d manual identidad cartel punto de venta | integral: festival universitario de bellas artes trío anuncios public. asoc.colimenses en calif usa distintivo tipográf.novenano joplin-hendrix-morrison | |
| <hr/> | | | | |
| febrero 00-julio 00 | | | | |
| 4° | colección de textos universitarios manual operacion artículo electrodomestico | | edición de agenda/organizador promo exposicion escultónica integral promos áreas de atención inst sect salud | |

Anexo 22 *Serie de Cartas Sinópticas y/o Relacionadas*

Cartas Sinópticas de Materias Seriadas y/o Relacionadas

Objetivo General
Dominio de Gramática Integral de la Imagen Visual

Semestre o Nivel Académico

Objetivo Específico
Ámbito de Dominio
Disciplina Artística Practicada
Grado de Expresividad
Dimensiones de la Personalidad Creativa

Elementos del Diseño
Conceptos
Definiciones
Propiedades
Normas o Leyes
Relaciones

Requisitos Compositivos
Formato
Unidades Integradas
Características
Relaciones

Comunicación Visual
Mensaje
Técnicas

Temática
Estructuras y Texturas
Objetos
Efectos
Ambientes
Figura Humana

Licenciatura en Diseño Gráfico

1

Alfabetidad y Lenguaje Bidimensional
Dibujo de Imitación
Tratamientos Básicos de la Forma

Punto
Línea
Contorno
Volumen virtual

vado, frotamiento o esfumado, punshurados, tonos continuos, graduación de reza o blandura, scratching, des y transparencias, efec

Exclusivamente a mano alzada
Copias de ejemplos clásicos
Copias del natural
Copias de modelos fotografiados
Trabajo sobre fotocopias alusivas a la temática
Ejercicios con modelo vivo

Orgánicas Tierra, Agua, Aire y Fuego.
Vegetales: Raíces, tallos, hojas flores y frutos.
Animales: Huesos, pieles, caparzones, pelos y plumas.
Figura Humana: Complexiones y proporciones generales y estáticas.

Memorización
Perceptualidad
Cuadrataria a Octataria
Tricromía y Cuatricromía

Relacionar especialmente con contenidos de Artes Visuales 2

Sólidos y Líquidos
Sustratos textiles de mediano costo (orgánicos e inorgánicos) lisos, texturados, plásticos
Tintas
Gouache o Témpera
Acrílicos Preparados y Polimerizados

Punteado uniforme y escalado, garrabateo curví y rectilíneo, ashurado uni y multidireccional, lavado, humedecido, goteado, texturizaciones con objetos diversos, huellas, rociado, enmascarillado, accidentes, platinos sólidos y degradados, rascados, efectos, veladuras.

A mano alzada y con apoyo de equipo de geometría
Interpretaciones de grandes mactros Razonamiento del natural
Apoyo en modelos fotografiados
Trabajo sobre fotocopias alusivas a la temática
Ejercicios con modelo vivo.

Inorgánicas: En bruto y transformados
Minerales Piedras y gemas
Metales preciosos y no Arcillas crudas y cocidas
Vidrio y Cristales
Figura Humana: Cabeza, tronco y extremidades, rostros, manos, pies, torsos y escorzos. Estática..

2

Imaginación Conducida
Creatividad
Múltiple
Colores Especiales

Mixtos: S+S, L+L, S+L y L+S
Sustratos combinados profesionales orgánicos, inorgánicos, lisos y/o texturados, b/n y color

Directa, lavado, frotamiento o esfumado, punteados, ashurados, tonos continuos, graduaciones según de reza o blandura, scratching, densidades y transparencias, efectos

Directamente relacionados con cada uno de los tres desarrollos y tres repentinas requeridos en *Introducción al Diseño.*

Derivados de la industria petroquímica
Plásticos, hules y fibras sintéticas

Figura Humana: Detalles específicos, ojos, nariz, oreja, boca, dedos y cabellos. Atención de problemática individual.

Acuarela
Óleo
Aerografía

Fijado, barnizado, enmarialuisado y enmarcado.

Integracional
Plena Imaginación
Ilustrativamente
Multiple

Muy relacionada con contenidos de Materiales y Procesos Gráficos 1

Collages
Sustratos de alta calidad profesional, según el tipo de ejercicio
Grabado
Repujado
Moldeado
Ingeniería de Papel y Textil

Directos o derivados de la xilografía, linoleografía, serigrafía, aerografía, y el ofset
Tarjetería española y holandesa, imitación de fibras textiles
Pasta de sal, azúcar, migajón, rusa
Cerámica básica y escultura en alto y bajo relieve.

Directamente relacionados con cada uno de los tres desarrollos y tres repentinas requeridos en *Diseño Gráfico 1*

Los temas (sobre objetos y figura humana) a desarrollar deberán corresponder en estricto a las necesidades del grupo y del individuo, además de relacionarse con los proyectos de larga y corta duración de *Diseño Gráfico 1*

Semestre
Nivel Académico

Objetivo General

- Sensibilidad artística
- Dominio Técnico
- Conciencia Creadora

Objetivos Específicos
Ámbito de Dominio
Complejidad Compositiva
Cromatismo

En cada semestre o nivel académico el nuevo conocimiento se acumulará al ya registrado

Materiales
Soportes
Instrumentales
Medios

Técnicas
De Aplicación
de Corrección
de Presentación
de Mantenimiento
y Conservación

Temática
Estructuras y Texturas
Objetos
Efectos
Ambientes
Figura Humana

Ejercicios
Bocetos Preliminares
Pruebas Técnicas
Láminas de Presentación
Maquetas

Licenciatura en Diseño Gráfico

1

Imitación
Sensorialidad
Unitaria a Trinitaria
Monocromía y Bicromía

Relacionar especialmente con contenidos de Artes Visuales 1

Sólidos
Sustratos laminados económicos (papeles, chapas y cartulinas) lisos y texturados, b/n y color
Lápices carbón, grafito, color, cera y pastel al óleo
Bolígrafos, plumiles, plumones y marcadores

Directa, lavado, frotamiento o esfumado, punteados, ashurados, tonos continuos, graduaciones según dureza o blandura, scratching, densidades y transparencias, efectos.

Fijado, barnizado, enmarcado y enmarcado

Orgánicas Tierra, Agua, Aire y Fuego
Vegetales: Raíces, tallos, hojas flores y frutos.
Animales Huesos, pieles, caparazones, pelos y plumas.
Figura Humana: Complejiones y proporciones generales y estáticas.

Exclusivamente a mano alzada
Copias de ejemplos clásicos
Copias del natural
Copias de modelos fotografiados
Trabajo sobre fotocopias alusivas a la temática
Ejercicios con modelo vivo.

2

Memorización
Perceptualidad
Cuadritaria a Octataria
Tricromía y Cuatricromía

Relacionar especialmente con contenidos de Artes Visuales 2

Sólidos y Líquidos
Sustratos textiles de mediano costo (orgánicos e inorgánicos) lisos, texturados, plásticos
Tintas
Gouache o Témpera
Acrílicos Preparados
y Polimerizados

Punteado uniforme y escalado, grabado curvi y rectilíneo, ashurado uni y multidireccional, lavado, humedecido, goteado, texturizaciones con objetos diversos, huellas, rociado, enmascarillado, accidentes, platinos sólidos y degradados, rascados, efectos, veladuras.

Inorgánicas: En bruto y transformados
Minerales: Piedras y gemas
Metales preciosos y no
Arcillas crudas y cocidas
Vidrio y Cristales
Figura Humana: Cabeza, tronco y extremidades, rostros, manos, pies, torsos y escorzos. Estática.

A mano alzada y con apoyo de equipo de geometría
Interpretaciones de grandes maestros. Razonamiento del natural
Apoyo en modelos fotografiados
Trabajo sobre fotocopias alusivas a la temática
Ejercicios con modelo vivo.

3

Imaginación Conducida
Creatividad
Múltiple
Colores Especiales

Mixtos: S+S, L+L, S+L y L+S
Sustratos combinados profesionales orgánicos, inorgánicos, lisos y/o texturados, b/n y color

Acuarela
Óleo
Aerografía

Directa, lavado, frotamiento o esfumado, punteados, ashurados, tonos continuos, graduaciones según dureza o blandura, scratching, densidades y transparencias, efectos.

Fijado, barnizado, enmarcado y enmarcado.

Derivados de la industria petroquímica
Plásticos, hules y fibras sintéticas
Figura Humana Detalles específicos, ojos, nariz, oreja, boca, dedos y cabellos. Atención de problemática individual.

Directamente relacionados con cada uno de los tres desarrollos y tres repentinas requeridos en *Introducción al Diseño*.

4

Integracional
Plena Imaginación
Definido Estilo Ilustrador
Multiple

Muy relacionada con contenidos de Materiales y Procesos Gráficos 1

Collages
Sustratos de alta calidad profesional, según el tipo de ejercicio
Grabado
Repujado
Moldeado
Ingeniería de Papel y Textil

Directos o derivados de la xilografía, linoleografía, serigrafía, aerografía, y el offset
Tarjetería española y holandesa, imitación de fibras textiles
Pasta de sal, azúcar, migajón, rusa
Cerámica básica y escultura en alto y bajo relieve.

Los temas (sobre objetos y figura humana) a desarrollar deberán corresponder en estricto a las necesidades del grupo y del individuo, además de relacionarse con los proyectos de larga y corta duración de *Diseño Gráfico 1*

Directamente relacionados con cada uno de los tres desarrollos y tres repentinas requeridos en *Diseño Gráfico 1*

Objetivo General

Dominio de Informática aplicada al Diseño Gráfico

Objetivo Específico

*Ámbito de Dominio
 Experiencia Informática
 Guía de Aprendizaje*

Hardware

*Básico
 Complementario
 Adicional*

Software

*Básico
 Complementario
 Adicional*

Formato e Impresión

*Configuraciones
 Medios
 Soportes*

Temática y Ejercicios

*Usos de la herramienta
 Especialización
 Aplicaciones*

Semestre o Nivel Académico

Licenciatura en Diseño Gráfico

| | | | | | |
|----------|--|--|--|--|---|
| 1 | Sensibilización Plataforma PC Unificadora de criterios Herramientas y programas elementales | Unidad Central de Procesamiento Memoria ROM y RAM Perifericos | Sistema Operativo Windows 98 Procesamiento de datos Configuración, Antivirus, Office: Word, Excel y Power Point | Interfaces Impresiones comerciales resoluciones baja y media Estándares norteamericanos y europeos | Manejo de una PC Reconocimiento de los periféricos Sistema operativo, vacunación <i>Documentos de Office</i> |
| 2 | Articulación Normalización informativa Herramientas especializadas en diseño gráfico | Scanners de Cama Plana Impresoras Comerciales (láser e InkJet) Calibraciones de sistema | Captura de Imagen Reconocimiento Optico de Carácteres Vectorización Corel Draw 8 0 o posterior Page Maker 1ª parte | Alta resolución Interfase de Impresión digital y pre prensa Originales mecánicos digitales | Gráficas Vectoriales Gráficas en Píxeles Documentos sencillos en Corel Draw y Page Maker |
| 3 | Especialización Habilidad en la herramienta identificación y desarrollo de particularidades Innovación WWW | Scanners de Tambor Monitores de Alta Resolución Pre prensa digital Servidores Líneas de comunicación | Paletas de Color Calibración del Monitor Formación Editorial Page Maker 2ª parte Manipulación de Imagenes en Mapa de Bits Adobe Photoshop Software de servidor (Personal Web Server) Protocolos (http, ftp) Exploradores Front Page 2000 Flash | Originales electrónicos Salida de alta resolución profesional Separación y seleccion de color Imposición automatica Páginas HTML DHTML Archivos GIF, JPG Animaciones Audio | Páginas editonales Imposición electrónica Manipulación de píxeles Generación y retoque fotográfico Diseño página en Internet GIF: Estáticos Animados Audio |

••• Elaboró y Actualizo
 ••• **C.S. Noé Hernández A.**
 ••• Enero de 1999

Materiales y Procesos Gráficos I a III

Formato LDG 12

- Ordinaria
- Extraordinaria
- Regularización

Semestre y
Nivel Académico

Sistema de Reproducción
Historia del Proceso
Principios Técnicos
Matriz o Placa
Variantes Técnicas
Posibilidades Expresivas

Original Mecánico
Características Técnicas
de la Imagen
Factura
Marcas de Procedimiento

Tecnología Informática
Equipo *Hardware*
Programas *Software*

*Derivado de la Materia Seruada
Sistemas I a III*

Materiales
Soportes
Formatos
Instrumentos
Medios

Acabados
Imagen Final
Protección y Presentación
Encuadernación

Licenciatura en Diseño Gráfico

1

Impresión en Relieve
Madera: Xilografía (variantes)
Metal: Aguafuerte
Linóleo: Linograbado
Impresión en Hueco
Metal: Punta Seca, Aguafuerte,
Aguatinta, Mediatinta, Fotograbado
Reprografía: Fotostática y Fotográf.

Manejo directo de espacio positivo
y negativo
Boceto final y calca directa
Línea y tono continuo
Exclusiva manufactura, al tamaño
Suajes directos. recti y curvilíneos
Pruebas de color directo
1 a 2 Tintas

Opcional según necesidades de los
Proyectos de Diseño (Des. y Reprs.)
Fotocopia, Scanner con OCR
Uso de las Técnicas de Represen-
tación tradicionales dominadas
Word, Corel 4 a 8
Introducción a *Photoshop e Illus-
trator*

Papeles, cartulinas y cartones existen-
tes local y regionalmente, de gramaje
y color diverso según casa productora
Sistemas divisorios de pliegos
Carta, oficio, legal, A, B, C y derivads
Equipo básico para grabado artístico.
Puntas, buriles, rodillos, paletas, trapos, recipientes
Colorantes, pigmentos naturales, tintas comerciales
vehículos, barnices y demás químicos domésticos

Naturales
Acabados y Barnices tradicionales
Laminados plásticos primarios: En-
micado, plastificados brillante y ma-
te. Montajes y enmarialuisados
Encuadernación manual: Pegados y en-
gargolamientos

2

Impresión Planográfica
Piedra Litografía
Metal: Zincografía (variantes)
Hule: Flexografía
Con mantilla: Mimeógrafo y Offset
Impresión Serigráfica
Directa: Plantillas y Emulsiones
Fotomecánica: Películas y Sensibilizs

Línea, tono continuo y medios tonos
Boceto acabado y traslado mecáni-
co de manufactura protoindustrial
Manejo de originales a escala
Suajes. Corte, doblez y desprendido
Principios fotomecánicos tradicionales
Neg y/o Positivo de 3 a 4 Tintas
Separación y Selección de Color

Obligatorio, directamente relaciona-
do con Proyectos de Diseño (D y R)
Los anteriores más *Page Maker,
Quark X Press, Photoshop 5, Free
Hand e Illustrator 7*

Posible impresión digital con retoque
manual tradicional

*Caracterización específica de pape-
les, cartulinas, cartones, textiles,
plásticos y silicatos existentes na-
cional y trinacionalmente*
Formatos especiales establecidos
a partir de pliegos: EEUU y Europa
*Equipamiento completo de taller lo-
cal y regional*

Barnices industriales de uso local
y regional
Laminados plásticos de vanguardia
Montaje, enmarialuisado, enmarcado
Encuadernación rústica individual
Caja y a caballo
Hot meal básico
Acabados serigráficos

3

Impresión Digital
Láser: B/N y Color
Inyección de Tinta

Impresión en Rotativa
Variedad según recursos
Impresión Alternativa
Sistemas Tradicionales y Digitales

Original virtual y físico armable
vía mosaico y final
Preprensa digital
Digitalización de texto e imágenes
al tamaño o escala, tipos de salidas
Color: del RGB al CMYK
Sobreimpresiones y rebases:
Overprint y trapping

Indispensable
Énfasis en manejo de difsrentes
formatos a gran escala (*individual
o mosaico*)
Uso de Bancos y archivos de imá-
genes de signo diverso
Plotters y rotativas
El buró de preprensa

Sustratos laminados de gramaje
diverso según superficie de impre-
sión (*papeles, películas, viniles, lonas*)
Formatos especiales según proyec-
tos en marcha (○, □, △, etc)

Los requeridos según dominio y ne-
cesidades del proyecto integral

Encuadernación rústica y fina
seriada
Barnices industriales de uso van-
guardista e internacional
Acabados en general directamente
relacionados con cada uno de los
desarrollos y repentinas requeridos
en la materia de Diseño

Ejercicios por Nivel Académico

Primer Nivel

Armado e imposición de páginas unitarias con do-
mino técnico de texto e imágenes no tipográficas
Catálogo de Soportes: Papeles, Cartulinas, Cartones
Muestranos Industriales: Papel, tintas, acabados
Directorio de Proveedores Estatales y Regionales
Reportes de Investigación de Campo
Reportes de Visitas a Empresas Locales y Regions
Carpeta de Ejercicios alusivos
Valoraciones Tecnológicas y Económicas de cada
uno de los Desarrollos y Repentinas

Segundo Nivel

Armado e imposición de páginas dobles (N y P)
como introducción al Diseño Editorial
Catálogo de Soportes: Papeles, Cartulinas, Cartones
Muestranos Industriales Nacionales (*ibidem*)
Directorio de Proveedores Nacionales
Reportes de Investigación de Campo
Reportes de Visitas a Macroempresas
Carpeta de Ejercicios alusivos
Valoraciones Tecnológicas y Económicas de cada
uno de los Desarrollos y Repentinas

Tercer Nivel

Armado e imposición de publicaciones periód-
cas de índole *multinacional*
Catálogo de Soportes: Papel, Cartulina, Cartón
Muestranos Industriales internacionales (*ibidem*)
Directorio de Proveedores Internacionales
Reportes de Investigación de Campo
Reportes de Visitas a Macroempresas
Carpeta de Ejercicios alusivos
Valoraciones Tecnológicas y Económicas de
cada uno de los Desarrollos y Repentinas

Notas

- 1 Gómez Amador, Adolfo, *comunicación personal con Jorge Zurroza, Colima*, octubre de 1996. 2 Gómez Amador, Adolfo, *Licenciatura en Diseño, mecanoescrito sin publicar, s/n/e, Colima, UdeC/FA, 1995-96. Subrayos míos.*
- 3 Larios Vega, Juan M. *Consideraciones para el Planteamiento de Cambios en la Carrera de Diseño Industrial*, Tesis de licenciatura, Ude C/FA, enero, 1994, p. 29 y ss
- 4 a 8 Gómez Amador, *Op cit*
- 11 Adolfo Gómez entrevistado por Jorge Zurroza, agosto 3 de 2000, sala de maestros, FAyD, Coquimatlán, Col
- 12 Mendoza Jiménez, Julio de J, *Primer Informe de Labores de la Facultad de Arquitectura*, mecanoescrito interno, s/n/e, Coquimatlán, Col., octubre de 1996, p.27
- 13 Mendoza Jiménez, Julio de J, *op cit*, p 2 y 3
- 14 Pittaluga, Gustavo, *Temperamento, Carácter y Personalidad*, 7ª reimp., México, FCE Breviario 90, 1983, p. 52
- 15 UdeC/FA, *Instrumentación de Acciones derivadas de la Evaluación realizada a los Programas de Diseño (Industrial, Gráfico y Artesanal)(Nivel Licenciatura)*, mecanoescrito sin publicar s/n/e, Coquimatlán, Col., FA, octubre de 1998, p 2
- 16 Julio de Jesús Mendoza Jiménez entrevistado por Lucila Gutiérrez, mecanoescrito sin publicar, s/n/e, Coquimatlán, Col , 1997
- 17 Ude C/FAD/Colegio Académico, *Manual para Curso Prope déutico, s/n/e, Coquimatlán, Col , FAD, 2000, 46 p.*
- 18 UdeC, Rectoría, *Carpeta de Legislación Universitaria*, Reglamento de Exámenes Profesionales y Expedición de Títulos emitido por Acuerdo de Rectoría No 4a de Rectoría de 1993 p. 2 y 3
- 19 *Ibidem*
- 20 UdeC/Rectoría, *op cit* P 2 y 3
- 21 Sánchez Soler, Ma Dolores, *Modelos Académicos*, 1ª ed., México D.F., ANUIES (Temas de hoy en la Educación Superior N° 8, 1995, p 11
- 22 *Op.Cit* p 13
- 23 Santillana, *Diccionario de las Ciencias de la Educación*, 1ª ed , Madrid, Santillana, 1983, p. 347
- 24 Sánchez Soler, Ma Dolores, *Op Cit* , p 20, 21 y 22
- 25 SEP/CONPES/CIEES, *Marco de Referencia para la Evaluación del Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo*, 1ª ed , México, CONPES, 1995, p 20.
- 26 Mendoza Jiménez, Julio de Jesús, *Segundo Informe de Labores, s/n/e, Coquimatlán, Col., FA, 1997,p.7*
- 27 UdeC/CGD/DGES, *Lineamientos Mínimos para la Elaboración y Reestructuración de Planes de Estudio, s/n/e, Colima, diciembre, 1977, p.2*
- 28 *Ibidem* . p 5
- 29 *ibid*, p 7, subrayo de jz
- 30, y 31 *ibid* p.8
- 32 UdeC/FAD, *Guía Académica de la Licenciatura en Diseño Gráfico*, mecanoescrito sin editar, Coquimatlán, Col., 1997, 130 h
- 33 FAD/Consejo Técnico, *Reglamento General para las Materias de Diseño Arquitectónico, Urbano, Industrial, Gráfico y Artesanal*, mecanoescrito sin publicar, s/n/e, Coquimatlán, Col , 1996, p 1
- 34 *ibidem*
- 35 *ibid*
- 36 *ibid* p 5 y 6
- 37 UdeC/FA, et. al, *Informes de Labores, 1997 a 2000*, mecanoescritos sin publicar, Coquimatlán, Col , 1997 a 2000
- 38 Habermass Jürgen, "Acerca del uso de la razon practica" en revista Plural, Excelsior, N° 40, septiembre de 1991, p 36
- 39 Habermass, Jürgen, *Op. Cit* P 36
- 40 Kenmis, Stephen, *El currículo más allá de la teoría de la reproducción*, 1ª ed., Madrid, Morata, 1988, p 28

Capítulo Cuatro

**La Enseñanza-Aprendizaje
del Diseño Gráfico
en la Facultad de Arquitectura
y Diseño**



4. La Enseñanza-Aprendizaje del Diseño Gráfico en la FAyD

El proceso de enseñanza aprendizaje de la especialidad comunicativa del diseño ha sido determinado por las circunstancias propias del contexto académico-administrativo en que se desarrolla, las que tradicionalmente han contribuido a darle primordiales rasgos de personalidad a la propuesta formativa en diseño gráfico durante sus primeros cuatro años de existencia en la Universidad de Colima.

Algunas de estas peculiaridades han sido señaladas y valoradas líneas atrás aunque, para efecto de ubicar con mayor precisión el escenario educativo en que se llevan a cabo los procedimientos de la enseñanza y del aprendizaje del diseño gráfico en la FAyD, conviene traerlas a colación de manera sumaria.

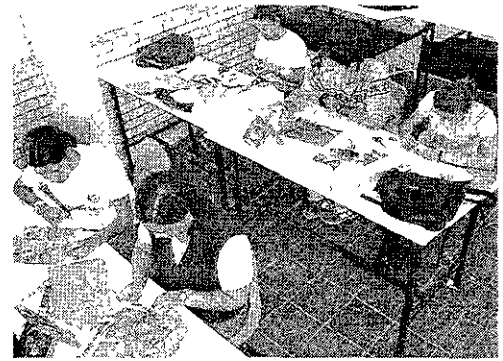
Se ha dicho de manera fundamentada que el actual plan de estudio de la licenciatura en diseño gráfico, conocido como A5DG, se estructuró académicamente según lo dispuesto en el actual modelo didáctico de currículo rígido, basado en la tradicional organización disciplinaria por asignaturas fijas que prevalece en la Universidad de Colima, mismo que se puso en operación sin haberse realizado un análisis a profundidad que sustentara a plenitud la modificación del plan de estudios de la licenciatura en diseño con terminaciones en industrial, artesanal y gráfico. Tampoco se obtuvieron, analizaron ni registraron documentalmente a fondo las provechosas aportaciones que en materia de diseño curricular en el campo de lo gráfico se habían hecho a nivel nacional en instituciones de educación superior con mayor antigüedad, experiencia y significativo análisis de posicionamiento laboral de egresados.

De igual forma se expresó que el plan A5DG surgió como una extensión proveniente del primigenio propósito de formar diseñadores integrales, cuyo ambiguo e insuficientemente determinado perfil de egreso los hacía susceptibles de colocarse profesionalmente —aunque de manera inconsistente— en el área del diseño que mejor perspectiva laboral ofreciera al momento de terminar sus estudios y que, en todo caso, su panorámica instrucción en el área gráfica sería una derivación certificatoria de la tendencia observada en la ocupación del trabajo de una gran mayoría de los 38 egresados regulares en diseño industrial durante nueve años de experiencia didáctica en el ramo.¹

Asimismo se explico que la integración de las 50 asignaturas efectivas en el actual plan A5DG (descontando las de Inglés y actividades culturales y deportivas) comprendió 21 materias —equivalentes al 42 % del total de asig-

*Se ve con toda la vida
y no sólo con los ojos*

Luis Cardoza y Aragón

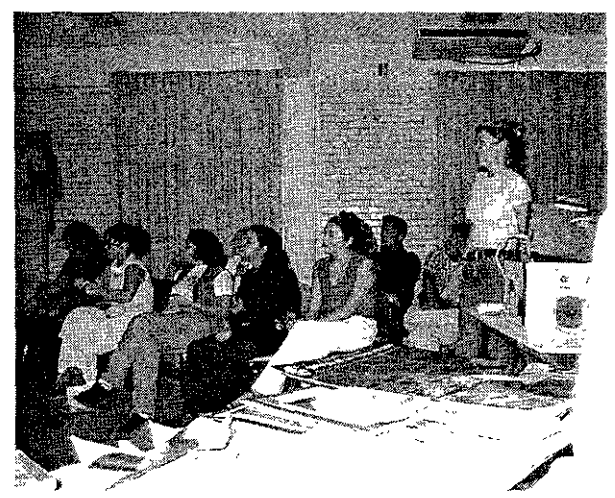


naturas efectivas y a 138 créditos correspondientes al 41.95 % del total-, aglutinadas en el denominado tronco común que en el ajustado espacio de tres semestres se encargaría de aportar conocimientos, desarrollar habilidades y manifestar conductas en el alumno, para que éste finalmente orientara su vocación en alguna de las tres áreas terminales en diseño (industrial, artesanal o gráfico). Es decir, que en un nivel elemental, en el plazo equivalente al 37.5 % del tiempo completo que duraría su carrera, el alumno precisaría la opción terminal a la que se avocaría, aún cuando paradójicamente su adscripción a una carrera de nivel licenciatura estaría definido desde el momento mismo de su solicitud de inscripción al curso propedéutico, las características filtrativas del examen del CENEVAL alusivo, al examen psicométrico y a la posibilidad de encontrar un lugar escolar con apellido específico merced a su promedio de bachillerato.

A la mencionada carga de materias, créditos y porcentajes de incidencia compartidos, habría que agregar las 11 materias incluidas en las denominadas áreas comunes, extendidas a través de los cinco semestres siguientes, que equivalen a un 22 % del total de asignaturas con 72 créditos, correspondiente al 21.88 % del total de créditos de la licenciatura en cuestión.

Las frías cifras del total de asignaturas compartidas en el tronco común y las áreas comunes —cuyos contenidos programáticos son idénticos o cuando mucho tienen leves variantes de enfoque—, arrojarían que, de 50 materias efectivas de que consta el plan de estudios en vigor (descontadas las de Inglés y las actividades culturales y deportivas que en conjunto suman 48 créditos, ya que los servicios sociales internos, el constitucional y las prácticas profesionales no tienen valor crediticio en la carta curricular), 32 asignaturas, es decir el 64 % del total, corresponden a conocimientos, habilidades y actitudes generalmente compartidos y equivalen a 210 créditos, es decir al 63.83 % del total curricular, si se toman como base los 329 créditos que, sumados a los 48 de Inglés y actividades culturales dan como resultado los 377 créditos asignados de manera oficial a cada licenciatura.

Alumnos durante la exposicion de sus proyectos de diseño gráfico II



Distribución porcentual de materias en el tronco común y las áreas comunes

| Periodo | No de Materias | Porcentaje curricular | Créditos | Porcentaje crediticio |
|------------------|----------------|-----------------------|----------|-----------------------|
| Carga curricular | 50* | 100% | 329 | 100 00* |
| Tronco común | 21 | 42% | 138 | 41 95 |
| Áreas comunes | 11 | 22% | 72 | 21 88 |
| Específicas | 18 | 36% | 119 | 36 17 |

*No se incluyen Ingles ni Actividades Culturales y Deportivas, que equivalen a 16 materias (una de cada rubro por semestre) y a 48 créditos en conjunto

Otra marca subordinante en la enseñanza del diseño gráfico lo constituye una planta docente que según observó el CADU del CIEES, está conformada en más del 80 % por arquitectos ², aunque en fechas recientes se han incorporado diseñadores -industriales- egresados de la misma Facultad, cuya experiencia en el ámbito del diseño gráfico tiene que ver más con una circunstancial ocupación laboral en terrenos de las artes gráficas y no en actividades sistemáticamente generadoras de productos del diseño de la comunicación visual propiamente dichas.

A lo anterior se agregó la instrucción, en el seno del Colegio de Enseñanza de la FAYD, de inhibir, en la medida de lo posible, la necesidad de reestructuración oficial del Plan A5DG en vista de la complicada serie de trámites administrativos que resultaría de tal experiencia. Dicha política académico-administrativa se mantuvo avalada por la riesgosa imagen de frágil planeación institucional y someros ejercicios de investigación y actualización en diseño curricular que las tres modificaciones registradas en igual número de programas en las carreras de arquitectura y diseño industrial habían contribuido a hacer evidente, lo que generó la reticencia que hoy resulta insostenible

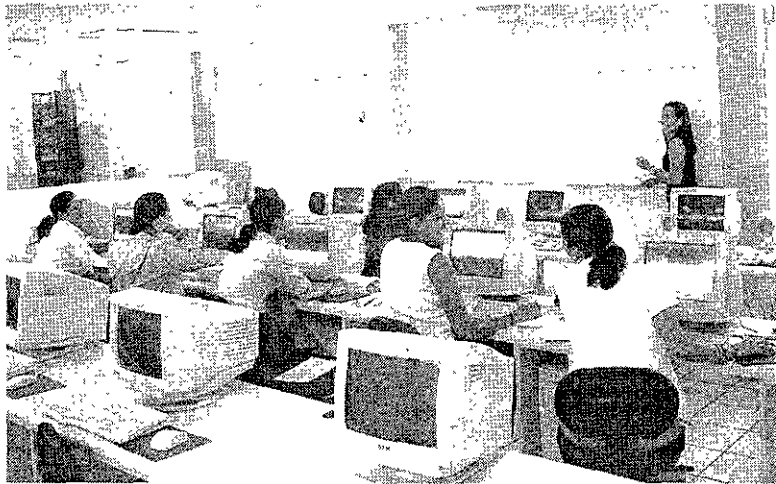
Como factor aglutinante de esta panorámica, el sistema operativo en materia académica que prevalece en la FAYD, basado en una distribución curricular cuyas experiencias a distinta escala temporal fueron insuficientemente estimadas, evaluadas y aun adolecen de consistencia documental, mantiene su vigencia operativa en función del de

sarrollo ejecutivo de proyectos escolares de larga y corta duración que aún se encuentran sustentados en extremos afanes metodológicos como testigos vivos de épocas metodológicas cuyos dilatados plazos de realización en diversa medida obstruyen la diligente experimentación de proyectos comunicativos de mayor variedad en alcance e impacto, si se tiene en cuenta la riqueza educativa que conlleva, en el caso de la enseñanza-aprendizaje del diseño gráfico la probada ejecución de proyectos escolares diferenciados por mayor o menor diversidad de tiempos de elaboración, prueba y evaluación

Tales antecedentes caracterizan el escenario curricular en que se inserta buena parte de la problemática de la enseñanza del diseño gráfico en la Facultad de Arquitectura y Diseño

Ante esta situación, con el aval de una propia formación académica y experiencia laboral obtenida en la experimentada diversidad de ámbitos de trabajo disciplinar de la comunicación gráfica, ante la falta de especialistas docentes de tiempo completo fogueados en las lides de la comunicación visual y bajo la atenta mirada del Colegio de Enseñanza del propio centro escolar, la jefatura de carrera de la licenciatura en diseño gráfico procedió a emprender una serie de estrategias operativas de trascendencia educativa, destinadas en general a reincorporar las características configurativas del diseño y del diseñador gráficos como objetos de estudio en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, a reconstruir la composición curricular apuntalando los contenidos específicamente dedicados al estudio de lo comunicativamente visual y su correspondiente aplicación didáctica, entendiéndose como tales: la puesta al día de los rasgos de identidad gremial, la definición de objetivos pedagógicos, la especificación de los ámbitos de actividad y los campos de acción profesional que distinguen al comunicador visual de sus congéneres arquitectónicos, urbanistas, industriales y artesanales, cuya estructura conceptual se manifestó en el marco referencial de este trabajo

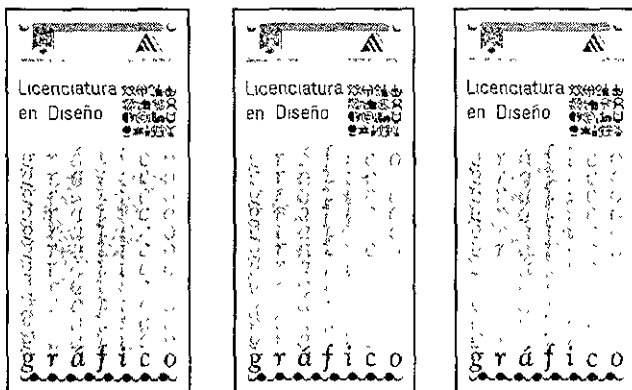
Este conjunto de tácticas se han efectuado teniendo como pautas de reflexión significativa las propias experiencias de aprendizaje sucedidas en el breve tiempo de existencia de la licenciatura, una más categórica descripción y explicación disciplinaria del diseño gráfico, el propio conocimiento obtenido del ejercicio profesional y las actividades de actualización académica en el ramo aportadas por los escasos profesores formados en carreras de comunicación



En la FAyD la tecnología es solo un instrumento de apoyo a la propia capacidad creativa de estudiantes y profesores

y diseño gráfico con los que el plantel cuenta, aunque de manera regular se ha procurado justipreciar e incorporar de manera equilibrada dichos conocimientos, destrezas y actitudes específicas con las aportaciones y resultados del entrenamiento cotidiano de colegas formados en otras áreas del contexto arriba descrito.

En ese mismo tenor nivelatorio, se advirtió, propuso y realizó la integración conceptual del rostro profesional del diseñador que se forma en la FAyD, mismo que se consigna y difunde desde 1998 en el cuadríptico promocional correspondiente que procura orientar al aspirante, mantener en observación su vigencia durante el periodo formativo del futuro diseñador gráfico y estimula la generación de las actualizaciones fisonómicas pertinentes.



Tríptico promocional de la Licenciatura en Diseño Gráfico

- **Fisonomía general de diseñador**
- > "Es el profesional que resuelve, con visión integral, problemas y necesidades culturales mediante la generación o modificación de objetos y servicios reproducibles a través de procesos que varían de escala a partir de las circunstancias de su tiempo y espacio
- > Autogestor de su trabajo, busca el óptimo desarrollo productivo a nivel regional y nacional para mejorar las condiciones de competencia comercial y de actualización tecnológica. Posee capacidad de investigación y análisis para definir el alcance de sus problemáticas, verificar y consolidar la viabilidad de sus propuestas
- > Es transformador de condiciones pues busca mejorar la calidad de vida con plena conciencia del im-

pacto de sus productos en el medio ambiente. Tiene capacidad artística para dar significación y fusionar valores estéticos en sus productos, componiendo en sus trabajos características físicas, formales y multifuncionales."³

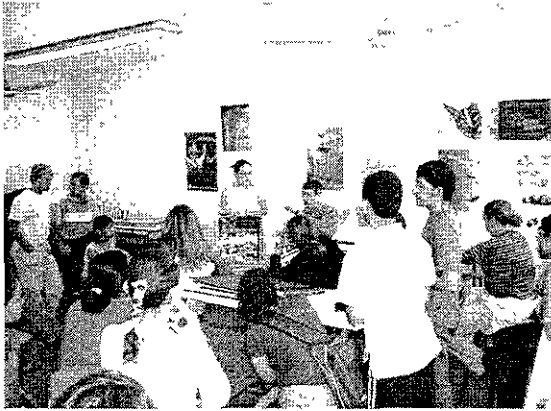
Al tenor de una motivada propuesta que sienta sus bases en el rescate y aplicación cotidiana de la axiología fundacional de la facultad, las actividades fundamentales llevadas a cabo en el campo de la enseñanza del diseño gráfico se han orientado en tres vertientes, todas ellas en marcha y en proceso de ser valoradas a la oportuna distancia cronológica y madurez de aplicación práctica que otorguen tanto el enriquecimiento didáctico en diseño curricular como en el surgimiento, posición, seguimiento y evaluación laboral de las consecuentes generaciones de egresados

La primera tiene como propósito abrir la posibilidad, análisis y consecuente valoración del perfil del diseñador gráfico para determinar su identidad profesional, sometiendo su acierto al escrutinio del tiempo y espacios sociales; el objetivo de la segunda consiste en enfocar, actualizar y en su caso reestructurar los contenidos específicos del diseño gráfico en las asignaturas curriculares carentes de programas desarrollados a cabalidad y de las materias compartidas en tronco y áreas comunes para fortalecer el plan A5DG y la tercera consiste en extender los radios de penetración cultural de la carrera misma en función de su paulatina integración a los sectores económicos a los que se dedicará el egresado a través del seguimiento de posiciones laborales de ex alumnos, las demandas satisfechas y la producción de satisfactores que llenen las expectativas sociales y culturales existentes y creadas

En cada una de estas direcciones se advierte la imperiosa necesidad de registrar documentalmente los contextos, las ideas, los motivos, los acontecimientos internos y externos que atañan al desarrollo de la propia licenciatura. El presente trabajo es una prueba fehaciente de ello.

En tal sentido, en el marco de los trabajos llevados a cabo bajo la observación del Colegio de Enseñanza, se ha constituido como parte integrante del conjunto de rasgos identificatorios del futuro profesional formado en la FAyD el siguiente

- **Perfil del diseñador gráfico**
- > "El licenciado en Diseño Gráfico resuelve necesidades y retos de comunicación visual creando y trans-



La experiencia de distinguidas personalidades visitantes favorece la determinación del perfil profesional de los alumnos en la FAyD

formando imágenes, productos y servicios especializados Actúa con plena conciencia del impacto a causar en su público objetivo, concreta proyectos factibles de reproducirse a diferente escala o ámbito económico y destinados a consumidores de cualquier rango social.”⁴

Tal expresión del diseñador forjado en la U de C se complementa de manera interactiva con el objetivo general revisado, actualizado y puesto de manifiesto en la práctica del proceso de enseñanza-aprendizaje de las vertebrales materias de diseño gráfico, que consiste en “formar profesionales de la comunicación visual que solucionen integralmente necesidades y demandas culturales mediante la creación o transformación de sistemas icónicos significativos aplicados a productos, escenarios y servicios especializados, para que actúen con plena conciencia del impacto a causar en su público objetivo, concreten proyectos factibles de reproducción a la escala y el ámbito económico requeridos e incidan de manera pertinente en su contexto social.”⁵

Para lograrlo, se han propuesto un conjunto de propósitos laborales a alcanzar por el diseñador gráfico formado en la FAyD.

- **Objetivos curriculares generales**

- > Idear y producir objetos de comunicación gráfica para campañas promocionales, culturales, educativas, comerciales, industriales, de fomento o recreación en empresas gubernamentales y de la iniciativa privada.
- > Desarrollar holísticamente conceptos, productos y servicios de identidad visual cuyos grados de influencia sean determinados por la capacidad de las corporaciones, dependencias públicas y organismos no gubernamentales donde se realicen.
- > Concretar proyectos editoriales, publicitarios y de comunicación ambiental o directa entre los diferentes sectores poblacionales.
- > Apoyar la difusión de eventos artísticos, científicos y tecnológicos significativos en el marco social donde inscriba su labor.
- > Generar procesos, productos y servicios de comunicación organizacional

Para delimitar sus ámbitos de intervención se establecieron los consecuentes ámbitos de ejercicio laboral

- **Campos de trabajo**

- > En instituciones públicas en áreas de comunicación visual y audiovisual.
- > En empresas o despachos privados, realizando proyectos y servicios para el propio consumo de la institución o a demanda específica de los clientes.
- > En negocio propio del diseñador gráfico, satisfaciendo necesidades de los sectores público, privado y social mediante gestión y promoción directa.
- > En la investigación de fenómenos y procesos genéricos, evolutivos y determinativos del diseño gráfico y la comunicación visual
- > En la docencia.

Las anteriores tareas de visualización de escenarios de ejercicio profesional llevó a la modificación específica de las condiciones de acceso a la carrera, determinándose que el aspirante a cursar la licenciatura debería contar *a priori* con los siguientes

- **Requisitos de ingreso**

- > Bachillerato terminado, de preferencia en áreas afines a las artes plásticas, la comunicación, el diseño gráfico o la arquitectura.
- > Sensibilidad para el manejo de contenidos y formas visuales (composición formal, funcional y significativa de productos comunicativos)
- > Destreza para el dibujo (gusto e inquietud por la expresión de ideas mediante la representación gráfica)
- > Disposición para investigar (reflexionar, explorar, detectar, recopilar, describir y transformar información iconográfica y bibliográfica)
- > Capacidad de análisis y síntesis de problemáticas y necesidades de comunicación visual (cuestionamiento, planteamiento o formulación, desarrollo y conclusión)
- > Facultad de abstracción (generación de respuesta resolutoria a determinados planteamientos teórico-prácticos)
- > Inclination al trabajo interdisciplinario (integración y adaptación a laborar en equipo, como consultor o asesor profesional)

En lo que respecta a los **requisitos de egreso** se mantienen conforme a lo dispuesto en la legislación univer-

Reunión de trabajo durante la visita del CADU de los CIEES



sitaria en vigor para cualquier egresado de la Universidad de Colima:

- > Cubrir en su totalidad el Plan de Estudios vigente (conjunto de materias y créditos correspondientes)
- > Realizar el Servicio Social Constitucional (cobertura de 400 horas en instituciones ajenas a la Facultad)
- > Llevar a cabo las Prácticas Profesionales (400 horas) en los sitios donde se demanden actividades relacionadas con la carrera y comprobar su conclusión en el informe respectivo ante la instancia escolar correspondiente
- > Presentar y aprobar el Examen Profesional de acuerdo con cualquiera de las variantes designadas para ello por el Reglamento de Titulación establecido en la Ley Orgánica de la Universidad de Colima.

Para incidir a mayor profundidad en el control de la propia dinámica laboral, se establecieron una serie de rasgos definitorios de la planta docente de la licenciatura en Diseño Gráfico donde se anotó que "la misión de la Universidad de Colima, la filosofía de la Facultad de Arquitectura y los objetivos particulares de cada una de sus carreras, así como los fundamentos teóricos, metodológicos y técnicos que dan sustento a su vida académica definen los requisitos a cubrir por el profesorado" ⁶ de acuerdo al:

- **Perfil general del personal docente**
 - > Ser graduado en licenciatura o posgrado vinculados con el Diseño Gráfico
 - > Tener conocimientos o estudios de calidad profesional en el área de la asignatura a su cargo
 - > Tener vocación, capacidad y experiencia profesional que avale su práctica docente.
 - > Contar con formación didáctica general y saber conducir grupos de aprendizaje.
 - > Conocer y concretar en la práctica docente los objetivos y contenidos curriculares tanto de la carrera como de la materia respectiva
 - > Ser propenso al trabajo curricular interdisciplinario
 - > Participar en el programa de Actualización Continua para el Personal Académico de la Universidad de Colima ⁷

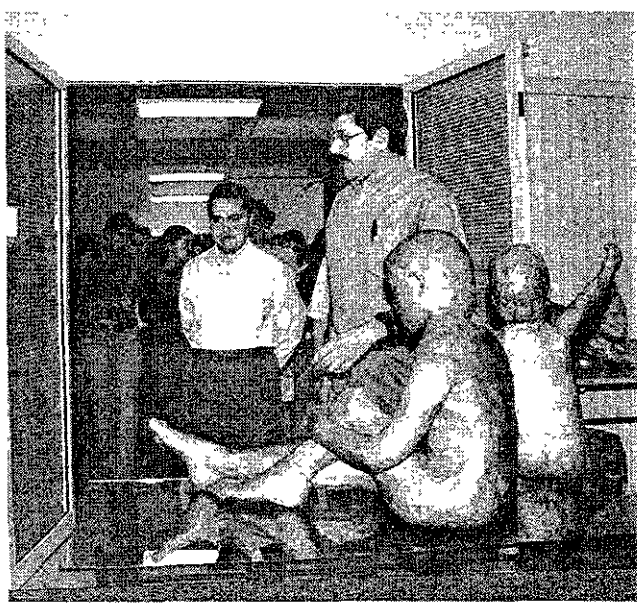
La definición de esta plataforma específica para la enseñanza del diseño gráfico se asento en la tradicional estructuración del plan de estudios en las cuatro áreas del

conocimiento ya descritas teoría, composición, tecnología y gestión, cada una con su finalidad peculiar, objetivo general y propósitos particulares según los dos ejes de sustentación por área que han sido mencionados en el apartado 2.3.3, cuidando que la integración resultante coincidiera con el conjunto general de especialidades significativas del diseñador gráfico

Hacia finales de 1998, como signo de afanosos tiempos por consolidar una más crítica imagen institucional, solventar la problemática engendrada por la evidente desorientación vocacional en las cuatro licenciaturas, la admisión equivocada de postulantes, el estímulo un tanto forzado de la sensibilidad y la búsqueda de remedios a ciertos aspectos perjudiciales de las relaciones humanas entre la comunidad escolar y aún para atajar cuestiones de insuficiencia teórica y técnica registradas entre docentes y estudiantes, se establecieron y difundieron una serie de compromisos del estudiante motivados porque "en nuestra Facultad el estudiante de cualquier carrera debe comprometerse a adquirir una clara vocación de la disciplina contenida en el Plan de Estudios respectivo y de generar su propia conciencia sobre el ejercicio profesional al que se avocará, lo que le permitirá tomar decisiones responsables y congruentes con la misión social de todo universitario, por eso es co-responsable de los siguientes.

- **Compromisos del estudiante**
 - > Desarrollar intuición sensible y capacidad perceptiva, analítica, crítica y de síntesis conceptual, que le permitirá hacer el diagnóstico correcto de elementos y recursos determinantes en el cabal desarrollo de cada proyecto encargado
 - > Enriquecer su gusto e inclinación para apreciar, con sólidas bases culturales, las producciones de otras manifestaciones artísticas como la literatura, la música, la pintura y la escultura, pues en forma directa e indirecta intervienen en la formación de los futuros profesionales.
 - > Motivar su interés por el conocimiento de las conductas humanas para identificarse de manera distintiva con el futuro usuario de su obra.
 - > Ser propenso a la captación de las condiciones significantes del medio ambiente para estimular su capacidad creadora transformadora y ocasionalmente autodidacta

Las continuas visitas de trabajo de la máxima autoridad universitaria estimulan los trabajos del proceso enseñanza-aprendizaje



- > Ejercitar su habilidad en el manejo de técnicas de representación y de presentación, que le faculten para expresar con claridad, mediante dibujos o maquetas sus proyectos de diseño.
- > Ser capaz de administrar su tiempo en actividades gestoras de provecho integral.
- > Poseer un sentido ético y social, aceptando con dignidad el papel correspondiente y emitiendo respuestas congruentes a sus necesidades " 8

Dentro de la segunda vertiente que, a falta de una diferida intervención estructural -cuyo embrión conceptual intenta hacerse perceptible a lo largo del presente documento y cuyos planteamientos definitorios esperan mejores días-, trata de darle consistencia operativa al actual plan de estudios de la licenciatura, los esfuerzos que han incidido en el replanteamiento de las aplicación del modelo de enseñanza-aprendizaje tuvieron como coordenadas principales, por un lado, la permanente consideración del conocimiento adscrito a cada una de las cuatro áreas que integran los contenidos básicos (teoría, composición, tecnología y gestión) y por otro, la definición de los criterios de elaboración de la Matriz Taxonómica de las Materias de Diseño Gráfico (MTMDG) 9 que manifiestan los contenidos paradigmáticos de la licenciatura, cuya imperiosa y necesaria construcción se llevó a cabo atendiendo la propuesta del CADU de los CIEES cuando señalaba que "teóricamente, se plantea el supuesto de que cuanto más se aproxima un programa académico a los contenidos paradigmáticos mayor será su calidad y solidez..." 10

Todo ello en base a la integración ordenada de los factores constituyentes de los procesos armónicos en la composición conceptual y expresiva en diseño gráfico, además de procurar no alterar el académico y escolar *modus operandi* de la FAyD

Durante su preparación, exigida por el requerimiento de contar con un documento que apoyara la visualización en panorama del proceso formativo del estudiante de diseño gráfico, se procedió a considerar el diseño de la comunicación visual como un complejo sistema interactivo constituido por una serie de elementos relacionados intrínsecamente entre sí, donde cada concepto, término o enunciado integraría un subsistema conceptual y donde cada entidad, cosa o proceso estaría ordenado dentro de un subsistema real, cada uno existiría en función del otro, pretendiendo evitar la generación de aislamientos mutuos

Dicho conjunto organizado debería en lo general ser altamente susceptible de recibir influencias externas provenientes de las condiciones contextuales en los que desarrollara sus funciones, es decir sería un sistema abierto, aunque deberían establecerse acotaciones que permitirían controlar los radios de influencia de las participaciones foráneas. Era de esperarse que el dinámico intercambio de operaciones de los aspectos conceptuales y reales del sistema contribuirían a la generación de sucesivas reglas y normas de ejecución escolar.

Tales propósitos de orden intentarían designar un concierto donde lo real (la experiencia histórica de la producción del diseño gráfico) estaría sometido a leyes de pensamiento donde implícita o explícitamente el subsistema conceptual (el proceso de enseñanza-aprendizaje) sería una traducción del real a fin de probar la validez hipotética de que "...en muchos casos, el sistema conceptual ha sido visto... como una traducción del sistema real -en la formulación de Spinoza, el «orden de las ideas» (sería) juzgado como equivalente al «orden de las cosas»". 11

Se tuvo presente que si la problemática de la enseñanza del diseño gráfico a resolver sería la dinámica del pensar su aprendizaje, el sistema propuesto sería la natural estática medular, donde se mantendrían, en diferente escala, tres tipos de relaciones fundamentales:

- El subsistema conceptual derivaría del real. Al primero correspondería ser reflejo del segundo, en atención a una orientación epistemológicamente realista.
- El subsistema real debería ser producto del orden impuesto por el conceptual (retomando lo expresado por autores de tendencia kantiana).
- Ambos subsistemas deberían trabajar en paralelo, su isomorfismo funcional haría que a cada punto de uno correspondería un punto del otro, es decir, en esencia sería ontológicamente neutral aunque podría interpretarse como que la transmisión significativa del conocimiento sería posible sólo si hubiera correspondencia mutua entre ambos subsistemas



El trabajo cotidiano exige motivar la generación de respuesta significadas por su creatividad para «ver con otra mirada»

Por otra parte, extendiéndose la acepción de sistema como “disposición de las diferentes partes de un arte o ciencia en un orden donde todas se sostienen mutuamente y en (donde) las últimas se sostienen por las primeras”¹², se procedería a extraer principios, como partes reducidas a un mínimo que dan razón de otras llamadas consecuencias, de tres tipos:

- Máximas generales o abstractas, tácitamente evidentes: el ser, la pertenencia, el deber, los compromisos y valores éticos, estéticos y funcionales del diseño y del diseñador gráfico, procurando la manifestación evidente de tales variables ontológicas, deontológicas y axiológicas.
- Suposiciones o hipótesis comprobables por la experiencia a partir del conocimiento práctico de los procesos del diseño, expresando las variables en cada nivel epistemológico
- Extracciones de la experiencia y del examen de hechos comprobados, cuya estudiada fecundidad en terrenos del arte y de la ciencia se manifestarían en la solución consciente de las problemáticas vigentes en la enseñanza y aprendizaje del diseño gráfico

Ambos subsistemas deberían ser paralelos e isomórficos, de modo que a cada punto de uno correspondería un punto del otro, es decir, el conjunto resultante pretendido debería ser filosóficamente neutral y ambas partes (conceptual y real) entrelazarían su influencia servicial en grandes ámbitos de estudio de la enseñanza del diseño gráfico que servirían como puntos de referencia operativa; de esta manera el alcance metodológico, el concepto comunicativo, la composición visual, la tecnología y los medios de presentación del producto de diseño, funcionarían como significativos ejes rectores en los que se apoyaría el proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño gráfico (incluida su evaluación) y se ajustarían a las condiciones determinadas por el nivel académico, el alcance del proyecto, las variables tecnológicas propias del estrato curricular y el número de ejercicios de larga y corta duración por semestre

Bajo una óptica metodológica de carácter cualitativo se desprendieron los siguientes apartados constructivos de las intersubjetividades características del profesional del diseño gráfico como actor social significativo, competente gestor, operador y crítico de sus espacios de acción y expresión educativos comprometido con su medio ambiente

natural y social, con la herencia cultural de sus antepasados y con los valores humanos de su localidad, región, nación y planeta.

A diferencia de lo que comienza a observarse en otras instituciones de educación superior, la pasión por la metodología del diseño no ha disminuido en intensidad dentro de la FAyD, que se observa a lo largo de las distintas propuestas curriculares de sus cuatro licenciaturas. Dicha propensión al orden cientificista del diseño se mantiene como punto nodal dentro de la actual disposición de factores que dan vida al esquema procesual de la enseñanza y el aprendizaje del diseño gráfico y a su correspondiente evaluación que se desglosa en los siguientes factores:

• El alcance metodológico

Implica las metas a alcanzar en cada proyecto de diseño; los evidentes índices cognoscitivos que servirán para efectuar la evaluación relacionada con el proceso epistemológico en marcha; las características conceptuales a ponderar dentro de cada fase taxonómica sucesiva en el desarrollo explicativo del estudiante, es la consideración *a priori* de las experiencias previas de aprendizaje y la visualización consecutiva de la situación cognitiva del alumno luego de la intervención del profesor como tutor temporal

En este apartado se acentúan las condiciones, medios e instrumentos propiamente metódicos a valorar durante el examen del orden seguido en la consecución de resultados explícita o implícitamente integrados en el resultado final del proceso de diseño

• El concepto comunicativo

Este capítulo concentra primordialmente su atención en la medular naturaleza comunicativa del diseño gráfico como sustento real de los sistemas de expresión visual imperantes. De acuerdo con los diferentes grados de complejidad cognoscitiva que el alumno va superando a lo largo de sus distintos niveles de instrucción, se atiende progresivamente cada una de las cíclicas funciones *jakobsianas* metódicamente incorporadas en los elementos compositivos que transmiten mensajes significativos.

Sirve a la determinación de los compromisos sociales del diseñador gráfico en formación al manifestar de manera artística los valores culturales que nutren y portan sus trabajos. Se apoya en otro apartado denominado área productiva en la que se distinguen las disciplinas editoria-

El entrenamiento educativo implica enfrentar retos similares a los que se afrontarán en la práctica profesional de la disciplina



les, publicitarias y ambientales que convergen en sus tareas como comunicador visual, lo que define *a priori* las aplicaciones físicas de cada rama en los ejercicios estudiantiles acordados a lo largo de su carrera para coadyuvar en la formación de la sistémica actitud de integralidad comunicativa que se pretende orientar.

• **La composición visual**

Reside en la observación, la práctica y la demostración bi o tridimensional de la paulatina asunción y puesta en práctica de conceptos abstractos de índole artística aunque intencionadamente comunicativos a través del abierto manejo de elementos y relaciones gráficos básicos, intermedios y avanzados cuyos compromisos efectivos tienen que ver con escenarios de impacto alternativo que van de lo personal, familiar, comunitario, institucional a lo transnacional, donde el estudiante debe probar su significativa apreciación de los tejidos económicos, políticos y tecnológicos en que se basa su actividad social como profesional productor de mensajes visuales.

• **Las valoraciones tecnológicas y económicas**

Se alimentan de dos apartados: el correspondiente al sistema técnico de reproducción que implica el conocimiento teórico y la pericia empírica en lo que a formatos, soportes, utillaje, manejo de tintas, procesos de impresión y acabados en la artes gráficas se refiere y aquel donde se determinan acompasados estándares de calidad involucrados en la factura y costos de los originales mecánicos que servirán para su multiplicación en serie, las herramientas informáticas a dominar, la consideración de materiales de trabajo tradicional o moderno existentes desde el plano local hasta el internacional para mejorar los atributos físicos de sus productos, el número y las variables administrativas en la cotización de ejemplares a imprimir mecánica o digitalmente

• **La presentación**

Se refiere a la consideración de las virtudes morfológicas, funcionales y físicas de los productos de diseño elaborados y a la personal exposición argumental del estudiante en las revisiones diarias y final tanto del camino seguido como de los resultados alcanzados.

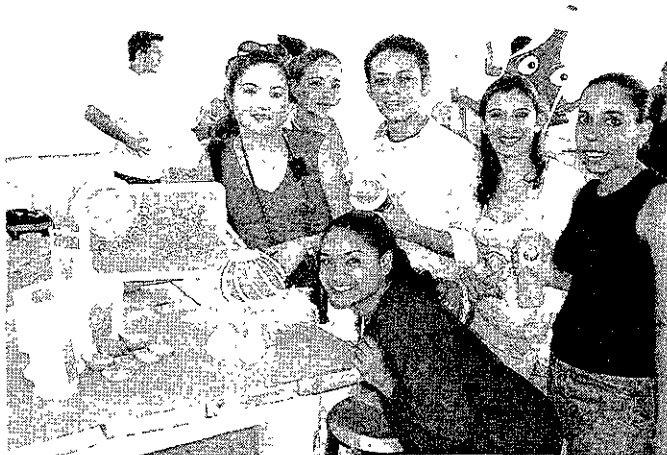
Como parte de este sistema interactivo existen otros factores que apoyan el proceso de enseñanza y de apren-

dizaje del diseño gráfico vertidos en la Matriz Taxonómica de las Materias de Diseño gráfico (MTMDG). En términos operativos se refieren a:

- > El Nivel Académico que se dedica a ubicar el grado de conocimiento del alumno y sirve de guía al profesor en el complejo concierto de las seis materias de diseño presentes en el mapa curricular. Va del nivel básico-sensibilizador, inicial-informativo, medio-formativo, medio superior-articulatorio, superior-pre especializado al óptimo-integral. La aparentemente exótica nomenclatura de éstos niveles de aprendizaje progresivo intentan conciliar la diversidad de repertorios existentes en la cotidiana operación académica de la FAyD.
- > En la parte de Diseño se refleja el conjunto de agentes endógenos y exógenos que inciden en la concreción material de la actividad fraguadora de productos visualmente comunicativos.
- > En lo relativo al Alcance Proyectual se incluyen consideraciones metodológicas provenientes de afanes esquemáticos dedicados al acotamiento de epistemológico de la experiencia docente
- > El apartado Áreas Productivas registra, a manera de menú disciplinario, el repertorio de productos genéricos optativos en cada uno de los niveles académicos, tomando en cuenta la progresiva complejidad de recursos puestos en funcionamiento para realizarlos. La subdivisión en editorial, publicitaria y ambiental o directa obedece a estándares históricos.
- > Por lo que respecta a la Entrega de Proyectos éste apartado se supeditó a conciliar lo dispuesto tanto en el Reglamento de Evaluaciones de la U de C¹³ como a lo establecido en el Reglamento de las Materias de Diseño¹⁴ en lo que a regulación del trabajo escolar se refiere. La determinación de tres desarrollos de 3° a 6° semestres, de dos desarrollos en 7° y de un desarrollo en 8° semestre (que equivale, valoraciones previas incluidas, al trabajo recepcional) así como la obligación del alumno de presentar tres repentinias en todos los semestres han sido acordados en el seno del Colegio de Diseño de la FAyD.

A dicho trabajo, que como se dijo intenta incorporar enfoques de construcción cualitativa, siguió el armado de la Matriz de Evaluación de las Materias de Diseño Gráfico (MEMDG)¹⁵ como documento destinado a estipular los én-

De continuo se apoya a los productores locales, propiciando una fuerte vinculación académica con los sectores productivos



fasis valorativos a cada uno de los factores preponderantes, susceptibles de calificación en los productos comunicativos expresados gráficamente.

En tal documento se particulariza la importancia que semestre a semestre se asigna a cada variable constructiva, de modo que al final de su periodo pedagógico en la licenciatura el alumno comprenda y estime en su compleja totalidad dichos agentes, a los que, como se observa, en 8º semestre se les termina proporcionando valores porcentuales exactamente iguales.¹⁶

Es de hacer notar que en ambos documentos sinóuticos, cuya lectura horizontal corresponde al sustrato semestral en operación, donde se activa de manera funcional e incide armónicamente cada capítulo de estudio y en sentido vertical se desglosa una completa visualización sintáctica -integrada por áreas específicas del conocimiento-, se procuró avizorar holística y pragmáticamente los procesos de enseñanza y aprendizaje -incidentes en gradual perspectiva- integrando finalidades, objetivos y contenidos programáticos de las cuatro áreas, los ocho ejes y las cincuenta materias convergentes en la construcción cuantitativa y cualitativa del significativo perfil profesional que se pretende obtener en la licenciatura.

Cabe aclarar que los ejercicios configurativos de tales documentos han servido de punto de partida para organizar el trabajo académico en la materias cardinales de la licenciatura y estas tareas se mantienen en continua actualización organizativa.

4.1 El Ejercicio Académico

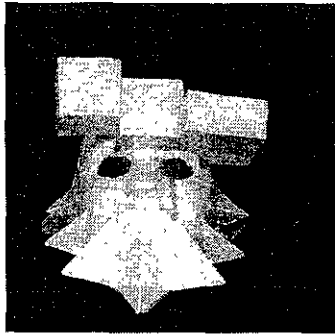
En gran medida, la enseñanza y el aprendizaje del diseño gráfico en la FAYD se circunscribe panorámicamente a las características presentadas en otras instituciones de educación superior del país, donde un dominante marco socioeconómico apuesta por la inserción de las políticas educativas en la cabalgante globalidad comercial, influye en la distribución de recursos dentro de la administración pública y estimula la diversificación de la oferta en los campos del conocimiento, derivada de nuevas y potenciales necesidades sociales que incluyen al diseño en general como parte de una visión exploratoria, definitiva y

consumible del mundo económico.

Al analizar la ubicación conceptual del diseño gráfico en la política educativa nacional, el CADU de los CIEES observa que "el diseño y la comunicación gráfica no son considerados parte sustancial del proyecto educativo del país, en este sentido, el área de las artes es la más cercana a aspectos relacionados con el diseño gráfico, por lo cual son pocas las instituciones que se ven beneficiadas."¹⁷ Ello a pesar de que, como se manifestara líneas atrás, el diseño ha servido a la consecución de propósitos en todos los campos del quehacer social, político, económico y cultural.

Luego de mencionar algunos puntos relacionados directamente con la enseñanza del diseño gráfico dentro del Plan Nacional de Desarrollo 1995-2000, el Comité manifiesta que "si bien en los objetivos incluidos en la estrategia educativa nacional subyace el diseño como un elemento consustancial al desarrollo integral de la sociedad y su cultura, persiste el hábito de considerar la formación académica con base en las ramas tradicionales del conocimiento, lo que mantiene en un contexto marginal el desarrollo académico del diseño gráfico", para después señalar "lo que representa el diseño gráfico para la afirmación de los principios articuladores de la sociedad mexicana, su influencia en el desarrollo cultural de los actuales y futura generaciones, y el fenómeno de apropiación de los valores en que se finca lo vernáculo y la propia nacionalidad, constituirían por sí mismos determinantes para fundamentar los requerimientos que demanda esta licenciatura en el heterogéneo y dinámico esquema educativo del país"¹⁸ de lo que se desprendería la imperiosa necesidad por reflexionar sobre las posibilidades, limitaciones y perspectivas de la profesión en nuestros días que se ha empezado a hacer, especialmente en el seno de ENCUADRE.

Si como advierte Raquel Peita es indiscutible que "el diseño nos rodea, impregna todas las manifestaciones de la vida cotidiana, tiene una existencia pública y, como paradoja, es un gran desconocido. Los diseñadores, aun a su pesar, son unos grandes desconocidos, van a conferencias a las que sólo asisten diseñadores, hablan sólo para diseñadores, escriben para diseñadores, tratan de articular una teoría con mejor o peor fortuna, reclaman un papel significativo dentro de la sociedad pero se quedan fuera, transitando por círculos reducidos



*Ejercicio escolar
del taller de geometría
donde se combina
la tradición con la modernidad
en el tratamiento de cuerpos
volumétricos básicos*

“¿Qué es lo que falla? A ciencia cierta, no lo sé, pero tendremos que planteárnoslo si queremos que esta profesión se conozca para que se respete. La ignorancia, el desconocimiento, llevan casi siempre a la infravaloración. Quizá es cuestión de educación o tal vez de que primero deberíamos saber quiénes somos, hacia dónde nos dirigimos y cuál queremos que sea nuestro papel en el mundo en el que vivimos. Después habrá que decidir cómo llegar hasta el público.

No deja de ser curioso que el diseño esté ahí para ayudar a comunicar, a resolver problemas y, sin embargo, tenga tantas dificultades para hacerse entender, para explicar su razón de ser y convencer de su propia importancia.”¹⁹

Para el CADU de los CIEES, “la enseñanza del diseño gráfico en México se debate, junto con las tendencias internacionales, ante la necesidad de articular un lenguaje artístico y utilitario, sin perder de vista la importancia de la comunicación enfocada a la problemática nacional. Aparentemente, el desideratum no ha podido ser resuelto cabalmente, sobre todo porque en nuestro medio prácticamente no se investigan los procesos, el impacto y la repercusión de la comunicación visual”²⁰

A raíz de su trabajo evaluador de la calidad y conocedor de la problemática existente a nivel nacional en los procesos de enseñanza y aprendizaje del diseño gráfico en instituciones de educación superior tanto públicas como privadas, el Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo afirma que, contrastando con los propósitos educativos que buscan promover las facultades cognoscitiva de los estudiantes a través del cultivo de actitudes responsables y disciplina, “gran parte de la población estudiantil no se preocupa por el conocimiento, el análisis y la praxis consciente, sino que busca soluciones a sus aspiraciones de movilidad social y de fortalecimiento económico”²¹, advirtiendo que los planteles públicos orientan sus perfiles de egreso mediante una práctica docente enfocada a la solución de problemáticas socioculturales, considerando ciertas bases comerciales y al desarrollo de habilidades técnicas, mientras que las privadas entienden el servicio educativo como un orden empresarial creador de satisfactores para una sociedad de consumo.

En otro revelador apartado dedicado al papel del diseñador gráfico en el contexto social, el CADU percibe las

aportaciones específicas del diseño a la industria y al comercio merced a su continua injerencia en los medios de comunicación, planteando cuatro áreas específicas en la aplicación profesional de esta especialidad:

- La comercial (tratamiento e impacto de imagen, procesos internos y externos de identificación condicionados por los objetivos empresariales, industriales o institucionales).
- La cultural (nutrida como conciencia colectiva por su interacción con los medios de comunicación masiva).
- La social (constituida por la señalética simbólica de equipamientos urbanos, los procesos editoriales de corte didáctico participantes en campañas promocionales
- La ambientación de recintos culturales) y la de docencia e investigación (consecuentes una de la otra y cuya adolescente profesionalización sigue acotada por las políticas contractuales de cada institución).

Ante este panorama nacional, las actividades de enseñanza del diseño gráfico en la FAYD observan ciertas características iniciales que sustentan la actual problemática del ejercicio docente derivada de tres circunstancias directamente enlazadas entre sí: la inconsistencia —y aún inexistencia formal— de un subprograma institucional dedicado a formar profesores en las distintas ramas del diseño (con su confirmatoria excepción en el diseño bioclimático), la continua incorporación de profesionistas sin ninguna experiencia docente y la ausencia de una cultura de evaluación del propio ejercicio pedagógico

La primera particularidad está constituida por un fenómeno observable en la mayoría de las dependencias universitarias, donde los aislados esfuerzos por consolidar programas de formación de docentes son obstaculizados por los intereses e inercias político-administrativas propias de las instituciones en constante crecimiento, cuya legislación no ha sido puesta al día para satisfacer los constantes requerimientos de su naturaleza escolar y la gran mayoría de los afanes de capacitación en terrenos didácticos corren a cargo de la voluntad personal de quien se incorpora al esquema universitario. A este factor se incorpora el hecho de que una gran mayoría de involucrados no termina de

Los talleres de la FAYD no son de uso exclusivo para alguna de las carreras que en ella se imparten, entre ellos el de cerámica, donde los estudiantes moldean sus propios prototipos tridimensionales



asumir el ejercicio docente como un proyecto de vida profesional sino como un estado transitorio dentro de su ejercicio laboral.

La segunda circunstancia obedece a motivos de sustancia similar y se acentúa por la creciente matrícula en diseño gráfico que genera grupos excesivamente poblados, el debilitamiento de criterios de admisión, la constante rotación o migración de la planta docente, las propias expectativas laborales de los profesionistas involucrados, las determinantes profesionales de su formación académica y, en fecha reciente, por las políticas educativas que privilegian la inclusión de egresados de áreas idénticas o afines al concierto didáctico de cada plantel –aunque en éste último rubro no han terminado de aclararse los criterios selectivos del personal de nuevo ingreso–.

En tercer lugar, haciéndose sentir de manera cíclica en las dos anteriores características, la falta de percepción de las bondades efectivas de una cultura de la evaluación, como proceso sistemático que permita captar información sobre un objeto de estudio para contrastarlo con un marco de referencia propiciatorio de la emisión de juicios de valor a fin de proponer alternativas para mejorar dicho objeto, ha traído como consecuencia una práctica común que conlleva serios riesgos para el desarrollo de las mismas instituciones. el *gatopardismo* curricular, consistente en el superficial remiendo temático, la propuesta de actividades de aprendizaje que reverencian acríticamente las tendencias en boga y aún la complicidad de ignorancias disciplinares.

En ese sentido Dolores Sánchez señala tal problemática como incidente a nivel nacional cuando expresa que "para adecuar el currículo rígido, forma en que se tradicionalmente se han organizado los currículos a situaciones cambiantes, las instituciones han optado, en primer lugar, por actualizar los contenidos y en segundo lugar por incorporar diversas modalidades en la organización."²²

Si bien en la FAYD se han dado algunos pasos que intentan contrarrestar esta dinámica en curso, se mantienen adolescencias de criterios diacrónicos que impiden el atajo de situaciones periódicamente presentadas y aún se instauran divergentes acciones coyunturales que evitan soluciones estructuralmente significativas al no precisarse la duración de ciertas acciones correctivas, la pertinencia disciplinaria de sus alcances y la fácil sujeción a instrucciones de carácter ambiguo

A pesar de matizar el rumbo compartido con las otras carreras de diseño y de asumir una posición crítica sobre las particulares experiencias y prácticas docentes asentadas en la de arquitectura, en la joven licenciatura en diseño gráfico se intenta conciliar los genuinos propósitos institucionales con los particulares intereses de los docentes, cuyos perfiles generales se observará más adelante. Ello ha implicado la propuesta para asumir su papel como gestores de cambio en el aprendizaje significativo de los diseñadores gráficos en formación.

En este sentido se han procurado incorporar como propios los objetivos que todo profesor debe alcanzar, establecidas en el documento *Diplomado en Docencia Universitaria*.²³

- Ser experto en la materia a través de una constante actualización, especialización y profundización disciplinaria en lo humano y lo profesional. La diversidad ofrecida en los programas de posgrado universitario avalan este apartado.
- Saber "enseñar" a partir del dominio de técnicas de transmisión, presentación, exposición y explicación de conocimientos al alcance de sus alumnos.
- Lograr que sus alumnos aprendan de manera significativa mediante la capacitación en teoría y técnicas para la facilitación del aprendizaje. Motivación, comprensión, participación y aplicación son valores a compartir cotidianamente.
- Saber examinar su práctica docente, aprendiendo de las aportaciones de la investigación educativa y de la docencia que tienden a considerar la excelencia docente como un procedimiento sin fin
- Tener claridad en su proyecto académico-político al asumir una posición que considere los aspectos sociales de la educación y la docencia para funcionar como formador de personas.

En tránsito de alcanzar dichos propósitos y alentada por el trabajo evaluatorio del CADU de los CIEES, cuyo marco de referencia aclaró la metodología, los criterios y los parámetros con los que se valoran los programas académicos por área, la FAYD fue la primer dependencia universitaria colimense en decidirse a tomar el riesgo de establecer, a través de una mirada externa de reconocida solvencia académica, las propias debilidades y fortalezas de su tarea educativa, cuyos primeros resultados derivaron en la entrega del *Reporte de Evaluación de las Licenciaturas en Disc-*



Los viajes de estudio a sitios fabriles como la planta productora de papel de Atenquique, Jal, favorecen el aprovechamiento de las sesiones de aprendizaje en la FAyD

ño: Gráfico, Industrial y Artesanal que motiva y da sustento a la concreción de hechos relevantes de los que el presente documento pretende formar parte sustantiva.

Para reforzar esta categoría cualitativa, el proceso de enseñanza del diseño gráfico procura compartir lo establecido por el CADU de los CIEES, en el sentido de que "enseñar a pensar es enseñar a hacer (donde) se parte de la premisa que reconoce al alumno y al maestro como los sujetos centrales que construyen el acto educativo, sin pretender reducirlo a ellos. El trabajo pedagógico se realiza entre personas que poseen proyectos de vida concretos, que les dan una forma particular de pensar, sentir y percibir el mundo. Estas personas establecen vínculos, es decir, formas de relacionarse. Debe buscarse la humanización de estos vínculos, frecuentemente mecanizados por prácticas pedagógicas rutinarias, pasivas y autoritarias, diseñadas desde una perspectiva industrializadora de la educación. Alumno y maestro deben reconocer las diferencias de sus subjetividades, formas de pensar y percibir, de manera que su encuentro en el acto educativo sea de complementariedad"²⁴

Bajo este enfoque metodológico de ascendencia cualitativa, se han llevado a cabo -durante los cuatro y medio primeros años de la licenciatura- los siempre perfectibles trabajos de reorganización, desarrollo y evaluación de la práctica docente en las materias constitutivas de un plan de estudios cuya experimentada juventud se prepara para rendir mejores frutos en las tareas encomendadas.

En concordancia con tales propósitos, se han establecido y puesto en marcha un conjunto de criterios operativos para el seguimiento, evaluación y control curricular del plan A5DG que regulan el ejercicio docente en el área comunicativa del diseño gráfico.

- Para su entendimiento, las 50 materias que integran el plan A5DG (exceptuando las de Inglés y las Actividades Culturales y deportivas) se dividirán en materias de semestre non y de semestre par según correspondan a los ciclos escolares que transcurren de agosto a enero y de febrero a julio de cada año respectivamente de acuerdo al nivel académico implicado
- Para su seguimiento evaluativo, las materias por semestre y nivel académico se organizarán según el área y eje al que correspondan según la estructura general del plan de estudios en vigor

- En el caso de las materias de diseño gráfico (desde introducción hasta integral) deberán acatarse las disposiciones académicas contempladas en la Matriz Taxonomía de las Materias de Diseño Gráfico (MTMDG) y en la Matriz de Evaluación de las mismas asignaturas (MEMDG).
- Durante la revisión de contenidos académicos deberá observarse el panorama general del conocimiento respectivo planteado panorámicamente en las Cartas Sinópticas de Materias Seriadadas y/o Relacionadas (CSMSR).
- El seguimiento académico por asignatura deberá corresponder a lo visualizado y registrado en el Programa de Actividades de la Materia (PAM), que deberá ser entregado por el catedrático designado para impartirla a la jefatura académica para su oportuna supervisión.
- Será requisito indispensable llenar pertinente y correctamente todos y cada uno de los apartados incluidos en el formato del PAM
- Al término del ciclo lectivo, el catedrático de la materia deberá entregar las observaciones registradas en el PAM durante el periodo escolar correspondiente, copias de cada una de las tres evaluaciones parciales aplicadas en el transcurso del semestre, así como la ordinaria, extraordinaria y de regularización respectivas junto con el listado de trabajos, prácticas o ejercicios solicitados durante el semestre.
- Convocadas por la jefatura académica de la carrera, en el transcurso del semestre se llevarán a cabo una serie de reuniones académicas de seguimiento, evaluación y actualización de contenidos y actividades programáticas. La asistencia y puntualidad a las sesiones convocadas al efecto deberán ser acordadas con la suficiente anticipación con los profesores según nivel académico, área y eje
- En dichas sesiones de trabajo académico se revisarán los temas a desahogar según el orden del día propuesto, aprobado y/o modificado por el Colegio Académico de Diseño Gráfico (CADG)
- A lo largo de las 16 a 18 semanas que regularmente dura un semestre escolar, siendo cuatro los niveles académicos de la licenciatura en diseño gráfico y programándose efectuar una reunión cada quince días, al término del semestre se habrán efectuado



En la U de C se observa con especial cuidado el calendario escolar en beneficio de la comunidad escolar

dos reuniones por nivel académico, es decir dieciséis reuniones del Colegio Académico de Diseño Gráfico.

- De cada reunión del CADG se extraerán consideraciones preliminares que servirán para normar el seguimiento académico por área, eje, nivel y materia respectivos, con lo que se certificará a priori la continua revisión de contenidos académicos, se afinará la detección de problemáticas académico-administrativas, garantizándose la oportuna intervención del docente y cuerpo colegiado en la expedita solución de las mismas.
- En cada reunión se tomarán acuerdos que serán notificados a la Coordinación de Diseño, Coordinación Académica y Dirección de la FAyD para su conocimiento y consideración.
- Los acuerdos consensados durante cada reunión servirán para normar las futuras sesiones, determinarán los alcances de cada problemática, apoyarán la visualización de soluciones académico-administrativas y consolidará el proyecto curricular de la licenciatura.

Con la puesta en marcha y continua evaluación de tales criterios se pretende optimizar los resultados en los distintos niveles de la licenciatura en diseño gráfico, minimizar los impactos de las problemáticas registradas y maximizar el rendimiento de la planta docente. Por supuesto, falta observar los resultados de tales intenciones bajo la sana distancia del tiempo académico

4.1.1 La Práctica Docente

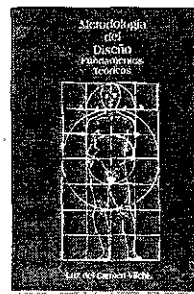
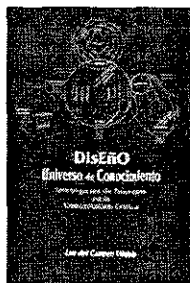
La construcción de objetos de conocimiento, el desarrollo de habilidades y la incorporación de actitudes propias del diseñador gráfico que se forma en la Facultad de Arquitectura y Diseño se lleva a cabo atendiendo los aspectos sustantivos y complementarios en cada una de las experiencias que aportan la propia organización académico-administrativa, la estructura curricular y el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Universidad de Colima.

A semejanza de lo que ocurre a nivel nacional, la disposición de los ciclos escolares se lleva a cabo atendiendo la duración temporal de cada periodo lectivo a través de los cuatro años (ocho semestres) en que se cursa la

carrera. En la Universidad de Colima se establece y asume de manera práctica el calendario escolar dividiéndolo en semestres noes (de agosto a enero) y en semestre pares (de febrero a julio), cada uno de ellos consta de un periodo efectivo de 16 semanas de clase alteradas en lo mínimo por fechas cívicas agendadas por la Secretaría de Educación Pública, la celebración de acontecimientos locales o institucionales, el goce de permisos o licencias del personal académico y aún por las imprevisibles consecuencias de fenómenos telúricos o climatológicos propios de la zona geográfica en que se ubica el estado.

Cada año se determina el inicio, desarrollo y término del ciclo escolar, precisándose en cada espacio semestral los periodos correspondientes a las inscripciones y reinscripciones, las tres evaluaciones parciales, ordinarias, extraordinarias, de regularización y aún se observan los tiempos para solicitar y efectuar los llamados exámenes especiales sujetos. Asimismo, la especificación de responsabilidades y derechos laborales de la planta docente se encuentra registrado en distintos documentos oficiales que norman el trabajo del profesorado en las escuelas y facultades de la U de C. En lo que respecta a las materias de diseño, éstas cuentan con su propio calendario, como se explicó atrás. *Cfr.* Calendario escolar 2000-2001, Ude C/Rectoría, Reglamento de Escuelas y Facultades Acuerdo 20 de 1986, Carpeta Legislación Universitaria, noviembre de 1997, UdeC/SUTUC, Estatutos del Personal Académico y Condiciones Generales de Trabajo, UdeC/FAyD/ Coordinación de Diseño, Calendario de las Materias de Diseño.

Como parte de una práctica tradicionalmente instaurada como parte de la organización académico-administrativa que para efectos de ser evaluados a la distancia pertinente es necesario decir que aún se encuentra en proceso de refinamiento, en el periodo cercano al inicio del semestre correspondiente el profesor adscrito a la FAyD recibe de la Coordinación Académica el o los programas, horarios y material regulatorio (reglamento de evaluaciones y de diseño, estatutos del personal académico) de las materias en las que ha sido designado como titular en función de conjugarse varios criterios: el perfil universitario, la experiencia docente, el cuidado administrativo de su proceder académico (asistencia, puntualidad, reporte de calificaciones, asistencia a eventos de actualización, promedios de aprovechamiento grupal, observaciones de carácter disciplinario del Colegio de Enseñanza), los resultados de la



Publicaciones
de diversa índole
conforman
el banco informativo
de un acervo
en constante
crecimiento

evaluación hecha por alumnos a quienes impartió la asignatura en semestres anteriores, entre otros factores.

Teóricamente, en ese periodo previo el docente debe estudiar los datos generales, la introducción, el objetivo específico, los contenidos programáticos, los métodos y recursos didácticos generalmente propuestos, los mecanismos de evaluación y la bibliografía de la materia establecidos en el programa de la asignatura *cfr.* anexo 1 y proceder a elaborar el respectivo programa de actividades en el que incluirá el desglose cronográfico del curso, especificando fechas, métodos de enseñanza, recursos didácticos, prácticas y escenarios (aula, taller o laboratorio) donde transcurrirá su ejercicio docente y definirá los porcentajes asignados a cada tipo de ejercicios (participación en clase, exposiciones, tareas, trabajos, exámenes escritos u orales) *cfr.* anexo 2 que servirán para conocer a detalle la forma en que transmitirá temas, contenidos, actividades y tipos de evaluación a poner en marcha.

Con tales instrumentos de planeación y operación educativa esperanzadamente revisados, actualizados, supervisados y en su caso corregidos por la jefatura académica de carrera, el profesor en turno se encargará de presentarlos al pleno del grupo durante la primera clase del semestre para llevar a cabo su trabajo educativo. Por el cuidado puesto en su elaboración, se espera que dichos documentos soporten buena parte de la responsabilidad docente ante el conjunto de personas a quien le tocará apoyar en determinada fase de su formación profesional y deberán ser fuente permanente de consulta, registro y crítica propositiva de las experiencias observadas, en conjunción con las anotaciones calificatorias realizadas en la lista de asistencia, los formatos de seguimiento de revisiones de diseño (si es el caso), el listado de ejercicios por evaluación parcial y final del semestre, el llenado de actas respectivas y el reporte final del curso, *cfr.* Anexo 3

Con diversa distribución semestral, avalada por la institucional libertad de cátedra y generada por la imitativa repetición de experiencias cuando alumno, la personal intuición imaginativa, la inquietud por capacitarse en métodos y técnicas didácticas, el pleno dominio cognoscitivo de tales herramientas educativas o aún la pertinente supeditación a consejos alusivos de colegas docentes e incitadas las personalidades -en mayor o menor grado- por la tonica creativa presumiblemente determinante de las profesiones de diseño, los procedimientos de transmisión del conoci-

miento en la FAYD reportan un amplio repertorio de aplicaciones en el ejercicio docente cotidiano

Entre los métodos de enseñanza más utilizados en el quehacer docente de la FAYD se encuentran el de la tradicional exposición unilateral del profesor; el de explicación inspiradora del profesor para abrir la discusión plural; el de seminario, donde se estudia a mayor profundidad el material didáctico señalado por el docente para analizarlo en clase y que requiere más lectura e investigación por parte de los estudiantes que los métodos anteriores; el de mesa redonda producida acerca de un acontecimiento, concepto o material icónico o videográfico; las dinámicas de grupo, manejadas bajo diferentes técnicas de estímulo rápido, uso de analogías más estructuradas de la creatividad, entre las que destacan por su frecuencia de aplicación la lluvia de ideas, la *Delphi*, la participación abierta, la reversión de problemas, la lista de atributos, la sinéctica, la biónica y la caja morfológica o Zwicky, forman parte del variado catálogo de actividades de enseñanza del diseño gráfico *Cfr.* Rodríguez Morales, Luis, *Técnicas de Estímulo a la Creatividad* y Santos Andrade, Carmen Silvia, *Taller de Creatividad*.

Las propias características del profesional interactivo que se pretende formar en la FAYD motivan a buena parte de la planta docente a proponer continuamente nuevas formas de expresión del conocimiento en cada una de las áreas, ejes y materias, entusiasmados por la percepción de experiencias recogidas en foros, seminarios, talleres y eventos nacionales, regionales o locales relacionados tanto con la enseñanza como con la producción, gestión e investigación de fenómenos directamente relacionados con el diseño gráfico.

Cabe aclarar que esta actitud no ha llegado a ser del todo compartida, básicamente por las naturales reticencias que implica la posición de respeto e igualdad profesional reclamada por profesores y alumnos de una carrera de reciente creación y desarrollo, cuyas personalidades se han llegado a rehusar de manera abierta y sólida a someterse a algunas normas, procedimientos o designios jerárquicos o profesionales al parecer insuficientemente argumentados.

De manera paralela a lo instrumentado a nivel general, para facilitar el trabajo de operación de tiempos y espacios destinados a cada asignatura en el complejo concierto de áreas, ejes y materias teóricas, teórico-prácticas y prácticas que sustentan el actual plan de estudios y avalado por la experiencia reportada durante la constitución puesta en



La calidad no está refrendada con el humor. Alumnos en viaje de estudios en Queretaro

práctica y evaluación semestral de las matrices taxonómicas y de evaluación de las materias de diseño, así como la concepción y armado operativo de las cartas sinópticas, desde la jefatura académica de la licenciatura en diseño gráfico se ha procedido a desarrollar un esquema de contenidos sustantivos propios de cada asignatura, cuyo propósito consiste en visualizar de manera panorámica el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes a emprender, desarrollar y concluir según los alcances epistemológicos, axiológicos y deontológicos establecidos para cada asignatura.

Bajo la modalidad de mapas mentales, en estos documentos se vierten los contenidos enunciados en el programa de la materia con un enfoque de síntesis conceptual, es decir, de uso directo de términos clave indispensables y se procede a la disposición de contenidos en la correspondiente secuencia horizontal y vertical de cada elemento sustantivo que deriva del mismo enfoque sistémico con que se abordó los anteriores documentos condensados. Cfr. Anexo 4 con el ejemplo de la materia de Metodología del Diseño.

Con este enfoque se pretende cimentar de manera cuidadosa y actualizada la constitución de un plan de estudios cuyas limitantes conceptuales, funcionales y significativas se han expresado líneas atrás.

Como ya se observó, si bien a simple vista parece que tales mecanismo de trabajo resultan en principio ideales, en la práctica diaria tales instrumento no terminan de separar en forma clara las actividades académicas de las administrativas y dificulta la valoración oportuna y sostenida de una planeación curricular que tiende a alcanzar mejores estadios de comprensión de los fenómenos de la enseñanza y el aprendizaje del diseño gráfico.

Es ampliamente conocido el hecho de que la gran mayoría de los profesores en las carreras de diseño (y la de gráfico no es la excepción) no fueron formados para ello y que su acervo cognoscitivo y empírico deriva en grado superlativo de su propia capacidad para analizar dichos fenómenos educativos, proponer alternativas de solución a problemáticas estructurales y no sólo remiendos coyunturales, por lo que la continua propuesta de incrementar el trabajo colegiado pretende abatir paulatina aunque intencional y sistemáticamente dicha situación.

La progresiva e inminente incorporación de egresados es otra situación en la que se debiera ir trabajando a fin de no mermar los resultados obtenidos, sino más bien aumentar la calidad docente en la licenciatura. La revisión de

los criterios que procurarán entrelazar mecanismos de comunicación y participación son constantes a los que cotidianamente se da solución.

4.1.1.1 En las Materias Teóricas

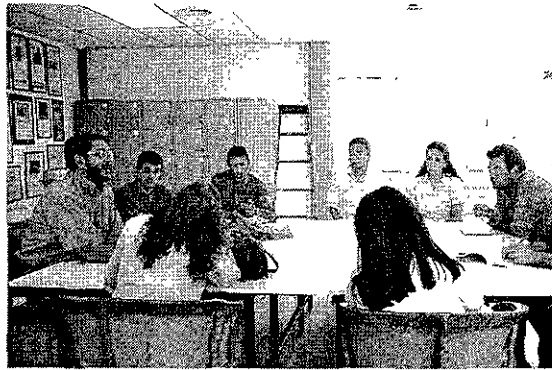
La teoría constituye una de las cuatro áreas que dan sustento al actual plan de estudios de la licenciatura en diseño gráfico. Tanto en la esencia curricular como en su pragmática instrumentación se procuran definir los objetivos y temática activa acorde con los conjuntos de hipótesis, reglas o leyes que sirven de base a las ciencias implicadas o a una parte relacionada con ellas, porque se infiere que permitirán explicar los hechos o fenómenos observados en la planificación, generación, ejecución, análisis y evaluación del diseño gráfico, en armonía con las cargas cognitivas implícitas en las otras tres áreas de conocimiento: la de composición, la de tecnología y la de gestión.

Bajo una óptica cuantitativa, la carga horaria teórica de esta área equivale a 32 horas a la semana, a 33 en la de composición, a 14 en la de tecnología y a 33 en la de gestión, que totalizan 112 horas teóricas según se establece en el actual plan de estudios y se detalla en el apartado 3.4.3 de este trabajo. En el sistema de contabilidad de créditos de la U de C una hora de teoría se privilegia valorativamente por sobre una de práctica, pues equivale a dos créditos mientras que a la de práctica le corresponde sólo un crédito.

A lo largo del plan A5DG existen materias 100% teóricas, dos de naturaleza seriada: teoría e historia I a III y teoría de la comunicación I y II, así como dos no seriadas pero sí relacionadas con otras: entorno social y normas y reglamentos, es decir, siete de cincuenta son exclusivamente teóricas (en éste total no se incluyen las cargas horarias de Inglés ni de actividades culturales y deportivas) y corresponden al 14 % del total de materias del plan.

También hay materias con contenidos mayoritariamente teóricos (en relación de 3 a 1) entre las que se encuentran matemáticas aplicadas, entorno natural I y II, ergonomía, taller de redacción, análisis del diseño y análisis de mercado, siete de las cincuenta son predominantemente teóricas y también se refieren a un 14 % del total.

Por otra parte, las que se encuentran en relación de 2 horas teóricas por 1 práctica son: estética, semiótica y gestión empresarial I y II, cuatro de las cincuenta contabili-



Sesión de trabajo
de profesores
de materias teóricas

zadas avalan un 8 % del conjunto de materias del plan A5DG.

En el mismo plan hay materias con idéntica distribución de carga horaria teórica y práctica, éstas son: metodología del diseño, geometría descriptiva I y II, introducción al diseño, diseño gráfico I a IV y diseño gráfico integral, análisis de costos y diseño de productos I y II. Doce de cincuenta que equivalen al 24 % del total de materias. Las que muestran una predominancia de horas prácticas son las 20 restantes del plan, cuyo desglose horario se hará en el apartado de materias teórico-prácticas y prácticas..

Como puede observarse y aún sin haber incluido aquellas asignaturas predominantemente prácticas en las que pueden encontrarse menores pero consistentes índices cuantitativos de teoría, las materias teóricas al 100 %, las de predominancia teórica al 3 o 2 por 1 horas prácticas y aún las de equivalencia horaria similar suman *grosso modo* 30 de 50 materias, es decir un 60 % del total lo que indica, en términos generales, que la importancia concedida a la teoría es superior al tiempo destinado a la práctica dentro del recinto escolar. En la Tabla 1 se sintetiza así:

Distribución de materias por horas con dominio teórico en el Plan A5DG

| | Totalmente teóricas | En relación de 3t x 1p | En relación de 2t x 1p | En relación de 1t x 1p |
|----------|------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
| Materias | 7 (14 %) | 7 (14%) | 4 (8%) | 12 (24%) |

Las cantidades y los porcentajes derivan de un total de 50 materias disciplinares que conforman el mapa curricular. Se exceptúan las de Inglés y Actividades Culturales y Deportivas

t = horas teóricas, p = horas prácticas

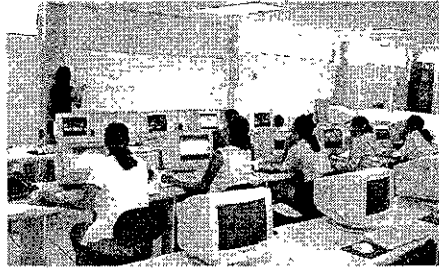
Dicha asignación incide significativamente en la interpretación informativa sobre la construcción curricular del conocimiento en diseño gráfico que se imparte en la FAyD, la problemática vigente en la enseñanza del diseño gráfico, las relaciones cualitativas entre las materias integrantes del currículo general, la calidad de los ejercicios destinados al aprendizaje y aún permite hacer inferencias verificables sobre la disponibilidad de infraestructura y equipamiento necesarios para el proceso educativo del diseñador gráfico en

formación, además de ofrecer una idea de la insistente presencia de antiguas consideraciones curriculares y administrativas experimentadas en la confección curricular de las otras carreras de la facultad

La construcción epistemológica se realiza atendiendo dos premisas de índole filosófica que sustentan todo quehacer en diseño gráfico: el reconocimiento del objeto de estudio, es decir su identificación y el proceso de hacerlo porque "ambos niveles nos llevan a un determinado producto: la forma y su función.. el género o el tipo (que) son imágenes, en relación o similitud con las cosas mismas .. depositadas en ellas. El conocimiento en el diseño no ha abandonado el sentido de identidad o semejanza con los objetos. En diseño se conoce lo que es el objeto propio, porque se hace similar a lo que es " ²⁵ Esta afirmación, aunque de índole general, encuentra un acertado paralelismo en la enseñanza del diseño gráfico que aquí se practica

En este sentido, la variada presencia de disciplinas que aportan conocimientos significativos a la comprensión multifocal de los procesos creativos, las características de los fenómenos que intervienen en la percepción, ejecución y puesta en práctica de los productos del diseño y el indispensable establecimiento de relaciones retroalimenticias derivadas de enfoques científicos, temáticas sociales y juicios evidentes que implican todo acto de diseño son aportados por el variopinto conjunto de ciencias naturales y sociales presentes en el plan de estudios, cuyo repertorio metodológico, transformación tecnológica y adaptaciones didácticas son utilizados en la generación de experiencias cognoscitivas.

De esta manera las materias teóricas, que procediendo "del griego *thêoria*, el acto de observar, teniendo a su vez como radical *thêa*, «la observación respetuosa», y siendo conexas a *thauma*, la admiración, (se consideran) toda actividad cuyo campo de acción y manipulación es el lenguaje... el concepto de teoría tiene importancia ... cuando (se le agregan) dos imperativos esencialmente occidentales: el actuar y el manipular (presentes ya en Heráclito y en dos fragmentos apócrifos de Periandro, según lo destaca Heidegger. hay un lenguaje de lo cotidiano, no teórico, y el lenguaje que sondea lo cotidiano (y por extensión, que sondea lo cotidiano) Éste último es el metalenguaje o lenguaje teórico.. " ²⁶, no sólo constituyen la esencia misma del conocimiento, sino que contribuyen a forjar y especializar el medio por el que fluye tal proceso formativo, cuya importan-



En la FAyD como en toda la Universidad, se cuenta con modernas instalaciones y equipo de vanguardia

cia en el diseño gráfico como impar confluencia de expresiones articuladas gramatical, sintáctica, semántica y pragmáticamente en la producción de imágenes, ya ha sido tratado.

De manera compatible, la problemática vigente en la enseñanza teórica del diseño gráfico se inscribe de manera adecuada en lo señalado explícitamente por el CADU de los CIEES cuando manifiesta "las instituciones de educación superior intentan fomentar la capacidad cognoscitiva de los estudiantes mediante la asimilación de actitudes responsables y de disciplina; el objetivo es proporcionar una visión amplia de las problemáticas que enfrentarán en el desarrollo de su especialización, hasta consolidarse como profesionistas con capacidad de decisión y de crítica para entender e interpretar las necesidades de una sociedad en desarrollo constante."²⁷ Tal es el propósito que persiguen tanto el bloque de materias incorporadas específicamente en el área de teoría como el planteamiento vigente de las asignaturas con contenidos destinados al fortalecimiento epistémico y doctrinario actuales.

Derivadas de ésta problemática, las relaciones cualitativas entre las asignaturas del currículo general, si bien no terminan de mostrarse abiertamente en la estructura curricular oficial por haberse integrado sobre un esquema didáctico inclinado por el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes de propensión general (la multicitada formación del diseñador integral), que sacrificó contenidos, competencias y presencias indispensables en el perfil del diseñador gráfico que se ha pretendido configurar, también es cierto que su interconexión conceptual y práctica se ha dado de manera progresiva al tenor de los ejercicios de consideración panorámica representados por la elaboración taxonómica de las matrices que rigen las materias de diseño, en asociación con su análoga evaluativa y la reordenación cognoscitiva implícita y explícita en las cartas sinópticas de las materias seriadas o relacionadas.

En este sentido, bajo la constitución panorámica de la inmanente orientación comunicativa del diseño gráfico y a partir de evoluciones analíticas de naturaleza cualitativa que se han registrado sobre una marcha urgida por la presencia de alumnos que confían en la imagen de calidad educativa de la Universidad de Colima, se ha trabajado en el desarrollo de la nitidez, el fortalecimiento y la actualización de los contenidos programáticos en todas y cada una de las cincuenta materias del plan de estudios a fin de re-

orientar sus objetivos generales, aportando los conocimientos que la propia experiencia de los docentes formados tanto en carreras de comunicación y diseño gráfico como de comunicación social y periodismo, han considerado pertinentes, viables y necesarios para consolidar los rasgos formativos, debidamente actualizados, del diseñador gráfico en potencia, todo ello sin dejar de lado las aportaciones disciplinares congruentes, debidamente matizadas, que las otras variables del diseño (arquitectónico, urbano, industrial y artesanal) pueden sugerir.

La calidad de los ejercicios destinados a la experimentación y comprobación práctica de los principios generales o abstractos de un cuerpo, un hecho, una ciencia o un arte tienen que ver con la comprobación del conocimiento explícito en ello. Las tareas destinadas al enriquecimiento de las experiencias de aprendizaje son planeadas para sustentar la construcción de una mentalidad reflexiva sobre los fenómenos de diversa naturaleza que inciden en los actos creativos, tecnológicos y administrativos del diseño gráfico.

En este tenor y bajo un enfoque de aprendizaje significativo se espera que la riqueza de experiencias culturales del alumno tienda a conjugarse con las aportaciones del contexto social en que desarrolla su trabajo, donde el profesor funja como un verdadero tutor, más guía que dictador, que además de compartir su propia experiencia cuestione prácticas habitualmente paternalistas, castrantes o anquilosadas en la enseñanza del diseño gráfico.

Para propiciar este clima de aprendizaje, se ha determinado que el perfil del docente asignado a la transmisión de contenidos teóricos debería tener como rasgos.

- Ser humanista, pues al conocer sus posibilidades y limitaciones cognoscitivas, afectivas y psicomotrices procura incrementar las primeras y disminuir las segundas.
- Investigador con probada capacidad metodológica y técnica instrumental para plantear y llevar a cabo esquemas de búsqueda informativa susceptible de ser explicada a desconocedores del tema, mostrando al mismo tiempo su utilidad funcional.
- Sensible a las disciplinas artísticas en general, muy probablemente ejecutante experimentado de alguna de ellas.
- Profesional capaz de trabajar con profesionales de otras disciplinas, con clara tendencia al trabajo en equipo.



*El trabajo cotidiano
está debidamente
normado por
documentos
de extensiva
aplicación*

- Crítico fundamentado capaz de mantener y consolidar una postura personal, objetiva y coherente ante cualquiera de los temas incluidos en las asignaturas.
- Conocedor de los factores socio-culturales (políticos, económicos) que han condicionado el desarrollo histórico de la disciplina que imparta
- Poseedor de amplia cultura general, lo que le permitirá contextualizar específica o aleatoriamente el tema a tratar ante el grupo.
- Visualizador incisivo que proponga ejercicios prácticos (de solución a corto plazo) que faciliten la comprensión sustantiva y estructural -no sólo referencial o coyuntural- del conocimiento manejado.
- Analista informativo, con habilidades sensitivas e intelectuales para adaptar el conocimiento teórico a situaciones prácticas, factibles de uso en el ámbito escolar.
- Considerado aglutinante de voluntades estudiantiles para establecer su respectivo equipo de apoyo en labores propias de indagación informativa.
- Inquieto descubridor de material de estudio procedente de otras disciplinas, susceptible de ser aplicado a la enseñanza de las disciplinas artísticas, científicas y tecnológicas que confluyen en la ejecución y enseñanza del diseño.
- Visionario docente habilitado para detectar necesidades de capacitación intelectual en cualquiera de los ejes en cuestión.
- Conocedor general de los procesos editoriales y motivador de publicaciones en su especialidad.
- Hábil gestor para abrir espacios de discusión a las ideas en tránsito, traducidos en eventos de naturaleza académica: charlas, conferencias, seminarios, exposiciones, visitas guiadas, etc.
- Amplio conocedor de material bibliográfico e iconográfico en el tema de su competencia, de su ubicación física, valoraciones críticas alusivas y de los mecanismos oficiales para conseguirlo.

En sus diferentes modalidades de carga horaria, la dinámica docente instrumentada para enseñar las asignaturas teóricas registra las siguientes características procedimentales en la FAyD

La regulación del trabajo escolar está normada por el *Reglamento de Evaluaciones de la Universidad de*

*Colima*²⁸ donde se establece la duración semestral de los cursos, el ajuste de los trabajos al calendario escolar emitido por la rectoría, los seis días de duración de la semana escolar, la puntualidad y asistencia requeridas, la determinación de cargas horarias según el plan de estudios y programa de materia respectiva, la previsión en casos de excepción, las medidas disciplinarias correctivas, las sanciones respectivas.

En el capítulo II, art. 17 del mismo documento se determina la clasificación de las asignaturas en teóricas, teórico-prácticas y prácticas, estableciéndose las características de evaluación de cada variante: "I. En la materias teóricas el rendimiento de los alumnos se estimará de acuerdo con los trabajos y proyectos realizados, la participación en clase y los resultados de los exámenes correspondientes"²⁹

Por otro lado, en el art 20 del mismo capítulo II se determina que "el conocimiento académico que se imparte en la Universidad de Colima se evaluará y acreditará mediante: I. Evaluaciones parciales, II. Evaluaciones ordinarias, III. Exámenes extraordinarios, IV. Exámenes de regularización y V. Exámenes profesionales. En los apartados consecutivos se especifican las características de cada variante evaluativa, haciendo hincapié en la serie de obligaciones relacionadas con la puntualidad, asistencia, presentación, alcance de promedios calificadorios e instruye sobre los procedimientos administrativos indispensables para la acreditación de las asignaturas.

La educación responde a los esquemas proverbiales de una institución cuyo rígido currículo asigna al profesor la principal responsabilidad de transmitir unilateralmente el conocimiento a través de la cátedra tradicional. Durante la preparación de su asignatura, el docente asignado en función de su perfil profesional y laboral recibe el programa de la materia y procede según se mencionó en el acápite anterior

Al personalizar y entregar su programa de actividades determina en buena medida las características didácticas de su participación en el proceso formativo del futuro diseñador gráfico pues en él se incluyen los apartados que ubican cronológicamente la impartición de los temas y subtemas, el uso que hará de sus recursos y métodos didácticos, el tipo de ejercicios a desarrollar, los lineamientos didácticos, mecanismos de evaluación y bibliografía a consultar durante el curso



El trabajo profesional de los docentes es de continuo tomado como referencia entre la comunidad escolar

En caso de existir propuestas de adecuación de contenidos programáticos, éstos son revisados bajo la coordinación de la jefatura de carrera y en caso de considerarse oportunos se procede a su ordenada incorporación dentro de la sucesión de temas y subtemas alusivos. De igual forma se procede con la sistematización de actividades prácticas dentro de clase, establecimiento de tareas extraclase, determinación de lecturas selectas para finalizar la organización con la detección y acopio del material didáctico – ícono y bibliográfico- que apoye la actualización y operación del conocimiento que le corresponde compartir.

El alumno que en el transcurso de las tres evaluaciones parciales intrasemestrales presentadas logra acumular 24 de 30 puntos posibles, es decir que tenga un promedio de 8.0, queda exento de presentar el examen ordinario aunque puede optar por renunciar a su promedio si quiere mejorar su calificación, ajustándose a lo obtenido en el examen final.

Quien tiene promedio inferior a 8.0 o menos de 24 puntos en la suma de sus resultados evaluatorios parciales, presenta el examen ordinario cuyo producto se suma al anterior promedio y tras dividirse entre dos se obtiene la calificación aprobatoria o no. Quien no aprueba en ésta oportunidad es remitido al examen extraordinario cuyo resultado es directo, es decir no se promedia con ninguna otra. Quien sigue sin aprobar deberá presentar examen de regularización o, previa solicitud de aprobación y una vez que se haya revisado su historia semestral, puede presentar un examen llamado “especial”, comprometiéndose con ello a aprobar en todos sus exámenes parciales, es decir, a no “irse” a ningún ordinario de ninguna materia del semestre en curso.

Cabe aclarar que si el alumno no presenta alguna de las tres evaluaciones parciales, deberá presentar examen extraordinario, quien no realiza dos se va al de regularización y quien no sustenta ninguna debe repetir el semestre, según lo asentado en el *Reglamento* citado. *Cfr. Anexos 5 a 9.*

4.1.1.2 En las Materias Teórico-Prácticas

Cada una de las variables temporales y crediticias establecidas para las asignaturas que contienen horas teóricas y horas prácticas se encuentran repartidas a lo largo y ancho de las áreas que integran el mapa curricular.

Con mayor o menor carga de ejercicios destinados a ejercitar el conocimiento adquirido hipotéticamente, las

materias que presentan una relación de 1 a 1 horas teórico-prácticas representan el 24 % (casi la cuarta parte) del total de asignaturas a través de las cuales se forma al futuro diseñador gráfico.

Justo en ésta clasificación se encuentran las materias de diseño gráfico, cuya operación, supervisión, control y evaluación serán temas específicos del apartado 4.1.1.4, aunque conviene precisar aquí que las demás materias que comparten denominación, espacio y tiempo con las que conforman la columna vertebral de la licenciatura –e integran en exclusiva el eje proyectual del área de composición- tienen sus respectivas peculiaridades.

En éste subgrupo de materias se pretende que tanto el docente como el alumno canalicen de manera axialmente equilibrada los conocimientos, las habilidades y las actitudes generadas sustancialmente en las materias eminentemente teóricas o definitivamente prácticas pues la asignación de periodos temporales así lo establece como rasgo distintivo de su abundante presencia en el plan ASDG.

Se encuentran regidas por el mismo *Reglamento de Evaluaciones de la U de C*, donde se especifica su decisiva importancia pues el alumno deberá aprobar con un mínimo del 80 % de prácticas o actividades programadas y certificar su conocimiento en la parte teórica, por lo que la calificación definitiva se obtendrá ponderando los resultados de ambas variables

En el ejercicio diario, luego de observar la cantidad de horas semanales establecidas para la materia y durante la preparación de su asignatura, el docente procura distribuir en su programa de clases los conocimientos y las experiencias de aprendizaje que definirán el rumbo de su quehacer semestral. Para ello cuenta con las experiencias registradas en materias antecedentes, paralelas y consecuentes relacionadas con los dominios cognoscitivo, taxonómico y empírico que le corresponde, teniendo a su disposición los esquemas de actividades prácticas de semestres anteriores, donde la relación de trabajos, ejercicios, tareas y demás instrumentos metodológicos podrán auxiliarle en su respectiva labor.

Una vez que se ha dispuesto el uso del tiempo asignado semanalmente a la materia, el profesor cuida que el balance entre teoría y práctica sea cotidianamente efectivo, de modo que no se recargue en ninguno de ambos extremos pedagógicos y llegue a caer en algún tipo de saturación práctica o excesiva teorización al respecto



La evaluación continua en la materias prácticas apoya el proceso de enseñanza aprendizaje

Una de las características ejemplares de este tipo de asignaturas consiste en la posibilidad de efectuar una continua evaluación del aprendizaje merced a su propia estructura programática, pues se basan en información altamente susceptible de observación, experimentación y comprobación con distintos grados de inmediatez

4.1.1.3 En las Materias Prácticas

Si bien cada una de las 20 asignaturas decididamente experimentales y demostrativas que conforman el mapa curricular se relaciona de manera distinta con la carga teórica con que cuenta cada una de sus variables, pueden observarse tres subconjuntos dentro de ésta categoría de materias.

Las que tienen una carga horaria absolutamente práctica en proporción de 3 a 0 horas teóricas, que son: seminario de investigación I y II; las que cuentan con una proporción de 3 a 1 hora teórica constituida por: técnicas de representación I a IV, sistemas I a III, dibujo técnico, fotografía I y II, materiales y procesos gráficos I a III y medios audiovisuales I y II y las que observan una proporción de 3 horas prácticas por 2 teóricas: artes visuales I y II y creatividad

Las del primer subconjunto equivalen a un modesto 4 % del total de materias formativas en diseño gráfico -el porcentaje más bajo de todas las variables-, a las del segundo les corresponde el 30 % (casi un tercio del total, es decir son las de mayor presencia en general) y las del tercero se ubican en un 6 % casi similar al 7 % de las dominantemente teóricas (véase la Tabla 1 del apartado 4.1.1.1).

| Materias | Totalmente prácticas | En relación de 3p por 1t | En relación de 3p por 2t |
|----------|----------------------|--------------------------|--------------------------|
| | 2 (4 %) | 15 (30 %) | 3 (6 %) |

Las cantidades y los porcentajes pertenecen a un total de 50 materias disciplinares que conforman el mapa curricular. Se excluyen las de inglés y Actividades Culturales y Deportivas.

p = horas prácticas, t = horas teóricas

No es casual que éste bloque de disciplinas, eminentemente relacionadas con la experimentación del conocimiento como predilecta vía de provecho comprobable, relacionadas sustancialmente con la adquisición del lenguaje expresivo analógico o digital -la famosa alfabetidad visual dondiana-, la expresividad compositiva reproduciblemente tecnológicamente, la generación, manipulación y aplicación icónica fija o en movimiento y la consecuente metodología de la investigación, ocupen el 40 % de la generalidad de asignaturas dentro del plan A5DG, si tenemos en cuenta que como define Julián López "en la adquisición del conocimiento en la licenciatura en diseño gráfico, la mayoría de los planes de estudio marcan un equilibrio entre los contenidos teóricos y los prácticos."

Bajo esta circunstancia, el significativo porcentaje de materias dedicadas a explorar, procrear, hacer viable y optimizar los lenguajes y los medios técnicos que acrediten las habilidades técnicas del alumnado ocupan un lugar de privilegio dentro de currículo general del plan de estudios en la FAYD y es en éstas materias donde más elementos de observación y supervisión académica se han establecido a lo largo de su vida institucional, privilegiándolas en cierto modo sobre el resto del conjunto curricular al asignarle en conjunto una carga cada vez mayor a los aspectos compositivos y tecnológicos que ellas aportan. A manera de sinopsis obsérvese la siguiente Tabla 3

| Característica horaria | Materias | Porcentaje |
|--------------------------|----------|------------|
| Totalmente teóricas | 7 | 14 % |
| En relación de 3t por 1p | 7 | 14 % |
| En relación 2t por 1p | 4 | 8 % |
| En relación de 1t por 1p | 12 | 24 % |
| Totalmente prácticas | 2 | 4 % |
| En relación de 3p por 1t | 15 | 30 % |
| En relación de 3p por 2t | 3 | 6 % |
| | 50 | 100% |

Se excluyen las de inglés y Actividades Culturales y Deportivas

p = horas prácticas, t = horas teóricas

El distinguido maestro
Luis Rodríguez Morales
durante su visita de trabajo
a la FAyD



4.1.1.4 En las Materias de Diseño Gráfico

Acorde con la consideración del diseño gráfico como complejo proceso creativo donde participan de manera interactiva conocimientos procedentes de múltiples disciplinas, cuyas respectivas plataformas teóricas, métodos, técnicas, recursos y léxicos expresivos contribuyen a dar sustento, carácter y sentido significativos a los planteamientos académicos del diseño de la comunicación visual, el proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño gráfico en la FAyD surge de la planeación, organización, definición, evaluación y control del conjunto de seis asignaturas correspondientes, bajo la modalidad operativa de talleres donde la participación comprometida del binomio maestro-alumno encuentra su inmediata concreción

Bajo la guía curricular que representa la Matriz Taxonómica de las Materias de Diseño Gráfico (MTMDG) como condensación de enfoques epistemológicos, deontológicos y éticos destinados a la construcción comprometida del conocimiento en esta área comunicativa del diseño, que ha sido armada y revisada continuamente desde la perspectiva de las responsabilidades académicas que implican los ámbitos de generación, adquisición y aplicación de experiencias de aprendizaje significativo, se tiende a:

- La configuración teórica, metodológica y práctica del diseñador en formación
- La proyección de objetivos o alcances de aprendizaje
- Los campos cognitivos por nivel académico.
- Los enfoques productivos.
- Las funciones a ejercer así como los universos comunicativos a intervenir
- Las tipologías editoriales, publicitarias y ambientales o directas.
- Las valoraciones tecnológicas y económicas consecuentes.
- La determinación de las características genéricas, presentes en cada uno de los seis programas de igual número de asignaturas de diseño gráfico

Los ocho puntos anteriores apoyan de manera sustantiva la operación del proceso educativo en estas materias dorsales

La experiencia y el pensamiento del sujeto-profesor y del sujeto-alumno son enfocadas en la programación y realización cotidianas del planteamiento y resolución de las

problemáticas-objetos de estudio en sus variantes conceptuales, factibles y concretables, determinadas por la Academia de Diseño Gráfico

Este conocimiento, adquirido a través de una intensa práctica cotidiana, está integrado por un conjunto de ideas concomitantes que caracterizarán las graduales experiencias de aprendizaje y durante su organización se distinguen en dos grandes apartados: aquellas cuya naturaleza teórica, metodológica y comunicativa las hace susceptibles de concurrir en la ejecución de cada proyecto y otras que se manifiestan para resolver experimentalmente situaciones de aprendizaje efectivo en lo que a composición espacial, formal, tipográfica y cromática significativas se refiere.

El objetivo general compartido por todas las materias de diseño gráfico consiste en "formar profesionales de la comunicación visual que solucionen integralmente necesidades y demandas culturales mediante la creación o transformación de sistemas icónicos significativos, aplicados a productos, escenarios y servicios especializados, para que actúen con plena conciencia del impacto a causar en su público objetivo, concreten proyectos factibles de reproducción a la escala tecnológica y en el ámbito económico requeridos e incidan de manera pertinente en su contexto social"³¹

En la progresiva escala de taxonomías cognoscitivas, cada nivel académico está determinado por la simulación anticipada de un contexto socio-económico que parte de circunstancias nitidamente personales, familiares y comunitarias y se extiende de manera progresiva y radial hasta escenarios de compleja comunicación organizacional, pasando por ejercicios de participación directa en instituciones públicas (administraciones de los tres niveles de gobierno) y privadas (comprendidas de micro a macro empresas, nacionales o transnacionales) donde el diseñador en formación debe configurar los rasgos informativos, persuasivos o educativos que darán características culturales propias al proyecto a resolver.

Para ello se ha determinado que durante el segundo año de su formación, que corresponden al tercero y cuarto semestres, el énfasis de los trabajos a desarrollar en las materias de Introducción al Diseño y Diseño Gráfico I se dedica a los procesos editoriales I y II, la intención de los ejercicios escolares durante el tercer año, quinto y sexto semestres, se enfoca a resolver problemáticas relacionadas con los procesos propagandísticos y publicitarios en



*Félix Beltrán,
maestro internacional
del diseño gráfico,
en curso impartido
generoso
y gratuitamente
a alumnos seleccionados
por mejor promedio
en la Licenciatura
en Diseño Gráfico*

las materias de Diseño Gráfico II y III y durante el séptimo y octavo semestres, cuarto y último año de formación, el desarrollo de los trabajos tiene que ver con una visualización integradora que dé solución a problemáticas más complejas, pues se pretende que el alumno las solucione mediante la propuesta, organización y establecimiento de sistemas de comunicación gráfica corporativa (editorial, publicitario-propagandística y ambiental) en las materias de Diseño Gráfico IV y Diseño Gráfico Integral.

- **Introducción al diseño**

El objetivo particular del tercer semestre reside en que "el alumno aplicará su conocimiento y experiencia básica en el manejo de los elementos y las relaciones que constituyen el lenguaje visual para articularlos con los fundamentos endógenos al diseño editorial. Este semestre conforma el primero de los dos en que se da énfasis a esta rama disciplinaria del diseño gráfico".³²

Así, la materia Introducción al Diseño inicia esta escala cognoscitiva y empírica, se cursa en el mismo tercer semestre y tiene establecido como objetivo específico para cada proyecto que "en un marco de dominio informativo ostensivamente referencial, intrínseco a los procesos editoriales primarios, el alumno resolverá necesidades de impacto exclusivamente personal, donde el sibarritismo, lo visualmente sensorial definirá el universo y edición inmediatos del mensaje a transmitir, que será de corta duración.

El alcance proyectual incluye las fases metodológicas mínimas (planteamiento, investigación, análisis y síntesis, creatividad, valoraciones tecnológicas y económicas y presentación de productos finales), aplicará su línea conceptual comunicativa de manera artesanal en las tres áreas productivas establecidas, ajustándose a los requerimientos del sistema reproductivo básico (formatos estándares locales, una tinta, línea y medio tono, mimeografía, láser o inyección de tinta) y demás requisitos establecidos para este nivel académico en la matriz taxonómica de las materias de diseño gráfico".³³

- **Diseño Gráfico I**

En cuarto semestre, durante la materia Diseño Gráfico I se espera que "el alumno profundizara su conocimiento y experiencia vertebral en el manejo de los elementos y las relaciones que constituyen el lenguaje editorial para modularlos con las estructuras económicas exógenas al di-

seño de publicaciones periódicas y regulares. Este semestre conforma el segundo en que se da énfasis a esta rama disciplinaria del diseño gráfico".³⁴

Para ello, el objetivo específico de cada proyecto se inserta "en un ámbito de dominio perceptual, didáctico y estético, intrínsecos a los procesos editoriales pre especializados, (donde) el alumno resolverá demandas de impacto mediato en contextos comunitarios colaterales que definirán el universo y divulgación del mensaje a transmitir, que será de mediana duración. El alcance proyectual incluye las fases metodológicas establecido para el proceso de edición respectiva..., aplicará su línea conceptual comunicativa tomando en cuenta mecanismos proto-industriales en las tres áreas productivas establecidas, adaptándose a los requerimientos de sistemas de impresión regionales." ³⁵

- **Diseño Gráfico II**

Para Diseño Gráfico II se ha definido como objetivo particular del quinto semestre donde se cursa que "el alumno empleará su conocimiento teórico y experiencia previa y en transcurso de adquisición para manejar los principios, procedimientos y estrategias promocionales que dan sustento al diseño publicitario en un primer acercamiento a esta rama disciplinaria del diseño gráfico, en el entendido que durante el siguiente semestre completará su formación en este ramo".³⁶

El propósito específico de cada proyecto consiste en que "en un dominio persuasivo de naturaleza comercial que implique su proyección nacional, el alumno resolverá instancias particulares en contextos comunitarios simples (institucional, microempresarial o parecidos), donde la carga semiótica tenderá al uso de valores culturales imperantes en el panorama nacional que determinarán el universo e impacto moderado del conjunto de mensajes de vigencia media a emitir. El alcance del proyecto incluirá las fases metodológicas de un microproyecto... aplicará su línea conceptual comunicativa industrialmente en las tres áreas productivas establecidas, ajustándose a los requerimientos del sistema reproductivo basado en pliegos extendidos." ³⁷

- **Diseño Gráfico III**

Durante el sexto semestre, en Diseño Gráfico III "el alumno empleara su conocimiento teórico y experiencia previos para manejar modelos umbrales y estrategias de or-

*Durante su formación
el alumno experimenta
la solución de proyectos
de diverso calibre
y radio de aplicación*



ganización que dan sustento al diseño publicitario en un segundo acercamiento a esta rama disciplinar del diseño...en el entendido de que durante los siguientes semestres comenzará a visualizar sistemas de comunicación visual integral".³⁸

Para concretarlo, el objetivo específico de los proyectos a desarrollar durante este periodo establece que "en un dominio categórico de naturaleza lucrativa que implique su proyección tri-nacional, el alumno resolverá instancias específicas de contextos institucionales (públicos, empresas privadas y semejantes), donde la carga semiótica de índole metalingüística tenderá al uso de valores imperantes en el panorama mexicano-estadounidense-canadiense que determinarán el universo e impacto de a largo plazo del conjunto de mensajes a emitir. La trascendencia de la ejecución incluirá las fases metodológicas de un macroproyecto ..aplicará su línea conceptual comunicativa a través de sistemas industriales especializados en las tres áreas productivas..."³⁹

- **Diseño Gráfico IV**

El objetivo particular del séptimo semestre, donde se enseña Diseño Gráfico IV, se sostiene en que "el alumno aprovechará su conocimiento teórico y experiencia práctica en el manejo de las operaciones, relaciones y procedimientos de la comunicación visual integral para constituir sistemas visuales informativos, educativos y/o persuasivos pre especializados en términos de identidades corporativas"⁴⁰

Para cada uno de los proyectos se ha planteado el siguiente objetivo específico: "en un dominio de comunicación organizacional de tendencia globalizante que implique procesos de índole tri-nacional, el alumno resolverá demandas integrales en contextos cosmopolitas semi-complejos.. donde las cargas significativas tenderán al uso de valores culturales imperantes en el concierto mundial que determinarán el universo e impacto a largo plazo del conjunto de mensajes de larga vida a emitir.." ⁴¹

- **Diseño Gráfico Integral**

Es en Diseño Gráfico Integral donde se espera que el alumno aprovechara el conocimiento asimilado "en el manejo de operaciones, relaciones, procedimientos y estrategias de comunicación visual integral para construir sistemas iconicos significativos de naturaleza multifuncional informativos educativos y persuasivos especializados de

carácter internacional."⁴²

El objetivo del único desarrollo que se realiza durante este semestre (que sirve de trabajo pre recepcional) se ubica "en un contexto de comunicación organizacional de naturaleza globalizante que implique procesos de índole mundial, el alumno resolverá problemáticas profesionales bajo perspectivas holísticas en escenarios internacionales complejos (institucional, empresarial o equivalentes), donde las cargas significativas tenderán al uso de valores culturales imperantes en el concierto universal..."⁴³

Para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estas materias además de referirse continuamente a la MTMDG y a la Matriz de Evaluación de las Materias de Diseño Gráfico (MEMDG) para solventar dudas o interpretaciones de manera oportuna, en cada uno de los citadas cartas programáticas se establecen los métodos y recursos didácticos, el sistema y la asignación de calificación de acuerdo a los factores a evaluar y los materiales bibliográficos respectivos, susceptibles todos de actualización en la medida que la generación, la adquisición y la aplicación del conocimiento respectivo se vaya consolidando en la práctica docente

- **Dinámica de la Academia de Diseño Gráfico**

El atento ciclo de ejecución que implica la operación curricular de estas materias cardinales dentro del plan A5DG da inicio con la reunión de profesores de la Academia de Diseño Gráfico para presentar propuestas de temas a desarrollar susceptibles de adaptación a las propiedades de cada nivel académico. Durante esa misma reunión se analizan los resultados obtenidos en el semestre y se discuten problemáticas de aprendizaje significativo en cada uno de los aspectos evaluados (alcance proyectual, composición, concepto comunicativo, valoraciones tecnológicas y económicas y presentación) para proponer alternativas de solución inmediata durante el semestre a iniciar

Una vez discutida y dimensionada la pertinencia de la temática en general, en múltiples ocasiones constituida por solicitudes hechas *ex profeso* a la dirección de la FAYD por organismos públicos, privados y sociales del estado y aceptados los temas por nivel, semestre y grupo, se procede a la revisión de los géneros editoriales, publicitarios o ambientales-directos, así como a la especificación de sus tipologías, para definir los productos en los que se aplicara el diseño correspondiente. De igual manera se presenta el



La permanente muestra de trabajos escolares alienta la competencia en el proceso de aprendizaje

calendario de las materias de diseño que normará, en concordancia con el propio calendario universitario, los periodos de realización de desarrollos y repentinas a lo largo del semestre. Es importante aclarar que de tercero a sexto semestre el alumno deberá efectuar tres desarrollos, en séptimo dos y en octavo un solo desarrollo por semestre, teniendo también la obligación de llevar a cabo las tres repentinas de rigor, integral, grupal e individual de 12, 24 y 12 horas respectivamente.

En dicha reunión de la Academia de diseño Gráfico se entregan al cuerpo docente los formatos de revisión por proyecto de larga duración que servirán para registrar, durante cada una de las sesiones de clase, los avances académicos, las experiencias de aprendizaje, la asistencia y las evaluaciones alcanzadas por el alumnado de modo que al término del periodo estipulado para cada desarrollo, el alumno contará con la calificación del proceso seguido que en porcentaje equivale al 34 % de la calificación del proyecto en marcha, a la que se sumarán el 33 % correspondiente a la evaluación del profesor titular durante la revisión final o presentación del proyecto y el 33 % de la calificación otorgada por el sinodal, para completar el 100 total.

Cada uno de los tres proyectos de larga duración, evaluados con los mencionados porcentajes de integración valorativa por ejercicio equivalen, en el contexto general del semestre, a un 24, 23 y 23 % respectivamente y cada una de las tres repentinas tienen un valor de 10 %, según lo dispuesto en el Reglamento de Evaluación de las Materias de Diseño en vigor.

Los cursos regulares dan inicio con la explicación de las características epistemológicas, deontológicas y éticas por grado escolar establecidas en la MTMDG así como la especificación de los porcentajes asignados en la MEMDG, donde las cualidades a evaluar (alcance del proyecto, composición visual, concepto comunicativo, valoraciones tecnológico-económicas y presentación física y expositiva) van teniendo distinta carga valorativa a lo largo de los seis semestres en que se cursan las asignaturas de diseño gráfico, de modo que según se vaya construyendo el conocimiento y la experiencia a partir del aprovechamiento escolar de las demás materias correspondientes al semestre en curso, dichos énfasis van siendo alternados, hasta llegar al octavo semestre, en los que cada factor evaluado tiene el mismo valor porcentual, con lo que se pretende garantizar la atención panorámica de cada uno de las propiedades a

desarrollar en el proyecto final.⁴⁴

A fin de cuidar la calidad de la enseñanza que se espera en esta materias troncales el grupo, conformado por un promedio de 26 alumnos por semestre lectivo, es usualmente dividido en dos partes o subgrupos para que cada mitad esté al cuidado de uno de los dos profesores titulares quien se encargará día tras día de hacer las revisiones y registros administrativos, académicos y valorativos correspondientes.

Una vez que ha concluido el periodo, durante los días de entrega señalados en el Calendario de Diseño se revisan, reciben y datan los trabajos entregados, organizándose y dando comienzo a la presentación expositiva de los alumnos, sujetos a un tiempo limitado y cuyo orden de intervención será sorteado o elegido aleatoriamente. Durante esta fase los sinodales y profesores titulares interrogan al estudiante teniendo en cuenta las condiciones específicas de sus niveles escolares y asignan las notas respectivas por apartado a evaluar.

Los resultados obtenidos son vaciados en el formato de revisiones y entregados para su imparcial integración de porcentajes finales al coordinador de diseño quien se encarga de procesar la información, recabar el visto bueno de los profesores y sinodales involucrados en la fase evaluatoria y publicar los resultados.

Estas operaciones se repiten durante cada uno de los periodos calificatorios de cada uno de los tres desarrollos y repentinas.

Derivada de la tradicional operación educativa de las escuelas de arquitectura, la organización de los proyectos de corta duración (repentinas), normalmente tiene lugar una semana antes de la realización del evento escolar y sus propósitos procuran resolver asuntos disciplinarios relacionados con problemáticas detectadas, solicitadas o propuestas para vigorizar situaciones de índole académica puestas de manifiesto en el transcurso del semestre, en el plano práctico consisten en motivar la generación espontánea de respuestas inmediatas que den solución a problemas planteados de manera instantánea, incentivar la participación en equipo y hacer uso de recursos, instrumentos de trabajo y materiales delimitados por las circunstancias especificadas en el planteamiento del ejercicio. El procedimiento para evaluarlas es similar al de los desarrollos.

En caso de que la suma de resultados en el semestre lectivo arroje resultados reprobatorios para el alumno y



Aprender a hacer
haciéndolo

tras de acusar recibo de lo establecido en el Reglamento de Evaluaciones de la U de C y en el Reglamento de las Materias de Diseño en vigor, el escolar tiene la posibilidad de cursar un curso remedial en el periodo intersemestres donde, luego del diagnóstico situacional elaborado por los profesores titulares, el nuevo profesor aspira a contribuir en la solución de manera primordial de las limitantes académicas teórico-prácticas que el alumno puso de manifiesto durante el periodo regular, siguiéndose los mismos procedimientos de revisión diaria, evaluación final y asignación de notas que se observa en los periodos normales. En caso de no aprobar, el alumno deberá esperar un semestre para continuar su historia académica de forma regular.

Para retroalimentar los lineamientos académicos del semestre por empezar, la Academia de Diseño Gráfico se vuelve a reunir el cuerpo colegiado y el ciclo administrativo-académico se reinicia.

4.2 La Investigación

Según el Dr. Jesús Galindo, investigador del Centro Universitario de Investigaciones Sociales de la U de C, "la investigación depende del tipo de sociedad donde se realiza, de la cultura y de la ecología específicas... No será lo mismo vivir la experiencia reflexiva en un medio que no promueve las preguntas, que incluso las inhibe o reprime, a vivir en una ecología donde la vivencia estética es el corazón de las relaciones humanas, donde abrir la percepción y enriquecer la conciencia son actividades centrales e indispensables. No hay forma humana definitiva, todo puede cambiar, cualquier forma puede ser modificada a voluntad"⁴⁵

Para Galindo, la tipología de la investigación social se configura en cuatro variantes: comunidad de información, sociedad de información, sociedad de comunicación y comunidad de comunicación. A la segunda corresponde el esquema social en que actualmente nos desarrollamos, donde "unos manejan la información sobre el todo, son los únicos que pueden actuar sobre el todo y por tanto necesitan medios que les aseguren el control, el principal es la información sobre una masa previsible y manipulable... el mercado es el gran nicho ecológico de este nuevo escenario

La investigación es indispensable para que unos sepan de todos y esos todos puedan ser dirigidos en sus

comportamientos por esos unos. Ése es el lugar general de la investigación en nuestro medio"⁴⁶

En la sociedad de comunicación, continúa nuestro autor, se supone una administración de información diferente, pues hace énfasis en las relaciones más que en los contenidos sin importar tanto lo que se sabe y puede hacerse de los otros como llegar a un acuerdo mediante el diálogo, escuchar y concertar sobre lo que a todos incumbe

Ante ésta situación, y por paradójico que parezca, pues por los presuntamente creativos ojos y manos de muchos diseñadores y comunicadores gráficos han pasado infinidad de documentos que contienen los resultados de investigaciones de la más diversa índole, tendencia, metodología, temática y propósitos -que de alguna manera pudieran servir de modelo a seguir en ésta área generadora del conocimiento-, la exploración del saber en la vertiente comunicativa del diseño no ha tenido, a nivel nacional, regional o local, los frutos que cabría esperar de una disciplina caracterizada *a priori* por su obligada perceptividad imaginativa, la "vivencia estética" a la se refería Galindo.

Ni la continua voluntad y multifocal actividad de académicos o ejecutantes ni la amplia cantidad de tesis realizadas por los egresados de las licenciaturas en diseño gráfico como requisito para la obtención de grados académicos -aunque resulte *vox populi* el intrascendente alcance y débil huella de tales propuestas-, han conseguido paliar la gravedad de esta circunstancia que recorre sin cesar aulas, gabinetes, despachos, agencias o empresas públicas y privadas e impacta en buena medida en el escaso reconocimiento social de la disciplina comunicativa.

Como una de las principales coordenadas de desarrollo cultural que han dado significado al progreso de la humanidad y cuya trascendencia histórica resulta inobjetable, la ausencia de generación del conocimiento en las distintas disciplinas que integran el diseño gráfico ha llegado a convertirse en un incómodo "talón de Aquiles" para los académicos, ejecutantes, aprendices y lozanos investigadores de ésta variable del diseño.

En éste sentido, el quehacer de las instituciones que ofrecen estudios en el diseño de la comunicación visual debería haber respondido, al compromiso que implica adscribir su oferta educativa al concierto de posibilidades formativas de nivel profesional, por lo que la investigación en ésta importante área no puede permanecer relegada al tercer o cuarto planos en que añejamente se ubicada



La continua experimentación con materiales y técnicas da sustento a los logros escolares y permite el avance académico

En un artículo que pone lateralmente el dedo en la llaga, Julián López acude a los postulados de Johan Essen para determinar que "en la relación sujeto-objeto se manifiestan dos factores de origen: la experiencia y el pensamiento. Esta reflexión sustenta dos áreas de investigación: una referente a la teoría y otra en la experimentación con las técnicas y los materiales, sus resultados por sí solos son una gran aportación, sin embargo es imprescindible la vinculación de la teoría con la práctica para el aterrizaje de los conocimientos generados en soluciones a problemas reales del ejercicio profesional, luego entonces, los incentivos a la investigación, así como el incremento en el número de profesores de carrera, redituará en beneficio de las instituciones, reflejándose también en un mejor desarrollo de nuestra profesión" ⁴⁷

Si bien es cierto que en el diseño gráfico faltan investigadores de carrera —recuérdese que durante un largo periodo de incubación educativa las cátedras, los encargos laborales y las funciones administrativas en el área han sido ocupados por profesionistas que provienen de disciplinas afines pero no específicas—, también lo es que en las distintas universidades y centros de educación superior no ha existido la mínima preocupación por formar cuadros profesionales de observadores, analistas, examinadores y, parafraseando a Galindo, *preguntadores* de las múltiples realidades sociales de la profesión.

Lo anterior ha contribuido a hacer evidente la necesidad de incluir —aún en los niveles básicos, formativos y preespecializados del nivel licenciatura— dichas posibilidades de educación de cuadros como válidas opciones terminales dentro de una institución universitaria.

Con todo y mantener despierta la intención de subsanar tal carencia en la Universidad de Colima, la juventud tanto de la Facultad de Arquitectura y Diseño y aún más de la Licenciatura en Diseño Gráfico aún no permiten concretar los esfuerzos pedagógicos de naturaleza reflexiva al respecto, pues no sólo han egresado a la fecha únicamente dos generaciones de alumnos formados en la disciplina (en realidad la "primera" generación resulta una extraña mixtura que transcurrió de arquitectura y diseño industrial a diseño gráfico y propiamente existe sólo una generación de egresados que iniciaron y concluyeron sus estudios a partir de la inauguración oficial de la licenciatura, en agosto de 1996) sino que se mantienen ciertas polémicas al respecto entre los noveles cuadros de investigadores existentes, for-

mados todos en ámbitos especializados de la arquitectura: el diseño bioclimático, la restauración patrimonial, el desarrollo urbano y la edificación arquitectónica que no terminan por definir el sitio de la exploración en los variados ámbitos de la comunicación visual, aunque en fechas recientes, a través del afanoso trabajo de la Coordinación de Posgrado del plantel, se han dado iniciales pasos para subsanar la actual carencia de líneas específicas de investigación al respecto.

Con todo, durante los cuatro años de su constitución profesional el diseñador gráfico en proceso de formación en la FAYD recibe y ejercita sus capacidades de indagación, análisis, síntesis y comprobación teórico-práctica de los fenómenos que le competen a lo largo de catorce proyectos de larga duración (tres en tercero, cuarto y quinto semestres, dos en sexto y séptimo y uno en octavo semestre).

Si bien estas prácticas todavía adolecen de experiencia mayormente significativa, sus alcances no terminan por ser definidos en lo que a pertinencia social se refiere y aún padecen viejos esquemas de construcción positivista del conocimiento (en relación con los nuevos enfoques de la investigación cualitativa que se busca lograr) y no obstante se mantiene prudente distancia con la óptima calidad que en cada nivel se pretende alcanzar, en cada uno de éstos ejercicios escolares se prueban facultades, experimentan aptitudes y examinan posibilidades de investigación en cada uno de los candidatos a obtener el grado correspondiente

El cuidado puesto durante el proceso metodológico de cada uno de los desarrollos del diseño constituye la herramienta cualitativa fundamental para alentar cierta esperanza que permite vislumbrar un mejor arribo a los estadios innovadores del conocimiento en cada una de las variables productivas del diseño gráfico, la dinámica del proceso ha sido descrita sumariamente en los apartados 3.6.3.2 y 4.1 ¹⁴ de este estudio y se procederá a su visualización corregida en el apartado 5.5.3 de este trabajo.

Cabe aclarar que se procura evitar que dicho esmero en la ejecución de los esquemas metódicos en cada proyecto de diseño caiga en lo que Gui Bonsiepe llamó "metodología latría de la proyectación" y aún más de la investigación cuando afirmaba "el interés por la metodología, que había gozado (en Europa y Norteamérica) de gran furor entre los años cincuenta y sesenta, ha ido bajando poco a poco. Se ha difundido una postura más sosegada: las confrontaciones

*Alumnos
en taller
para elaborar
papel
hecho a mano
con la técnica
washi zo kei*



del valor instrumental de la metodología de la proyectación y las ambiciosas esperanzas despertadas han dado lugar a unas consideraciones más cautas.

De todos modos, con este relevo no se quiere negar la validez de una aproximación científica a la proyectación, única capaz de proporcionar aquel conocimiento gracias al cual la proyectación, especialmente la proyectación ambiental, carecería de cualquier posibilidad de incidencia concreta. Tal aproximación, pese a todo, permite captar mejor la naturaleza del proceso proyectual, liberándolo de las escoras de la intuición, despersonalizándolo; en suma, objetivándolo"⁴⁸

El cuadro observable en la FAYD se inscribe en el marco de referencia que sobre la investigación en diseño gráfico apunta el CADU de los CIEES cuando afirma que "son limitados los proyectos de investigación que se desarrollan en el área del diseño dentro de las instituciones de educación superior. El ámbito universitario enfrenta situaciones críticas ante el poco profesionalismo de la planta docente. Esta situación obedece a múltiples causas, entre las que destaca el paulatino deterioro salarial y la escasa preparación o actualización docente en materia de diseño, consecuencia, entre otros factores de una indefinida carrera docente en este campo.

México, a semejanza de otros países latinoamericanos, es una nación en donde prácticamente no se investiga; por esto, las escuelas que han debatido sobre el problema se encuentran en un proceso esmerado de reformulación curricular, para alentar sobre la importancia de esta actividad en el desarrollo de la profesión.

En la actualidad resulta imperiosa la revisión de los conocimientos de las profesiones, la comunicación visual como profesión emanada de estudios universitarios no escapa a ello, por lo que se hace patente que la investigación en este campo ha de tener un carácter relevante para generar nuevos conocimientos e incrementar los vínculos con la sociedad.

En la anterior reflexión debe considerarse que el ejercicio de la investigación en el diseño gráfico es relativamente nuevo, aunado al heterogéneo planteamiento de definición epistemológica que se mantiene en el campo del diseño respecto a otras disciplinas con mayor tradición. Los investigadores de otras disciplinas que intentan explicar las características, leyes y conceptos empleados en el diseño, plantean una metodología general que abarca estructuras

ajenas a éste, forzando de manera artificial su instrumentación.

Por otro lado, la diversidad de las aplicaciones de la comunicación gráfica conduce a una infinidad de posibilidades para investigar tanto su producción como su teoría. En este sentido, es evidente la carencia de un esquema metodológico para la investigación formal en el diseño gráfico; su repercusión se beneficiaría con propuestas profesionales que afirmen su presencia en la sociedad..."⁴⁹

En la FAYD se han observado con singular interés los esfuerzos que en esta dirección se han emprendido en el seno de ENCUADRE, para que, una vez que se incorpore oficialmente el plantel a esta organización, -en cuyo trámite se trabaja actualmente-, se adscriba a las líneas de investigación en vías de desarrollo que dicha institución tiene contemplado dentro de los trabajos de su Centro de Investigación.

A la fecha los resultados de cada uno de los proyectos de octavo semestre que son válidos como proyectos finales de diseño y fungen como intentos de investigación en el área bajo la modalidad de tesinas que se han venido a incorporar a las propuestas de exploración dentro de la Licenciatura en Diseño Gráfico se refieren a los siguientes temas:

- Sistema de identidad tipográfica para el Museo Universitario "Alejandro Rangel Hidalgo".
- Sistema de identidad visual para las Fiestas Charras de Villa de Álvarez, Col.
- Desarrollo analítico de identidad basada en la cerámica zoomorfa del Colima prehispánico para microempresa de artesanías locales
- Reingeniería del escudo universitario
- Identidad visual para el Ballet Folklórico de la U de C.
- Sistema de identidad corporativa para el Parque Regional Metropolitano "Griselda Álvarez Ponce de León"
- Marca para producto comercial del sector agrícola.
- Diseño editorial de la revista universitaria *Lúdica*
- Sistema de identidad visual para las Fiestas de Mayo en Manzanillo, Col
- Marca para producto comercial del sector ganadero
- Identificación corporativa de la feria de Zapotlán, Jalisco
- Identidad visual y señalización del Observatorio Vulcanológico de la U de C

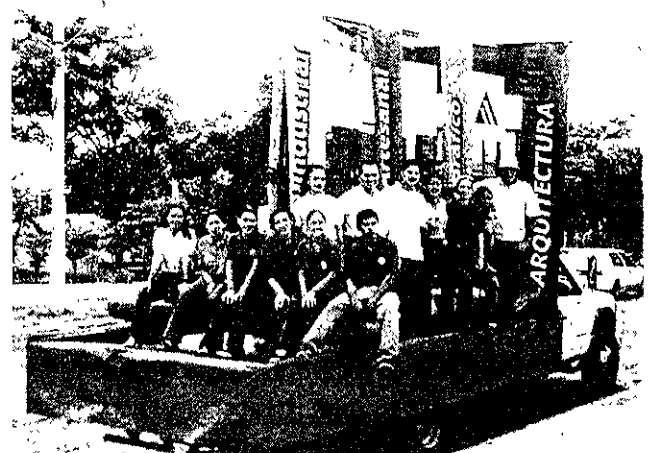
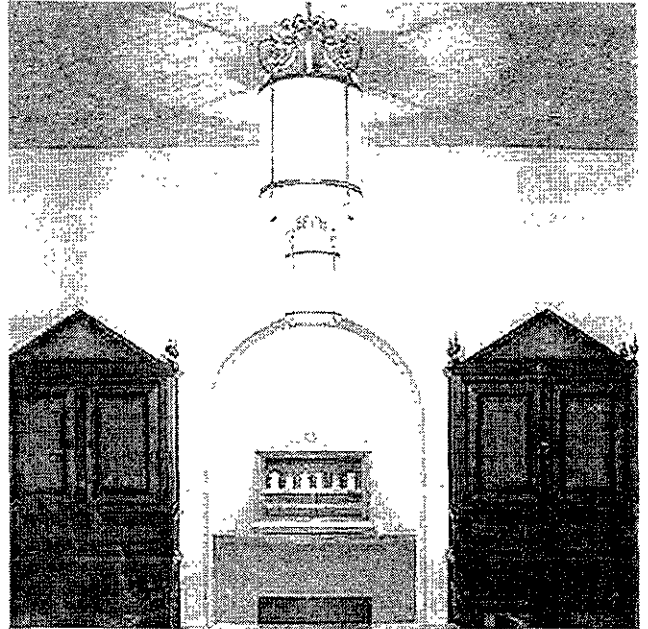
Los proyectos de la aún novel investigación en la FAyD están comprometidos con el ideario que da sustento al plantel

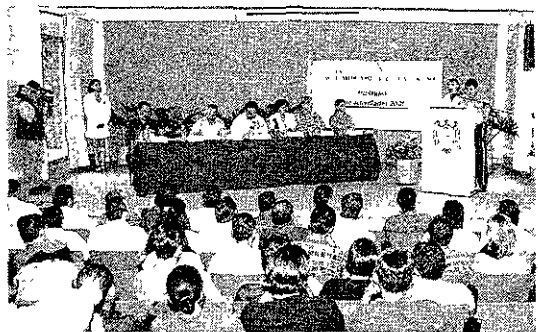
- Identidad corporativa para el Torneo Internacional de Pez Vela en Manzanillo, Col.
- Manual de identidad institucional para el H Ayuntamiento de Colima.
- Rediseño del periódico universitario *El Comentario*
- Identidad tipográfica para línea automotriz.
- Análisis semiótico de galardones institucionales locales.
- Iconografía de animales mamíferos.
- Representación del movimiento en una imagen estética para la Compañía de Danza Contemporánea de la U de C.
- Identidades nacionales en íconos de empresas de transportación aérea.
- Funciones semióticas y perceptuales de las familias tipográficas.
- El lenguaje gráfico en el sitio *web* universitario.
- Evolución del cómic en México.
- Identidad visual de la corsetería y lencería en México
- El *art decó* en el cartel mexicano
- Identidades de las universidades en México.
- Imagen de la cerveza mexicana en el mercado del TLC.
- Imagen mercadológica del atún.
- Contenido publicitario en los cosméticos.
- Imagen mercadológica de las bebidas gaseosas
- El cartel del cine mexicano en los noventa.
- Sistemas de señalización en recintos portuarios del Occidente de México.

Cada uno de los anteriores trabajos de proto-investigación, de acuerdo con las disposiciones institucionales en vigor, fungen como proyectos de exploración teórico-práctica y para acreditar la asignatura de diseño gráfico integral en octavo y último semestre de la licenciatura en diseño gráfico.

4.3 La Gestión

El proceso de gestión, administración y gobierno del programa académico de diseño gráfico se encuentra determinado en su totalidad por las características particulares que definen tanto el perfil académico-administrativo institucional de la Universidad de Colima como dan consti-





Por norma establecida, el director de la FAyD rinde anualmente su informe de labores ante el pleno del Consejo Técnico del plantel y en presencia de autoridades universitarias encabezadas por el rector

tución al modelo normativo en los que basa los objetivos, metas e intenciones de los programas académicos que ofrece la máxima casa de estudios local.

Al ser una dependencia educativa que forma parte de una institución de educación superior de naturaleza pública, la Facultad de Arquitectura y Diseño depende de los recursos autorizados por la rectoría universitaria, de los fondos, fideicomisos y comités académico-administrativos existentes dentro de la misma casa de estudios, de las cuotas que percibe por concepto de inscripción y pagos diversos en sus programas de licenciatura y posgrado, de los recursos procedentes de su programa de educación continua y de los beneficios de programas instituidos por la secretaría de Educación Pública como el Programa de Mejoramiento del Profesorado (PROMEP) y del Fondo para la Modernización de la Educación Superior (FOMES).

Bajo cualquiera de las variantes de acopio de recursos financieros, materiales y servicios de que dispone, la dirección de la FAyD se encarga de administrar, auxiliado por la Coordinación Administrativa del plantel, dichos bienes y el programa en diseño gráfico no es la excepción.

Para su cotidiana operación, este importante rubro se organiza en distintos apartados: gestión académica, escolar y financiera

En la primera grupo se incluyen las asambleas del Consejo Técnico como foros conciliatorios de las ideas del cuerpo docente y el alumnado; las reuniones del Consejo Académico de Nivel Superior convocadas por la oficina universitaria respectiva para fortalecer la toma de decisiones y la unificación de criterios en las escuelas y facultades de la U de C, las sesiones del cuerpo académico de la dependencia que procuran vigorizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, investigación, difusión, extensión y de servicios de la FAyD; las reuniones del Colegio de Enseñanza que buscan robustecer los avances pedagógicos con la particular intervención de la planta docente de tiempo completo quienes se encargan de llevar los acuerdos de ahí emanados a las academias de profesores y las juntas del Colegio de Diseño conformado en cada programa por los profesores que imparten las materias capitulares de las licenciaturas y posgrados

En la segunda sección se consideran las reuniones con padres o tutores de familia donde se atiende de manera personalizada las problemáticas de los alumnos que afectan el proceso de aprendizaje, la atención a las visitas del

rector en giras de trabajo académico, planeación, programación, supervisión, control y evaluación de la marcha institucional y las giras de trabajo de autoridades federales, estatales y municipales de la administración pública, empresarial y no gubernamental en aras de optimizar la vinculación con los sectores público, privado y social de la entidad.

En el tercer apartado, tal y como lo establece la normatividad respectiva, de manera anticipada al inicio de cada semestre se reúne el Consejo Técnico de la facultad para conocer el informe del director acerca del estado que guarda la administración de la FAyD; en dicha sesión se conoce el destino que tuvieron las cuestiones monetarias, de bienes y servicios que fueron solicitados, captados, tramitados, administrados y despachados por el responsable general de su conducción institucional. Asimismo se establece la actualización de los aranceles que deberán observar la prestación de los servicios administrativos en cada uno de los siguientes rubros de ingreso presupuestal:

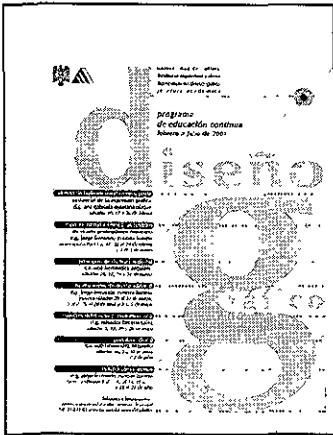
- Inscripciones en tiempo y extemporáneas
- Cuotas de talleres y laboratorios.
- Actividades extracurriculares.
- Constancias y certificados de estudio, servicio social constitucional y prácticas profesionales.
- Solicitudes de exámenes extraordinarios, de regularización, especiales y de titulación.
- Curso propedéutico con derecho a examen.
- Examen nacional del CENEVAL.
- Expedición de credenciales
- Donaciones

En las reuniones del Consejo Técnico de la FAyD se conoce la distribución del egreso del presupuesto ordinario y extraordinario organizado en los siguientes puntos:

- **Costos de instrucción**
 - > Pago de sinodales.
 - > Inscripciones a cursos, congresos y otros eventos.
 - > Materiales para la docencia.
 - > Reactivos y materiales de laboratorios y talleres
 - > Materiales para el centro de cómputo
 - > Adquisición de equipo para laboratorios o talleres y de equipo de cómputo.
 - > Mantenimiento de muebles para docencia, equipos de laboratorios, talleres y centro de cómputo
 - >Mantenimiento de sala audiovisual/multimedia



El programa de educación continua en diseño gráfico tiende a vincular la oferta académica con la comunidad en activo, los egresados y aquellas personas interesadas en actualizar conocimientos



• **Costos de difusión y extensión**

- >Viajes de estudio.
- >Aportaciones al voluntariado universitario.

• **Costos administrativos.**

- >Equipos para la administración.
- >Materiales de oficina
- >Servicio eléctrico.
- >Servicio telefónico.
- >Mantenimiento general del plantel.
- >Mantenimiento de áreas verdes.
- >Remodelaciones.

• **Transferencias.**

- >Coordinación Gral. Administrativa y Financiera.
- >Coordinación Gral. de Docencia
- >Coordinación Gral. de Talleres y Laboratorios
- >Dirección Gral. de Deportes.

Los avances en cada uno de los rubros son consignados anualmente en los informes que de acuerdo a la legislación universitaria debe rendir el director del plantel ante el pleno del Consejo Técnico Escolar, la comunidad escolar y con la presencia de autoridades universitarias encabezadas por el rector.

4.4 La Difusión

Acorde con los postulados institucionales establecidos por la rectoría universitaria en materia de información y comunicación social y en congruencia con las características misionarias de su trascendente visión en el ámbito local, regional y nacional, las tareas de promoción y acercamiento expansivo que la Facultad de Arquitectura y Diseño mantiene abiertos con sus distintos receptores se llevan a cabo con el apoyo del significativo esquema de operación comunicativa que la máxima casa de estudios genera y mantiene actualizado a lo largo de los ciclos lectivos.

El programa de difusión de la licenciatura en diseño tiene como objetivo generar en sus destinatarios una actitud abierta, perceptiva y participativa sobre el importante quehacer de la FAyD en la formación de profesionales de la comunicación visual

Para lograrlo se han dispuesto un conjunto de estrategias preliminares que si bien no rinden todavía la calidad de beneficios esperados dada la juventud del progra-

ma académico, la canalización de esfuerzos hacia áreas académicas necesitadas de mayor y urgente intervención y la aún exigua producción y posicionamiento laboral de egresados, mantiene en la mira el grado de excelencia a alcanzar en la oferta académica que propone –su mejor carta de presentación y mantenimiento social-, a pesar de la variedad de obstáculos que han sido puestos de manifiesto en páginas anteriores de este documento

A grandes rasgos, la amalgama de tácticas emisoras han consistido de manera primigenia en:

La determinación, observación y ejecución de estándares de calidad académica identificatoria del proceso formativo del estudiante de diseño gráfico -ya señaladas en capítulos y acápites precedentes y que serán puntualmente consolidados al final del estudio-, que en su momento, dado el reducido ámbito físico y las propias cualidades culturales en que trabaja la información dentro de la sociedad colimense, ha sido transmitido casi de boca en boca tanto al interior de la propia colectividad escolar de la U de C como dentro de la comunidad perteneciente a la oferta competidora del programa en la Universidad Autónoma del Pacífico, en el Instituto Tecnológico de Colima y en las instituciones privadas que cuentan con bachillerato. Es decir, la presunta "notoriedad" de la calidad académica de la licenciatura en diseño gráfico se ha basado inicialmente en el tradicional "correo de voz" eficazmente característico de nuestro estado, que de manera anticipada y conciente se ha dejado filtrar libremente entre los núcleos sociales interesados.

La segunda estrategia ha consistido en la visualización y operación eficiente del irrestricto sustento representado por la población estudiantil que procede de los propios bachilleratos dependientes de la Universidad. Como parte de su propio programa de vinculación intrainstitucional, las más de 20 dependencias de educación media superior envían cada año un nutrido contingente de futuros egresados de preparatoria que son tratados como factibles aspirantes a ingreso en la licenciatura. En las reuniones informativas que tienen lugar en el auditorio de la FAyD se les explica los pormenores de la opción educativa, se exhiben trabajos escolares terminados y en proceso y se hace entrega del tríptico promocional elaborado al respecto. En ésta estrategia también juega un papel fundamental la información que en el desarrollo del curso propedeutico se pone en común con los postulantes



En la medida de las posibilidades económicas de los alumnos y según los recursos oficiales disponibles, se realizan viajes de estudio que procuran incrementar la experiencia viva de los estudiantes en asuntos de formación académica y cultural



tituciones no gubernamentales con fines caritativos que laboran en el estado.

• Los Viajes de Estudio

A diferencia de otras épocas en los que brillaban por su ausencia los eventos de distinto alcance sobre el diseño gráfico, y como ya se trató en el apartado 1.3.3, los encuentros académico y celebratorios relacionados con el diseño gráfico han generado una entusiasta participación en los alumnos, por lo que se ha acudido a las convocatorias nacionales de la 4ª Semana y Expodiseño en México, D.F., el 2º Encuentro Internacional de Diseño en Xalapa, Ver., el 3º Encuentro de Comunicación en, Juriquilla, Qro., el Congreso Nacional de Diseño en Querétaro, Qro, el 3º Congreso Nacional de Ingenierías y Diseño en Guadalajara, Jal., y se encuentran en lista de espera los correspondientes a éste año.

Asimismo, se han realizado múltiples visitas a empresas e instituciones locales, regionales y nacionales directamente relacionados con los campos de trabajo del futuro comunicador visual. Entre ellas se encuentran el Centro Nacional de Artes Gráficas "La Parota", la Compañía Industrial de Atenquique, Jal., Productos del Mar, el Centro Nacional Editor de Discos Compactos y el de Producción de Medios Didácticos de la U de C, la Impresora Litoprint de Guadalajara, Jal., la Empresa limonera Danisco, la Editorial del Gobierno del Estado, entre otros.

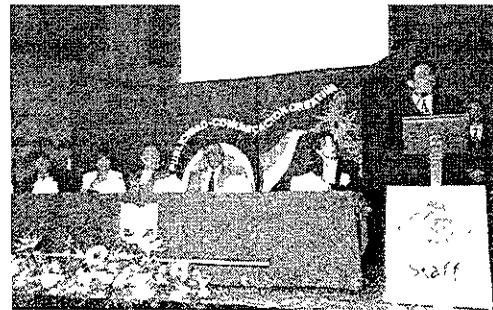
Como es de suponerse, la generación y realización de éste tipo de actividades extramuros tenderá a consolidarse en la medida en que se fomente en los futuros anfitriones una cultura de mayor comprensión y valoración de los beneficios mutuos por conseguir y se entienda con mayor claridad la importancia de estas visitas de trabajo.

• El Programa de Educación Continua

Para mantener estrechos los vínculos académicos e institucionales con los egresados y captar la atención de posibles usuarios externos de los servicios educativos de la facultad, en el marco del Programa Institucional de Educación Continua de la U de C se han organizado y llevan a cabo una serie de conferencias, cursos y talleres destinados a ampliar la oferta educativa en temas de actualidad en diseño gráfico

En este tenor, cursos como "El espacio bidimensional como soporte de la comunicación visual" "Espacio forma y

color: sus sentidos en el arte prehispánico mexicano", "Análisis del cartel en México", "Fundamentos del diseño editorial" y "La letra como imagen", forman parte de estos esfuerzos por acercar mayores audiencias al quehacer de la FayD.





4.5. Los Recursos

Agentes imprescindibles para operar cualquier sistema educativo, los recursos humanos, materiales y financieros en la FAyD han sido paulatinamente incorporados a la estructura orgánica y funcional del plantel para satisfacer la creciente demanda en los servicios académicos y administrativos que la puesta en marcha y sucesivos intentos de consolidación de sus cuatro programas académicos requiere.

Si bien puede afirmarse que en cualquier institución -especialmente en las de carácter público- los recursos siempre resultan insuficientes y debe hecharse mano de la imaginación, las circunstancias y las oportunidades coyunturales para paliar las propias necesidades de servicio, en la Licenciatura en Diseño Gráfico éstos aspectos han sido relativamente satisfechos con los insumos humanos y materiales ya existentes, sin que esto quiera decir que la operación física de la carrera sea óptima pues aún se requiere contar con personal calificado, tal y como ya se ha establecido en otros apartados de este trabajo.

4.5.1 Humanos

En el *Estatuto del Personal Académico de la Universidad de Colima*, emitido el 21 de diciembre de 1989 por acuerdo N° 21 de rectoría, destinado a normar las relaciones de la institución con sus trabajadores académicos, se expresan las condiciones que garantizan los intereses de ambas partes y se especifican requisitos, derechos, obligaciones, procedimientos de ingreso y promoción de órganos y comisiones relacionados con los trabajadores académicos de la Universidad

En dicho documento se establece que el personal académico son aquellos trabajadores universitarios que prestan servicios personales en docencia, investigación o extensión conforme a los planes y programas de la institución y normas aplicables y sus funciones son

- I. Impartir educación bajo los principios de libertad de cátedra y de investigación para formar profesionistas, investigadores, profesores universitarios y técnicos, útiles a la sociedad
- II. Organizar y realizar investigaciones principalmente acerca de temas de interés nacional o regional

III. Desarrollar actividades conducentes a extender con la mayor amplitud posible los beneficios de la cultura.

IV. Participar en la dirección y administración de las actividades mencionadas .”⁵⁰

En el mismo documento se señala la clasificación del personal académico en cinco variantes utilizados en todo el sistema escolar:

1. De acuerdo a su tipo de nombramiento puede ser interino o definitivo
2. Por contrato.
3. Conforme a la asignación de tiempo del contrato o nombramiento por hora - semana -mes, de medio tiempo, de tiempo completo o exclusivo
4. De acuerdo a la definición de su designación existen ordinarios, visitantes, extraordinarios y eméritos
5. Por categoría y nivel constituidos por técnicos académicos en tres categorías: auxiliar con niveles A, B o C; asociado con niveles A, B o C y titular A, B o C; ayudante de docencia A o B, profesor de asignatura A o B; académico de carrera con dos categorías: asociado A, B o C y titular A, B o C.

Para ser profesor en licenciatura, se dice en el Título III Categorías, Niveles y Requisitos del Personal Académico del mismo documento, es necesario tener el grado de licenciatura o los conocimientos y la experiencia equivalentes y se detallan las características de escolaridad requerida para cada variante

En el siguiente título del Estatuto se determinan los derechos y obligaciones comunes del personal académico que se refieren particularmente a la libertad de cátedra en la realización de actividades, la conservación de la adscripción, el goce de licencias de ley, la recepción de distinciones, estímulos y recompensas legales, la acreditación por los trabajos académicos, la conservación de categoría luego del desempeño de algún encargo público, la posibilidad de cambio de adscripción, la factible solicitud de promoción administrativa, las compensaciones económicas, la posible elección para asumir cargos en consejos, comisiones y otros cuerpos colegiados, la notificación de resoluciones, la percepción de regalías, la libertad para solicitar apoyos financiero a otras instituciones en la realización de proyectos específicos, la obtención de apoyo académico, físico y financiero conforme a programas y proyectos institucionales, entre otras

Fuente
UEDC/FAYD/
Coordinación Académica,
Horarios de clase
por Semestre
de agosto 1996
a febrero de 2001

En el capítulo de las obligaciones comunes, se establece que el personal académico deberá prestar servicios acordes con la carga horaria señalada en su nombramiento, presentar informes requeridos, cumplir comisiones asignadas, formar parte de comisiones y jurados de exámenes, indicar su adscripción universitaria en caso de participar en otros ámbitos laborales o publicar resultados de trabajos, abstenerse de prestar servicios académicos particulares (remunerados o no) a sus propios alumnos, cumplir con los programas aprobados de sus materias y darlo a conocer, junto con la bibliografía correspondiente, el primer día de clases, defender la autonomía universitaria y velar por su prestigio, someter a aprobación presupuestos de proyectos y programa de trabajo y abstenerse de hacer mal uso del nombre institucional,

Posteriormente se explican los derechos y obligaciones por tipo de nombramiento y más adelante se detallan las condiciones de ingreso, promoción y definitividad del personal académico de carrera y asignatura así como las licencias, permisos, comisiones, sanciones y recursos a los que puede acceder el multicitado personal académico.

Aunque en la Facultad de Arquitectura y Diseño no existe un documento que aterrice en lo particular la orientación y definición de criterios para detectar, seleccionar y en su caso contratar personal susceptible de ejercer funciones de docencia en la Licenciatura en Diseño Gráfico y asumiendo más bien la posibilidad de que determinado profesional, por su formación académica, experiencia laboral, interés personal o antigüedad en el plantel se integre a la planta docente de diseño gráfico, a lo largo de sus casi cinco años de existencia, la constitución de la planta docente en diseño gráfico ha registrado diversos fenómenos en su periódica integración.

De manera tácita, la integración de dicha planta docente se ha significado por la sujeción a los siguientes criterios operativos:

- El profesor repite la asignatura impartida el año anterior
- El docente que impartió una asignatura no presta más sus servicios en la FAYD y su relevo obligado es asumido por un nuevo profesor que debe impartir mínimo 10 horas a la semana
- Los profesores de tiempo completo asumen la mayor cantidad de cargas horarias frente a grupo y en los profesores de medio tiempo o por horas se

Histórico del personal docente de la Licenciatura en Diseño Gráfico de 1996 a 2001

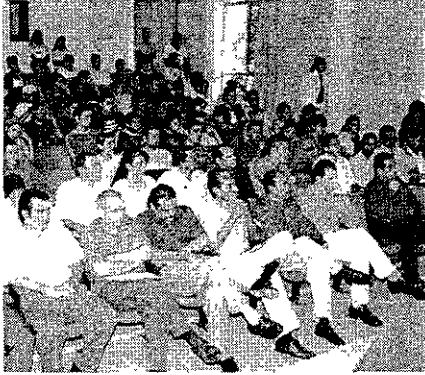
| Nombre | Profesión |
|------------------------------------|-----------------------|
| 1 Armando Alcántara Lomelí | Arquitecto, MDB |
| 2 Ismael Aguayo López | Ingeniero Civil |
| 3 Hugo Álvarez Valencia | Diseñador Industrial |
| 4 Jonathan Aparicio Jiménez | Artista plástico |
| 5 Lourdes Bayardo Velasco | Arquitecta |
| 6 Salvador Becerra Sáinz | Diseñador Gráfico |
| 7 Humberto Cervantes Gutiérrez | Arquitecto |
| 8 Dora Angélica Correa Fuentes | Dr. en Arquitectura |
| 9 Adriana Courrech Díaz | Diseñadora Gráfica * |
| 10 Joel Cruz Galeana | Ingeniero Arquitecto |
| 11 Martha Chávez González | Com. Soc., DAH, MC |
| 12 Silvia Chávez Zúñiga | Ingeniera Industrial |
| 13 Héctor de Casso Cerda | Ingeniero Químico |
| 14 Harald Eeckels H | Antropólogo |
| 15 Miguel Elizondo Mata | Dr. en Arquitectura |
| 16 Azucena Evangelista Salazar | Ingeniera en Sistemas |
| 17 Glona Flores Pardo | Arquitecta |
| 18 Gabriel Fonseca Servín | Diseñador Industrial |
| 19 Noel García Díaz | Ing. Electromecánico |
| 20 Adolfo Gómez Amador | Dr. en Arquitectura |
| 21 Gabriel Gómez Azpeitia | Dr. en Arquitectura |
| 22 Leticia González Díaz | Arquitecta |
| 23 Juan R. González de Loza | Arquitecto |
| 24 Ma. Lourdes Gutiérrez Mandujano | Diseñadora Industrial |
| 25 Juan E. Gutiérrez Saldaña | Diseñador Industrial |
| 26 Guadalupe Gutiérrez Santana | Diseñadora Industrial |
| 27 Lucila Gutiérrez Santana | Comunicadora Social |
| 28 Georgina Hernández Barreda | Diseñadora Industrial |
| 29 Noé Hernández Anguiano | Comunicador Social |
| 30 Isabel Jiménez Narváez | Diseñadora Gráfica * |
| 31 Ana Ofelia López Rincón | Arquitecta |
| 32 Fernando Macedo López | Arquitecto |
| 33 Carlos Martínez Durán | Comunicador Social |
| 34 Alfonso Martínez Mayorga | Psicólogo |
| 35 Layla Cóssete Montañón L | Diseñadora Gráfica * |
| 36 Francisco Montes Fuentes | Contador Público |
| 37 Marina Muñiz Pérez | Diseñadora Gráfica * |
| 38 Humberto Nava Trujillo | Arquitecto |
| 39 Gastón Olea Coria | Diseñador Ind., MDB |
| 40 Francisco Pérez L | Ingeniero Civil |
| 41 A. Gabriela Quintana Olague | Diseñadora Gráfica |
| 42 Jorge A. Ramírez Gómez | Diseñador Industrial |
| 43 Martín Ramírez Pérez | Fotógrafo |
| 44 Lourdes Celina Robles Velasco | Diseñadora Gráfica |
| 45 Juan M. Rodríguez M | Contador Público |
| 46 Reyna Valladares Anguiano | Arquitecta MC |
| 47 Frederick Thierry Palafox | Antropólogo |
| 48 Ma. Ofelia Zepeda L | Lic. en Adm. de Emp. |
| 49 Jorge Fdo. Zurroza Barrera | Comunicador Gráfico |

* Bajas
MDB = Maestría en Diseño Bioclimático
MC = Maestría en Ciencias Desarrollo Urbano

procura establecer un equilibrio de modo que no se basen en cierta carga horaria que pondría en cuestión su denominación laboral.

- Los profesores responden a los criterios de evaluación y seguimiento de su desempeño académico y en caso de insuficiencia académica, puntualidad y asistencia son sustituidos por otros.
- Los docentes son evaluados por los alumnos y su desempeño resulta reprobado, por lo que se hace necesaria su sustitución

A lo largo de sus casi cinco años de existencia, el programa de la licenciatura en diseño gráfico registra la participación de un heterogéneo conjunto de profesores formados en diversas disciplinas, como puede observarse en el cuadro sinóptico que se muestra en la gráfica superior



Reunion informativa
de la planta docente
en el auditorio
de la FAyD

Como se observa en el registro histórico, existe un 28.6 % predominante de profesores formados en distintos grados y especialidades de la disciplina arquitectónica, le siguen con un 16.3 % los diseñadores o comunicadores gráficos en paralelo a la cantidad de diseñadores industriales, luego los ingenieros con el 14.3 %, continúan los comunicadores sociales con un 8.2 %, los administradores con el 6.2 % y los antropólogos con un 4.1 %; finalizan compartiendo porcentaje los docentes formados en fotografía, psicología y artes visuales con el 2.0 % del total registrado.

De los 49 docentes, cuatro han alcanzado el grado de doctor en su respectiva disciplina, lo que equivale a un 8.2 %, otros cuatro cuentan con maestría en diseño bioclimático o desarrollo urbano y equivale al mismo porcentaje anterior y 41 tienen estudios de licenciatura en sus respectivas profesiones, que corresponde a un mayoritario 83.6 %. Cabe aclarar que en la actualidad varios de los consignados con estudios de licenciatura ya han cursado estudios de especialidad a través de diversos diplomados y otros se encuentran estudiando maestrías, pero por razones de espacio y para los fines que persigue éste apartado, esta información se consignará en el siguiente capítulo.

Del mismo registro histórico de docentes de la licenciatura en diseño gráfico se desprende que 20 pertenecen al género femenino que se identifica con un 40.8 % y 29 son hombres que iguala al 59.2 %.

Dicha información se sintetiza así:

Sinóptico de personal docente en la Licenciatura en Diseño Gráfico por profesión, sexo y grado académico

| Cant. | Profesión | % |
|-------|--------------------------------------|---------|
| 14 | Arquitectos | = 28.6 |
| 8 | Diseñadores industriales | = 16.3 |
| 8 | Diseñadores o comunicadores gráficos | = 16.3 |
| 7 | Ingenieros | = 14.3 |
| 4 | Comunicadores sociales | = 8.2 |
| 3 | Contadores/Lics. en Admón. Empresas | = 6.2 |
| 2 | Antropólogos | = 4.1 |
| 1 | Fotógrafo | = 2.0 |
| 1 | Psicólogo | = 2.0 |
| 1 | Artista plástico | = 2.0 |
| 49 | | = 100.0 |

Mujeres: 20
Hombres: 29

Doctorado: 4
Maestría: 4
Licenciatura: 41

Con propósitos de seguimiento, evaluación y control académico, se ha llevado un registro de titulares pro asignatura que ha servido para determinar parte de la planta académica por semestre.

En ese sentido, se establece que los semestres noes (1º, 3º, 5º y 7º) van de agosto a enero de: 1er. Año 1996-97, 2do. Año 1997-98, 3er. Año 1998-99, 4to. Año 1999-2000 y 5to. Año 2000-2001.

Los semestre pares (2º, 4º, 6º y 8º) van de febrero a julio de: 1er. Año 1997, 2do. Año 1998, 3er. Año 1999, 4to. Año 2000 y 5to. Año 2001.

Como se recordará, en esta relación no se incluyen Inglés I a VIII, Actividades Culturales y Deportivas, Servicio Social Interno, Servicio Social Constitucional ni Prácticas profesionales.

• **Primer Semestre**

Artes Visuales 1

Jorge Zurroza, Adriana Courrech, Celina Robles, Celina Robles, Celina Robles.

Metodología del Diseño

Jorge Ramírez, Jorge Ramírez, Guadalupe Gutiérrez, Jorge Zurroza, Jorge Zurroza.

Técnicas de Representación 1

Celina Robles, Gloria Flores, Humberto Nava, Jorge Ramírez, Salvador Becerra.

Sistemas I

Azucena Evangelista, Azucena Evangelista, Noel García, Hugo Álvarez, Noel García.

Dibujo Técnico

Layla Montaña, Guadalupe Gutiérrez, Ana López, Ana López, Ana López-Gabriela Quintana

Matemáticas Aplicadas

Humberto Cervantes, Francisco Perez, Humberto Cervantes, Humberto Cervantes, Humberto Cervantes.

Teoría e Historia 1

Adriana Courrech, Jorge Zurroza, Lourdes Bayardo, Dora Correa, Dora Correa

• **Segundo Semestre**

Artes Visuales II

Guadalupe Gutiérrez, Humberto Nava, Celina Robles, Jorge Zurroza, Salvador Becerra-Juan E. Gutierrez

Alumnos exhibiendo
objetos tradicionales
elaborados con
diversas técnicas
de estímulo a
la creatividad



Creatividad

Jonathan Aparicio, Jorge Zurroza, Lucila Gutiérrez, Enrique Gutiérrez, Jorge Zurroza-Jorge Zurroza.

Técnicas de Representación II

Celina Robles, Celina Robles, Leticia González, Jorge Zurroza, Georgina Hernández-Marina Muñiz, Celina Robles-Gabriela Quintana.

Sistemas II

Azucena Evangelista, Azucena Evangelista-Alfonso Martínez, Humberto Cervantes-Salvador Becerra, Noé Hernández-Alfonso Martínez, Noé Hernández-Alfonso Martínez.

Geometría Descriptiva II

Joel Cruz, Gabriel Gómez, Gabriel Gómez, Fernando Macedo, Gabriela Quintana.

Teoría e Historia II

Lourdes Bayardo, Lourdes Bayardo, Dora Correa, Dora Correa, Dora Correa.

Entorno Natural I

Ana López, Ana López, Miguel Elizondo, Frederick Thierry, Armando Alcántara, Harald Eeckels.

• Tercer Semestre

Ergonomía

Ismael Aguayo, Gabriel Fonseca, Enrique Gutiérrez, Enrique Gutiérrez, Enrique Gutiérrez.

Introducción al Diseño

Jorge Ramírez-Álvaro Ramírez, Salvador Becerra-Gastón Olea, Celina Robles-Gastón Olea, Jorge Zurroza-Georgina Hernández, Jorge Zurroza-Gabriela Quintana.

Técnicas de Representación III

Celina Robles, Jorge Zurroza, Salvador Becerra, Celina Robles-Salvador Becerra

Sistemas III

Azucena Evangelista, Azucena Evangelista, Humberto Nava, Noé Hernández, Noé Hernández, Noé Hernández.

Geometría Descriptiva II

Joel Cruz, Joel Cruz, Juan R. González, Fernando Macedo, Fernando Macedo, Gabriela Quintana

Teoría e Historia III

Lourdes Bayardo, Gastón Olea, Lourdes Bayardo, Dora Correa, Gastón Olea

Entorno Natural II

Armando Alcántara, Armando Alcántara, Miguel Elizondo, Armando Alcántara Armando Alcántara

• Cuarto Semestre

Fotografía I

Martín Ramírez, Salvador Becerra-Sigü Pineda, Héctor de Casso, Héctor de Casso, Héctor de Casso.

Diseño Gráfico I

Jorge Zurroza, Celina Robles-Jorge Zurroza, Jorge Zurroza-Noé Hernández, Salvador Becerra-Marina Muñiz, Gastón Olea-Gabriela Quintana-Georgina Hernández

Materiales y Procesos Gráficos I

Layla Montaña, Gabriel Fonseca, Celina Robles, Noé Hernández, Noé Hernández-Celina Robles.

Técnicas de Representación IV

Jorge Ramírez, Guadalupe Gutiérrez, Jorge Ramírez, Jorge Zurroza, Ana López-Jorge Zurroza.

Teoría de la Comunicación I

Jorge Zurroza, Lucila Gutiérrez, Lucila Gutiérrez, Lucila Gutiérrez, Lucila Gutiérrez

Estética I

Gastón Olea, Reyna Valladares, Gastón Olea, Gastón Olea, Gastón Olea, Gastón Olea.

Entorno Social

Adolfo Gómez, Martha Chávez, Martha Chávez, Alfonso Martínez, Jorge Ramírez-Alfonso Martínez

• Quinto semestre

Diseño Gráfico II

Salvador Becerra-Adolfo Gómez, Adolfo Gómez, Celina Robles-Salvador Becerra, Gabriela Quintana-Celina Robles

Fotografía II

Martín Ramírez, Martín Ramírez, Héctor de Casso, Héctor de Casso, Héctor de Casso.

Materiales y Procesos Gráficos II

Gabriel Fonseca, Jorge Zurroza, Noé Hernández, Noé Hernández, Noé Hernández.

Taller de Redacción

Lucila Gutiérrez, Lucila Gutiérrez, Lucila Gutiérrez, Lucila Gutiérrez, Lucila Gutiérrez

Teoría de la Comunicación II

Lucila Gutiérrez, Lucila Gutiérrez, Lucila Gutiérrez, Lucila Gutiérrez, Lucila Gutiérrez

Semiótica

Jorge Zurroza, Adolfo Gómez, Jorge Zurroza Juan E. Gutiérrez, Juan E. Gutiérrez

Personal docente
y administrativo
de la FAyD



Análisis de Costos

Silvia Chávez, Silvia Chávez, Silvia Chávez, Silvia Chávez, Silvia Chávez

• **Sexto Semestre**

Diseño Gráfico III

Salvador Becerra, Isabel Jiménez-Salvador Becerra, Jorge Zurroza-Gastón Olea, Salvador Becerra-Jorge Zurroza

Materiales y Procesos Gráficos III

Salvador Becerra, Noé Hernández, Noé Hernández, Noé Hernández, Noé Hernández.

Diseño de Productos I

Jorge Ramírez, Celina Robles, Salvador Becerra, Georgina Hernández, Celina Robles.

Análisis del Diseño

Gastón Olea, Jorge Zurroza, Salvador Becerra, Salvador Becerra, Salvador Becerra.

Normas y Reglamentos

Silvia Chávez, Jorge Ramírez, Silvia Chávez, Silvia Chávez, Lourdes Gutiérrez

Análisis de Mercado

Ofelia Zepeda, Silvia Chávez, Marina Muñiz, Silvia Chavez, Gabriela Quintana.

• **Séptimo Semestre**

Diseño Gráfico IV

Jorge Zurroza, Adolfo Gómez, Noé Hernández-Adolfo Gómez, Salvador Becerra-Noé Hernández

Medios Audiovisuales I

Martín Ramírez, Carlos Martínez, Carlos Martínez, Noé Hernández.

Diseño de Productos II

Jorge Ramírez, Celina Robles, Jorge Ramírez, Georgina Hernández

Gestión Empresarial I

Silvia Chávez, Silvia Chávez, Silvia Chávez, Silvia Chávez

Seminario de Investigación I

Lucila Gutiérrez, Lucila Gutierrez, Lucila Gutierrez, Lucila Gutiérrez

• **Octavo Semestre**

Diseño Gráfico Integral

Adolfo Gómez, Noé Hernández-Adolfo Gómez-Jorge Zurroza, Adolfo Gómez-Noé Hernández

Medios Audiovisuales II

Carlos Martínez, Carlos Martínez, Noé Hernández

Gestión Empresarial II

Juan M. Rodríguez, Silvia Chávez, Francisco Montes.

Seminario de Investigación II

Lucila Gutiérrez, Lucila Gutiérrez, Lucila Gutiérrez

A la par de los documentos normativos mencionados, existen otros documentos que determinan el marco laboral del cuerpo docente en todos los programas académicos de la FAyD, éstos instrumentos regulatorios son

- El Contrato Colectivo de trabajo suscrito anualmente entre el U de C y el Sindicato Único de Trabajadores de la U de C (SUTUC) establece las condiciones y relaciones laborales entre la institución y sus trabajadores académicos y administrativos
- Los propios estatutos del SUTUC.
- El Reglamento Interior de Trabajo que dispone la obligatoriedad de secuencias gestivas y administrativas entre autoridades y trabajadores de la U de C.

Como ilustración de lo que regularmente ha acontecido en el transcurso de la oferta del programa en diseño gráfico, se muestra que en el semestre par en marcha al momento de elaborar este documento que va de febrero a julio del 2001, la planta docente de la licenciatura en diseño gráfico está compuesta por los titulares que se muestran en el gráfico de la página siguiente.



Relación de profesores en el semestre agosto a julio de 2001 en la Licenciatura en Diseño Gráfico

| Nombre | Profesión | Categoría |
|--------------------------|-----------------------|-----------|
| 1 Armando Alcántara | Arquitecto MDB | PTC |
| 2 Salvador Becerra Sáinz | Diseñador Gráfico | PH |
| 3 Humberto Cervantes G. | Arquitecto | PH |
| 4 Dora Angélica Correa | Dra. en Arquitectura | PH |
| 5 Héctor de Casso C. | Ingeniero Químico | PH |
| 6 Harald Eeckels H. | Antropólogo | PH |
| 7 Adolfo Gómez Amador | Dr. en Arquitectura | PTC |
| 8 Ma Lourdes Gutiérrez | Diseñador Industrial | PH |
| 9 Juan E. Gutiérrez S | Diseñador Industrial | PH |
| 10 Lucila Gutiérrez S | Comunicadora Social | PH |
| 11 Georgina Hernández B. | Diseñadora Industrial | PH |
| 12 Noé Hernández A. | Comunicador Social | PH |
| 13 Ana Ofelia López R. | Arquitecta | PTC |
| 14 Alfonso Martínez M | Psicólogo | PH |
| 15 Francisco Montes F. | Contador Público | PH |
| 16 Gastón Olea Coria | Diseñador Ind , MDB | PTC |
| 17 A Gabriela Quintana | Diseñadora Gráfica | PH |
| 18 Jorge A Ramírez G | Diseñador Industrial | PTC |
| 19 Lourdes Celina Robles | Diseñadora Gráfica | PH |
| 20 Jorge F Zurroza B. | Comunicador Gráfico | PTC |

PTC = Profesores de Tiempo Completo

PH = Profesores por Horas

De ello se desprende que en la planta de profesores de un semestre como el que transcurre, participan regularmente 6 docentes de tiempo completo (PTC) y 14 académicos por hora (PH), lo que equivale al 30 % de PTC y un

4.5.2 Materiales

Para llevar a cabo las actividades cotidianas propias de la licenciatura en diseño gráfico, la FAyD cuenta con un conjunto de bienes materiales propios que han ido incrementándose en calidad y cantidad a lo largo de su existencia como oferta académica en proceso de consolidación.

Dicha existencia se ha visto revitalizada en la medida en que se ha incrementado la demanda por ingresar a la

licenciatura, las nuevas necesidades de bienes de activo fijo y de consumo han sido satisfechas de manera conveniente, de modo que en ese sentido los requerimientos de equipo, instrumentos y productos materiales destinados a mejorar la enseñanza y el aprendizaje del diseño gráfico no han sufrido restricción, salvo las que indefectiblemente provienen de su propia naturaleza como dependencia de educación pública.

Los recursos de habitual uso estudiantil y docente están constituidos por los muebles de labor comunitaria: escritorios, mesas de trabajo, restiradores, bancos, mesa bancos, archiveros, lockers y sillas sirven para efectuar las actividades diarias en cada uno de los espacios de que se dispone.

Asimismo, en cada uno de los talleres y laboratorios con que se cuenta se dispone del equipo y herramientas adecuados para efectuar las prácticas correspondientes y los salones de clase cuentan con pizarrones y mesas de trabajo que hacen más accesible la enseñanza-aprendizaje del conocimiento, habilidades y actitudes que en ellos se pretende.

En lo que respecta al equipo y material electrónicos, la licenciatura comparte con las demás licenciaturas los bienes generales que en cuestiones de informática aplicada se hallan a disposición de las oficinas

Existencia de Equipo de Cómputo para labores académico-administrativas en la FAyD

| Oficina | Equipo | | Impresoras | | Scanner | Plotter | Reflector |
|--|--------|-----|------------|-----------|---------|---------|-----------|
| | PC | Mac | Lase | Inyeccion | | | |
| Dirección | 8 | 0 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0 |
| Sala general de maestros | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Edificio de Profesores de Tiempo Completo | 12 | 0 | 3 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Centro de Cómputo | | | | | | | |
| Puesto control | 2 | 0 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0 |
| Aula 1 | 23 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Aula 2 | 10 | 4 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| Salas audiovisuales pre multimedia | | | | | | | |
| Sala 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Sala 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| Totales | 58 | 4 | 8 | 7 | 1 | 1 | 3 |



Obra de alumno

4.5.3 Las Aulas de Clase

Los espacios para clase de la facultad responden a las características del tipo CAPFCE de dos y tres módulos, equipados, en razón de las condiciones climáticas del lugar, con sus respectivos ventiladores y ventanales con persianas para refrescar los sitios de trabajo. A la fecha se cuenta con 14 salones de uso diario en los que se reparten los grupos de los cuatro programas de licenciatura y dependiendo del espacio disponible, se da servicio a grupos de 20 a 40 personas en cada uno de ellos

Formando parte de los esfuerzos destinados a satisfacer las peticiones de la propia comunidad académico-escolar, en fecha reciente se habilitaron dos aulas que cumplen funciones de uso múltiple, las cuales se pretende acondicionar y equipar para que ahí se presenten trabajos audiovisuales o multimedia.

Como sucede con casi todos los planteles universitarios colimenses, la FAyD cuenta con un auditorio con cupo para 100 personas debidamente sentadas, con aire acondicionado, cortinas para proteger de la luz solar, equipo inalámbrico de sonido, bocinas, monitor de T.V. y vídeo, pantalla desplegable y amplio espacio escénico que sirve como recinto tanto para eventos académico-culturales de interés para la comunidad escolar como para graduaciones y demás actos solemnes.

En dicho auditorio se han presentado conferencias, seminarios, congresos, talleres, charlas y demás sucesos de interés para quienes forman parte de la comunidad de arquitectura y diseño.

Espacios de la FAyD destinados a prestar servicios académicos

| | |
|----|------------------------------------|
| 14 | Salones tipo CAPFCE |
| 2 | Salas Audiovisuales pro Multimedia |
| 1 | Auditorio |
| 1 | Sala de Profesores |

4.5.4 Los Talleres y Laboratorios

Los recintos donde se efectúan y supervisan las prácticas escolares que buscan adiestrar a los alumnos en la solución de problemas concretos y factibles a partir de la elaboración de prototipos, maquetas y demás productos físicos que dan corporeidad a los proyectos e ideas escolares y de investigación han tenido en la FAyD, a partir de 1998, un sustantivo apoyo por parte del Fondo para el Mejoramiento de la Educación Superior (FOMES) que el Gobierno Federal instituyó y opera en todas las universidades públicas para conseguir mejores resultados en la formación de los futuros profesionistas

Con la gestión, recepción y operación de tales apoyos federales se busca consolidar los alcances académicos propuestos tanto en el Programa Operativo Anual (POA) del plantel como en la Plan Institucional de Desarrollo (PIDE) de la Universidad de Colima

A los talleres de maderas y metales existentes antes de la aplicación de dicho programa federal se han sumado, en el caso concreto de la licenciatura en diseño gráfico, el Centro de Cómputo, el Laboratorio de Fotografía y Taller de Impresión y, en fechas recientes, se espera equipar el Estudio Fotográfico con recursos provenientes del mismo FOMES.

De éste modo, en la actualidad la facultad cuenta con nueve espacios destinados a generar y aplicar la experiencia cognoscitiva, a desarrollar las líneas de investigación en marcha y a obtener productos altamente evaluables dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en las diferentes vertientes del diseño: arquitectónico, industrial, artesanal y gráfico

- Taller de Maderas.
- Taller de Metales.
- Taller de Impresión
- Taller de Cerámica
- Taller de Plásticos.
- Taller de Maquetas.
- Laboratorio de Iluminación
- Laboratorio de Fotografía.
- Estudio / Taller Fotográfico

En cada uno de estos espacios se llevan a cabo las prácticas programadas, supervisadas, evaluadas y controladas por la coordinación respectiva. En todos los casos se

cuenta con el equipo, instrumental y suministros físicos y químicos mínimos indispensables para llevar a cabo las experiencias de aprendizaje, generación y aplicación del conocimiento consecuentes.

4.5.5 Las Áreas Administrativas

En éste apartado, conviene recordar que como consecuencia del esquema administrativo general que priva en la Universidad de Colima, la FAYD se encuentra dentro del Campus Coquimatlán y comparte áreas de servicios generales con funcionarios, académicos y alumnado de otros planteles universitarios como las Facultades de Ciencias Químicas, Ingeniería Civil, Ingeniería Mecánica y Eléctrica y el Bachillerato 18. En tal tenor, junto con las áreas verdes, de tránsito motor y peatonales en el edificio de la Delegación Regional 4 del Campus se comparte la biblioteca de ciencias aplicadas, cafetería, centro de autoacceso de idiomas, sala de exposiciones temporales y las propiamente administrativas.

En un sentido específico, para efectuar el conjunto de operaciones de índole académico-administrativa, la FAYD cuenta con un edificio central ocupado por los funcionarios responsables de las principales áreas que la constituyen, dicho espacio dispone de 5 oficinas destinadas a alojar a la dirección, las coordinaciones administrativa, académica, de investigación y posgrado, además de los indispensables espacios secretariales.

Se cuenta además con un edificio que alberga a los profesores de tiempo completo recientemente denominado "Dr. Carlos Chanfón Olmos" en honor a tan distinguido investigador, el cual cuenta con 14 cubículos donde se llevan a cabo tareas de tutoría, asesoría personalizada, investigación y planeación académico-administrativa en las distintas áreas del diseño.

*Perro colimote yacente
de la colección
en el Museo Regional
de Guadalajara*



Anexo 1

Programa Operativo de Materia

objetivo general de la materia seriada técnicas de representación

estimular la sensibilidad artística del alumno a través de la identificación, experimentación y aplicación, con carácter metodológico, de los materiales tradicionales usados comúnmente en la representación gráfica de conceptos visuales para que a través del dominio técnico alcanzado manifieste su conciencia creadora.

objetivo particular del cuarto semestre

en un ámbito de dominio integracional donde la complejidad compositiva tiene carácter integracional y la plena imaginación determina el cromatismo múltiple, el alumno definirá su estilo de ilustración gráfica en terrenos tridimensionales.

los materiales a utilizar son collages en sustratos de alta calidad profesional según el tipo de ejercicio. experimentará con el grabado, repujado, moldeado e ingeniería de papel y textil mediante técnicas directas o derivadas de la xilografía, linoleografía, serigrafía, aerografía y el offset.

las técnicas de aplicación, corrección, presentación, mantenimiento y conservación se derivan de los procesos creativos de la tarjetería española, holandesa y de la imitación de fibras textiles con aplicaciones de pasta de sal, azúcar, migajón y rusa utilizando en la concreción de sus proyectos cerámica básica y escultura en alto y bajo relieves, apoyándose en el papel maché para generar productos tridimensionales.

la temática a desarrollar sobre objetos y figura humana deberá corresponder en estricto a las necesidades del grupo y del individuo, además de relacionarse con los proyectos de larga y corta duración de diseño gráfico i.

| unidad | contenidos programáticos/actividades | recursos didácticos | semana |
|--------|--|---------------------|---|
| 0 | retroalimentación diagnóstico de la situación grupal en materia de técnicas de representación. diagnóstico de dominio en materiales sólidos, líquidos y mixtos, así como en acuarela, óleo y aerografía. | | 1ª semana 2ª semana |
| 1 | el collage | | 3ª semana 4ª semana 5ª semana |
| 2 | la representación tradicional de la ilustración tridimensional en papel recortado ingeniería de papel, entresacado, pastel, postes y mixto | | 6ª semana 7ª semana 8ª semana |
| 3 | el grabado en seco intaglio, madera, linóleo y metal | | 9ª semana 10ª semana 11ª semana 11ª semana |
| 4 | el repujado | | 12ª semana 13ª semana 14ª semana |
| 5 | el moldeado en yeso, papel y resinas | | 15ª semana 16ª semana 17ª semana |
| 6 | retroalimentación | | |

bibliografía

- dawson, john, *guía completa de grabado e impresión*, 1ª ed, madnd, blume, 1982, 192 p. b.jz
maier, manfred, *procesos elementales de proyectación y configuración, curso básico de la escuela de artes aplicadas de basilea, suiza*, (4 tomos), 1ª ed, barcelona, ggili, 1982, 104 p. c/t., b.jz
hayes, colin, *the complete guide to painting and drawing*, 1st ed., new york, mayflower books, 1978, 224 p., b.jz
smit, stan y h.f. ten holt, *manual del artista equipos, materiales y técnicas*, madnd, h. blume, 1982, 320 p. b.jz
nelms, henning, *scene design a guide to the stage*, 1st ed., toronto, general publishing co., 1975, 96 p, b.jz
porter, tom y bob greenstreet, *manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas* (3? tomos), 1ª ed, barcelona, ggili, 1983, 128 p. b.jz y bcc

Anexo 2

Programa Operativo de Materia

objetivo

estimular la concepción, exploración, aplicación y evaluación de las facultades creativas del estudiante para solucionar en forma metódica desafíos generados por necesidades de comunicación visual impresa y electrónica.
 generar actitudes creativas pertinentes para consolidar el proceso metodológico de los proyectos de diseño gráfico
 apoyar la determinación del alumno por el desarrollo de su potencial creativo

contenidos programáticos

| unidad | temas y subtemas | método y recursos didácticos | semana |
|--|--|--|------------|
| 1 | | | |
| conceptos básicos de creatividad | presentación del programa | exposición oral del docente | 1ª semana |
| | el objeto de estudio | <i>brainstorming</i> y <i>analogías</i> | 2ª semana |
| | definiciones y concepciones | dinámica reflexiva de grupo | |
| | sensación, percepción, imaginación, representación | investigación documental | |
| | significación, alternativa, selección, decisión. | aplicación icónica | |
| | el mapa conceptual. | mesa redonda | |
| | | conclusiones | |
| 2 | | | |
| la creatividad en el planteamiento del proyecto | el marco referencial | exposición oral del docente | 3ª semana |
| | lo histórico, lo situacional: físico, empresarial, social | <i>brainstorming anónima</i> y <i>sinéctica</i> | 4ª semana |
| | y comercial del tema a intervenir | dinámica reflexiva de grupo | 5ª semana |
| | la justificación del proyecto o la encomienda | investigación documental | |
| | el exagrama marcoaureliano | ejercicios icónicos | |
| | | mesa redonda evaluatoria | |
| | | conclusiones | |
| 3 | | | |
| la creatividad en la investigación para el diseño gráfico | relaciones entre el tema a desarrollar, los productos | exposición oral del docente | 6ª semana |
| | a diseñar y las soluciones existentes | <i>sinéctica</i> , <i>caja negra</i> , | 7ª semana |
| | en las fuentes bibliográficas | <i>de zwickly</i> , <i>caligramas</i> , <i>brain writing</i> | 8ª semana |
| | en las fuentes iconográficas | dinámica reflexiva de grupo | |
| en las fuentes de campo | investigación documental | | |
| el tratamiento informativo documental e icónico | seminario con grupos de trabajo | | |
| | y apoyos didácticos visuales | | |
| | mesa redonda evaluatoria | | |
| | conclusiones | | |
| 4 | | | |
| la creatividad en el análisis la síntesis y las líneas de desarrollo comunicativo | el examen creativo | exposición oral del docente | 9ª semana |
| | la esencia creativa | <i>sinéctica</i> , <i>el pensamiento lateral</i> | 10ª semana |
| | la creativa puesta en común | dinámica reflexiva de grupo | 11ª semana |
| | las matrices de análisis y síntesis conceptuales | investigación documental | |
| de soluciones existentes | ejercicios de reflexividad grupal | | |
| | aplicaciones icónicas | | |
| | conclusiones | | |
| 5 | | | |
| la creatividad en la creatividad gráfica bidimensional y tridimensional | orígenes troncales de dibujo y diseño según costa | exposición oral del docente | 12ª semana |
| | diferencias entre dibujo y diseño | <i>sinéctica</i> , <i>brónica</i> , <i>agujones</i> | 13ª semana |
| | elementos compositivos del lenguaje visual | dinámica reflexiva de grupo | |
| | el espacio, la forma, la tipografía, el color y la textura | investigación documental | |
| tipologías y relaciones | ejercicios de reflexividad grupal | | |
| | aplicaciones icónicas | | |
| | conclusiones | | |

6

| | | | |
|--|---|---|--------------------------|
| la creatividad en las valoraciones tecnológica y económica gráfica bidimensional y tridimensional | tecnología y creatividad los entornos artesanales e industriales los esquemas productivos las jerarquías del trabajo creativo elementos compositivos del lenguaje visual el espacio, la forma, la tipografía, el color y la textura tipologías y relaciones | exposición oral del docente <i>eliminación de bloqueos mentales</i> dinámica reflexiva de grupo investigación documental ejercicios de reflexividad grupal aplicaciones icónicas conclusiones | 14ª semana 15ª semana |
|--|---|---|--------------------------|

7

| | | | |
|--|---|---|--------------------------|
| la creatividad en las presentaciones del proyecto | tipología de presentaciones según gubern, costa, eco y demás estudiosos exploraciones presentativas lo impreso, lo audiovisual/electrónico, lo ambiental la comunicación personal y sus recursos creativos | exposición oral del docente dinámica reflexiva de grupo investigación documental aplicaciones icónicas conclusiones | 16ª semana 17ª semana |
|--|---|---|--------------------------|

lineamientos didácticos y mecanismos de evaluación

las 5 horas semanales en que se imparte la materia serán divididas en 2 horas dedicadas a la identificación, exploración y conclusión teóricas y 3 para efectuar aplicaciones prácticas bajo la modalidad de taller, donde se espera una activa y propositiva participación del grupo. El promedio de ejercicios (investigaciones documentales, icónicas, de campo, exposiciones grupales y láminas alusivas) realizadas en cada periodo inter evaluatorio parcial y la participación en clase constituirán el 70 % de la calificación a obtener y el examen escrito y/o trabajo encargado *ex profeso* para el examen el restante 30 %

ejercicios

| | | | |
|----------|-------|-------|-------|
| unidad 1 | | | |
| unidad 2 | | | |
| unidad 3 | | | |
| unidad 4 | | | |
| unidad 5 | | | |
| unidad 6 | | | |
| unidad 7 | | | |

bibliografía

santos a , carmen alicia, recop., *taller de creatividad*, antología, *s/n/e*, colima, u de c, 1998, 245 p, b/z
rodríguez morales luis *técnicas de estímulo a al creatividad*, 1ª ed , méxico, u iberoamericana, 1997, 48 p, b/z
buzan, tony y barry buzan, *el libro de los mapas mentales*, 1ª ed , barcelona, urano, 1996, 350 p , b/z
moreno, luis, ed , revista *dediseño*, varios números y volúmenes, méxico d f , grupo malabar, años varios, 64 p p/emplar, b/z
prado leon lilia r y rosalia avila chaurand, *factores ergonómicos en el diseño*, 1ª reimp , guadalajara, jal. méx., u de g, 2000, 174 p, b/z
pérez iragorri, rafel, ed , revista *al diseño*, varios números y volúmenes, méxico d f , tres dieciseis, años varios, 84 p p/emplar, b/z
gasca, omar, *arte como...*, 1ª ed , xalapa, universidad veracruzana/cudech, 1983, 182 p, b/z
pneto, daniel *diseño y comunicación*, 1ª ed , méxico d f , uam-xochimilco, 1982, 150 p, b/z
dondis, donis a , *la sintaxis de la imagen*, 3ª ed , barcelona, ggili (comunicacion visual), 1980, 212 p, b/z
casasus, jose ma , *teona de la imagen*, 1ª ed , barcelona salvat (gt 29) 1973, 144 p, b/z
katz, chaim, et ait *diccionario basico de comunicación* 4ª ed , méxico patria, 1989 514 p b/z

Anexo 3

Relación de Ejercicios por Materia al Semestre

| | |
|------------------------|---|
| 1ª semana | <i>febrero 9 y 10</i> |
| Objetivo: | Diagnóstico y sensibilización sobre elementos y relaciones primarias acromáticas en el lenguaje visual bidimensional |
| Lámina 1 | Tema: Punto Motivo: Hoja, Material, Formato y Soporte: Tinta china negra sobre carta opalina |
| Lectura 1: | Kandinsky, Vassili, <i>Punto y línea sobre el plano</i> : Punto. Ed. Labor |
| Inv Icónica 1 | Análisis de los ejes compositivos en una obra maestra pictórica |
| Inv De Campo 1: | Reporte de elementos y relaciones compositivas conocidas |
| Ejercicio 1: | División orgánica del espacio sobre formato determinado |
| 2ª semana | <i>febrero 16 y 17</i> |
| Objetivo: | Inducción sobre componentes y relaciones acromáticas en el lenguaje visual bidimensional |
| Lámina 2 | T: Línea, M: Flor, MFS: Tinta china negra sobre carta opalina |
| Lectura 2: | Kandinsky, Vassili, <i>Punto y línea sobre el plano</i> . línea. Ed. Labor |
| Inv Icónica 2 | Análisis de la estructura general de una obra maestra escultórica |
| Inv De Campo 2: | Reporte conceptual de exposición gráfica o pictórica en museo local |
| Ejercicio 2: | Apuntes a mano alzada con línea continua, a tinta negra sobre bond, de composición espontánea |
| 3ª semana | <i>febrero 23 y 24</i> |
| Objetivo: | Articulación de elementos, relaciones y cromatismo básico en el lenguaje visual bidimensional |
| Lámina 3: | T. Plano, M. Hoja, Flor y Fruto MFS: Tinta china negra y colores primarios sobre carta opalina |
| Lectura 3 | Wong, Wucius, <i>Fundamentos del Diseño bi y tridimensional</i> , Plano, Forma y Espacio Ed GGil |
| Inv. Icónica 3: | Análisis de relaciones formales en la composición general de obra maestra arquitectónica |
| Inv. De Campo 3 | Reporte de elementos y relaciones compositivas examinadas en clase |
| Ejercicio 3 | Apuntes a mano alzada con línea continua, a tinta de color sobre bond, de composición al aire libre en entorno familiar |
| 4ª semana | <i>marzo 1 y 2</i> |
| Objetivo | Articulación de componentes, relaciones y cromatismo básico en el lenguaje visual tridimensional virtual |
| Lámina 4: T | Planos seriados, M: Hoja, Flor y Fruto. MFS Tinta China negra mas colores primarios y secundarios sobre carta opalina, |
| Lectura 4 | Gubern, Román y Robert F Gillam Scott, <i>La Mirada Opulenta y Fundamentos del Diseño</i> : Indicadores de Profundidad y Relieve. Ed GGil |
| Inv Icónica 4: | Análisis de indicadores espaciales en obras maestras de culturas "primitivas" |
| Inv De Campo 4 | Reporte conceptual de exposición gráfica, pictórica o escultórica en museo local |
| Ejercicio 4: | Desarrollo de objeto común en planos seriados con valoraciones tonales |
| 5ª semana | <i>marzo 8 y 9</i> |
| Objetivo. | Integración funcional de elementos, relaciones, cromatismo básico y complementario en el lenguaje visual tridimensional real |
| Lámina 5 T: | Cuerpos volumétricos básicos, M Cuerpos naturales análogos FSM: Maqueta en 1/8 de ilustración, colores vinílicos primarios y secundarios |
| Lectura 5 | Maier, Manfred, <i>Procesos Elementales de Proyección y Configuración</i> Ed GGil |
| Inv. Icónica 5 | Análisis de indicadores espaciales en obras maestras de arte moderno |
| Inv De Campo 5: | Exposición por equipos sobre características estructurales y funcionales de cada cuerpo volumétrico básico |
| Ejercicio 5 | Examen visual de los cuerpos traídos a la clase |
| 6ª semana | <i>marzo 15 y 16</i> |
| Objetivo | Constitución funcional de componentes, relaciones, cromatismo básico, complementario y terciario en el lenguaje visual tridimensional real |
| Lámina 6 T: | Adición de cuerpos volumétricos básicos M. Cuerpos artificiales análogos MFS: Maqueta en 1/8 de ilustración, materiales varios y colores acrílicos correspondientes |
| Lectura 6. | Salvat Editores, <i>Arte abstracto y arte figurativo</i> Ed Salvat |
| Inv Icónica 6. | Análisis de la operación aritmética en cuerpos volumétricos reales o virtuales localizados en obra maestra de arte contemporáneo |
| Inv De Campo 6 | Reporte conceptual sobre operación aditiva |
| Ejercicio 6 | Inducción a la operación que se ejecutara en lámina alusiva |
| 7ª semana | <i>marzo 22 y 23</i> |
| Objetivo | Expresión funcional de elementos, relaciones y cromatismo básico, complementario y terciario en el lenguaje visual tridimensional real |
| Lámina 7 T | Substracción de cuerpos volumétricos básicos, M Cuerpos artificiales análogos MFS: Maqueta en 1/8 de ilustración, materiales varios y colores al gouache relacionados |
| Lectura 7: | Munari, Bruno, <i>Cómo nacen los objetos</i> Ed GGil |
| Inv Icónica 7 | Análisis de la operación aritmética en cuerpos volumétricos reales o virtuales en localizados en obra maestra de diseño contemporáneo |

| | |
|---|---|
| <i>Inv. De Campo 7:</i> <i>Ejercicio 7</i> | Reporte conceptual sobre operación sustractiva Inducción a la operación que se ejecutará en lámina alusiva |
| 8ª semana <i>Objetivo</i> | <i>marzo 29 y 30</i> Propiedades funcionales de componentes, relaciones, cromatismo básico, complementario y terciario en el lenguaje visual tridimensional real |
| <i>Lámina 8: T:</i> | Multiplicación de cuerpos volumétricos básicos, M: Cuerpos artificiales análogos. MFS: Maqueta en 1/8 de ilustración, materiales varios y colores acrílicos primarios, secundarios y terciarios |
| <i>Lectura 8:</i> <i>Inv. Icónica 8:</i> | Wong, Wucius, <i>Fundamentos del diseño bi y tridimensional</i> Ed. GGili Análisis de la operación aritmética en cuerpos volumétricos reales o virtuales en localizados en obra maestra de arte y diseño contemporáneo |
| <i>Inv. De Campo 8:</i> <i>Ejercicio 8:</i> | Reporte conceptual sobre operación multiplicativa Inducción a la operación que se ejecutará en lámina alusiva |
| 9ª semana <i>Objetivo</i> | <i>abril 5 y 6</i> Preparación funcional de elementos, relaciones, cromatismo básico, complementario, terciario y cuaternario en el lenguaje visual tridimensional real |
| <i>Lámina 9: T</i> | División de cuerpos volumétricos básicos, M. Cuerpos artificiales análogos. MFS: Maqueta en 1/8 de ilustración, materiales varios y colores vinílicos primarios, secundarios, terciarios y cuaternarios |
| <i>Lectura 9.</i> <i>Inv. Icónica 9.</i> <i>Inv. De Campo 9:</i> <i>Ejercicio 9:</i> | Scott, Robert Gillam, <i>Fundamentos del diseño.</i> Ed. Trillas Análisis de la operación aritmética en cuerpos volumétricos reales o virtuales en localizados Reporte conceptual sobre operación divisora Inducción a la operación que se ejecutará en lámina alusiva |
| 10ª semana <i>Objetivo:</i> | <i>abril 12 y 13</i> Aplicación funcional de componentes, relaciones y cromatismo integral en el lenguaje visual tridimensional real |
| <i>Lámina 10: T:</i> análogos MFS. <i>Lectura 10:</i> <i>Inv. Icónica 10:</i> | Adición, Sustracción, Multiplicación y División de cuerpos volumétricos básicos. M: Cuerpos artificiales Maqueta en 1/8 de ilustración, materiales varios y colores acrílicos correspondientes Wong, Wucius, <i>Fundamentos del diseño bi y tridimensional</i> Ed. GGili Análisis del conjunto de las operaciones aritméticas en cuerpos volumétricos reales o virtuales localizados en obra maestra de arte y diseño contemporáneo |
| <i>Inv. De Campo 10:</i> <i>Ejercicio 10:</i> | Reporte conceptual sobre operaciones integradas Fortalecimiento de las operaciones que se ejecutarán en lámina alusiva |
| 11ª semana <i>Objetivo</i> | <i>abril 19, inician vacaciones de Semanas Mayor y Pascua</i> Especialización funcional comunicativa de elementos, relaciones y cromatismo integral en el lenguaje visual tridimensional real |
| <i>Lámina 11. T</i> análogos MFS: <i>Lectura 11</i> <i>Inv. Icónica 11:</i> | Adición, Sustracción, Multiplicación y División de cuerpos volumétricos básicos M. Cuerpos artificiales Maqueta en 1/8 de ilustración, materiales orgánicos texturantes y colores vinílicos correspondientes Dondis, donis A , <i>La Sintaxis de la Imagen</i> Ed GGili Análisis del conjunto básico de técnicas comunicativas susceptibles de desarrollar criterios demostrativos de las capacidades adquiridas |
| <i>Inv. De Campo 11:</i> <i>Ejercicio 11</i> | Reporte conceptual sobre técnicas integradas Fortalecimiento de las operaciones que se ejecutarán en lámina alusiva |
| 12ª semana <i>Objetivo</i> | <i>mayo 3 y 4</i> Carácter funcional de elementos, relaciones y cromatismo integral en el lenguaje visual tridimensional real |
| <i>Lámina 12. T:</i> | Adición, Sustracción, Multiplicación y División de cuerpos volumétricos compuestos M. Figura humana completa y estática MFS. Maqueta en 1/8 de ilustración, materiales texturantes orgánico-sintéticos y colores acrílicos correspondientes |
| <i>Lectura 12</i> <i>Inv. Icónica 12</i> | Gubern, Román , <i>La Mirada Opulenta.</i> Ed GGili Análisis del conjunto de características que dan personalidad a los cuerpos humanos localizados en obra maestra de arte y diseño actual |
| <i>Inv. De Campo 12</i> <i>Ejercicio 12:</i> | Reporte conceptual sobre operaciones integradas Fortalecimiento de las técnicas que se ejecutarán en lámina alusiva |
| 13ª semana <i>Objetivo.</i> | <i>mayo 10 y 11</i> Composición funcional de elementos, relaciones y cromatismo integral que den sustento al lenguaje visual tridimensional dinámico |
| <i>Lámina 13: T:</i> | Adición, Sustracción, Multiplicación y División de cuerpos volumétricos combinados M: Figura humana completa y estática MFS Maqueta en 1/8 de ilustración, materiales texturantes sintéticos y colores correspondientes |
| <i>Lectura 13</i> <i>Inv. Icónica 13.</i> | Costa, Joan y Abraham Moles <i>Imagen Didáctica</i> Ed ceac Análisis del conjunto de características que dan personalidad a los cuerpos humanos localizados en obra maestra de arte y diseño actual |
| <i>Inv. De Campo 13</i> <i>Ejercicio 13</i> | Reporte conceptual sobre manipulaciones integradas Fortalecimiento de las operaciones que se ejecutarán en lámina alusiva |
| 14ª semana <i>Objetivo:</i> | <i>mayo 17 y 18</i> Composición integral bi y tridimensional |
| <i>Lamina 14 T</i> | Adición, Sustracción, Multiplicación y División de cuerpos escultóricos prehispanicos sencillos M. Figura |

| | |
|--------------------------|---|
| | humana completa y estática MFS Maqueta en 1/8 de ilustración, materiales texturantes sintéticos y colores correspondientes |
| <i>Lectura 14.</i> | Méndez y Mercado, Leticia, <i>Seminario de Identidad</i> Ed. Noriega |
| <i>Inv. Icónica 14</i> | Análisis del conjunto de características que dan personalidad a los cuerpos humanos localizados en obra maestra de arte y diseño mexicano |
| <i>Inv. De Campo 14</i> | Reporte conceptual sobre realizaciones integradas |
| <i>Ejercicio 14</i> | Fortalecimiento de las operaciones que se ejecutarán en lámina alusiva |
| 15ª semana | <i>mayo 24 y 25</i> |
| <i>Objetivo</i> | Composición integral bi y tridimensional |
| <i>Lámina 15</i> | T Adición, Sustracción, Multiplicación y División de cuerpos escultóricos prehispánicos de complejidad media M: Figura humana completa y dinámica MFS: Maqueta en 1/8 de ilustración, materiales texturantes orgánico - sintéticos y colores correspondientes |
| <i>Lectura 15:</i> | González Camarena, Jorge, <i>Seminario de Cultura Mexicana</i> . S/E |
| <i>Inv. Icónica 15.</i> | Análisis del conjunto de características que dan personalidad a las figuras volumétricas humanas localizados en obra maestra de arte y diseño mexicano |
| <i>Inv. De Campo 15.</i> | Reporte conceptual sobre operaciones integradas |
| <i>Ejercicio 15:</i> | Fortalecimiento de las maniobras que se ejecutarán en lámina alusiva |
| 16ª semana | <i>mayo 31 y junio 1º</i> |
| <i>Objetivo</i> | Composición integral bi y tridimensional |
| <i>Lámina 16 T</i> | Adición, Sustracción, Multiplicación y División de cuerpos escultóricos prehispánicos de complejidad mayor M: Figura humana completa y dinámica. MFS Maqueta en 1/8 de ilustración, materiales texturantes orgánico - sintéticos y colores correspondientes |
| <i>Lectura 16.</i> | González Camarena, Jorge, <i>Seminario de Cultura Mexicana</i> . S/E |
| <i>Inv. Icónica 16</i> | Análisis del conjunto de características que dan personalidad a las figuras volumétricas humanas localizados en obra maestra de arte y diseño mexicano |
| <i>Inv. De Campo 16:</i> | Reporte conceptual sobre realizaciones integradas |
| <i>Ejercicio 16.</i> | Fortalecimiento de las operaciones que se ejecutarán en lámina alusiva |
| 17ª semana | <i>junio 7 y 8</i> |
| <i>Objetivo.</i> | Historia de la letra |
| <i>Lámina 17. T:</i> | De la escritura a la tipografía. M Nombre propio con alfabeto cursivo y normal. MFS: Tinta china de colores en diferentes técnicas sobre carta opalina |
| <i>Lectura 17.</i> | Satué, Enric, <i>El Diseño Gráfico. De la antigüedad a nuestros días</i> . Alianza Ed. |
| <i>Inv. Icónica 17</i> | Recopilación de alfabetos históricos . |
| <i>Inv. De Campo 17</i> | Imágenes con aplicaciones de las letras grabadas, incisas y en relieve |
| <i>Ejercicio 17:</i> | Análisis anatómico y fisiológico de la letra |
| 18ª semana | <i>junio 14 y 15</i> |
| <i>Objetivo:</i> | Evolución tipográfica |
| <i>Lámina 18: T</i> | De la tipografía al diseño tipográfico M: Interpretación de conceptos realistas MFS: Lápices de cera de colores en diferentes técnicas sobre 1/8 de ilustración o cascarón |
| <i>Lectura 18:</i> | Ruder, Emil , <i>Manual de Diseño Tipográfico</i> . Ed. GGil |
| <i>Inv. Icónica 18</i> | Colección de variables morfológicas según autor |
| <i>Inv. De Campo 18.</i> | Consulta bibliográfica en la Web |
| 19ª semana | <i>junio 21 y 22</i> |
| <i>Objetivo</i> | Composición tipográfica |
| <i>Lámina 19.</i> | T: del diseño tipográfico bidimensional a la proyección isométrica – extrusiva del signo tipográfico M: Animal, vegetal o mineral elegido libremente MFS Espuma de poliuretano o unice! sobre cartulina rígida de color aderezada con materiales texturantes relacionados |
| <i>Lectura 19:</i> | Ruder, Emil., <i>Manual de Diseño Tipográfico</i> Ed. GGil |
| <i>Inv. Icónica 19.</i> | Soluciones existentes relacionadas |
| <i>Inv. De Campo 17</i> | <i>Ibidem</i> |
| <i>Ejercicio 19.</i> | Discusión del concepto comunicativo |
| 20ª semana | <i>junio 28 y 29</i> |
| <i>Objetivo</i> | Composición cinética simple |
| <i>Lámina 20.</i> | T Integración panorámica de los contenidos del semestre M: Libre MFS: Libres |
| <i>Lectura 20:</i> | Aportada por el alumnado |
| <i>Inv. Icónica 20</i> | Material audiovisual no sonoro |
| <i>Inv. De Campo 20</i> | Edición de entradas tipográficas de material filmico |
| <i>Ejercicio 20:</i> | Análisis del material recopilado |
| 21ª semana | <i>julio 5 y 6</i> |
| <i>Objetivo:</i> | Composición cinética compuesta |
| <i>Lámina 21</i> | T. Integración panorámica de los contenidos del semestre M. Libre MFS. Libres |
| <i>Lectura 21</i> | Aportada por el alumnado |
| <i>Inv. Icónica 21</i> | Material audiovisual sonoro |
| <i>Inv. De Campo 21</i> | Selección y proyección de entradas tipográficas de material filmico |
| <i>Ejercicio 21</i> | Análisis del material editado |

Anexo 4

Mapa Conceptual de Materia

odología del diseño

conceptual

ge zurroza

atlán col., agosto del 2000

*la memoria empírica e histórica
la reflexión visualizante
la búsqueda y encuentros de por qué
al encuentro de los vestigios
el tratamiento informativo
la experiencia creativa*

*quien soy, que he hecho, de dónde vengo y hacia dónde quiero ir
cómo siento, qué pienso, cuáles son mis sueños, mis obsesiones, mis filias y fobias
que veo, cómo selecciono, deconstruyo, construyo y re-construyo,
que busco, dónde encuentro, que, cómo y cuánto lo entiendo y aplico
que hago con lo que observo, leo y aprendo
que me dice un objeto comunicativo y cómo lo incorporo a mi experiencia*

nteamiento del proyecto

| | | | | | | |
|--|---|--|---|---|---|--|
| qué el objeto el producto el proyecto el medio el diseño | por qué el reto, la causa el motivo, la razón la necesidad el compromiso la justificación | para qué el objetivo, el fin el propósito, el uso el objetivo la satisfacción el destino, la función | para quién el cliente, el público el usuario el destinatario el auditorio el receptor | cómo el proceso la generación la creación la composición la tecnología la economía | cuándo el tiempo, las fases el cronograma el periodo los límites el ritmo, la secuencia la distancia | dónde el espacio el salón de clase la oficina, el despacho el taller, la imprenta el show |
|--|---|--|---|---|---|--|

estigación textual e iconográfica

| | | | |
|---|--|--|---|
| marco referencial la ubicación reflexiva, el pliego pertinente la experiencia personal, el desarrollo histórico, la solicitud del servicio la hipótesis, la duda, la visualización las variantes informativas el registro: fichas, bitácora, memoria | bibliográfica las fuentes biblio, hemero, audio y video gráficas, los instrumentos de captación fichas biblio, de trabajo, esquemas y cartográficas, diagramas y gráficos los conceptos, las definiciones el léxico técnico | iconográfica la imagen y sus tipologías, las recopilaciones las fuentes los usos las selecciones el archivo mental el respaldo comunicativo las iconotecas los cuadernos de apuntes | de campo el universo el alcance la vigencia las técnicas encuesta entrevista etnografía cartografía otras adaptaciones |
|---|--|--|---|

álisis y la síntesis pro comunicativas

| | | | |
|--|--|---|--|
| los métodos el empírico el científico el dialéctico el analítico el sintético inductivo deductivo | el tratamiento informativo el esquema el diagrama el mapa conceptual los gráficos las matrices | las matrices las soluciones existentes constancia variabilidad resultados aprovechamientos | las líneas de desarrollo comunicativo 1a la constante / variable positiva 2a la constante / variable negativa 3a la mixtura de constantes y variables 4a la aportación referida 5a la innovación |
|--|--|---|--|

atividad compositiva y comunicativa

| | | | |
|--|--|---|--|
| el concepto a comunicar la definición de la idea la construcción del mensaje la intención el temperamento, el carácter y la personalidad | las técnicas la perceptiva la experiencia visual el <i>brainstorming</i> la sinéctica la <i>caja negra</i> | la sensorialidad la emoción el juego el humor la ética la transgresión la innovación | la composición el factor espacial la razón formal la tipografía los valores cromáticos las proporciones las texturizaciones |
|--|--|---|--|

loraciones tecnológica y económica

| | | | | | | |
|--|--|---|---|--|---|--|
| el soporte físico virtual mixturas impresos electrónicos | los sistemas de reproducción reprografía huecografía serigrafía offset grafimática | los acabados manual artesanal industrial otros | las cotizaciones la matenas primas el equipo los proveedores los servicios el presupuesto | los costos la inversión la energía el conocimiento la experiencia la utilidad la re inversión | la administración objetivos y metas recursos humanos recursos materiales servicios generales | las obligaciones tributarias el i s r el i v a las declaraciones los deducibles los reclamos |
|--|--|---|---|--|---|--|

as productivas de aplicación

| | | |
|---|---|--|
| editorial la bitácora-memoria el libro el folleto el tríptico catálogo el informe otros | publicitario el cartel el volante las identidades los promocionales la propaganda otros | directa el rótulo, la manta la pared el escenario la arquigrafía otros |
|---|---|--|

esentaciones

| | | | | | | |
|--|--|---|---|--|---|--|
| la imagen la actitud la personalidad los atavos el lenguaje otros | el trabajo la coherencia la integralidad la motivación la justificación la calidad | la clientela la empatía el respeto el cuidado la comprensión la extensión | los medios impresos el portafolios el rotafolio los dummies la investigación de mercados | los recursos audiovisuales el guion el programa el equipo proyección la prueba previa | los recursos directos la intención la secuencia la exposición la conquista | la retroalimentación la autovaloración la experiencia las ganancias el reconocimiento el triunfo |
|--|--|---|---|--|---|--|

Anexos 5 a 9

Exámenes Tipo por Asignatura

.....
Señala con una X la opción correcta en las siguientes cuestionamientos:

NO ES INDICADOR DE ESPACIO EN UNA REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL:

- paralelas convergentes movimiento diagonal superposición disminución de detalle composición general

PARA SER CONSIDERADO COMO INDICADOR DE ESPACIO, EL TAMAÑO DE LOS OBJETOS DEBE SER:

- gradualmente igual alterado a placer gradualmente progresivo según el gusto particular combinado

LA POSICIÓN DE LA IMAGEN EN EL PLANO COMPOSITIVO, COMO INDICADOR DE ESPACIO DEBE SEÑALAR:

- distancia color armonía elegancia calidad formal equilibrio

LA SUPERPOSICIÓN DE UNA IMAGEN EN OTRA QUIERE INDICAR:

- que la posterior es más chica que es más potente que está adelante que debe verse más nada

BAJO LOS PRINCIPIOS DE LA PERSPECTIVA AÉREA, LOS Matices Y SUS TONOS A LA DISTANCIA SE VUELVEN:

- grises rojizos azulados tenues brillantes

EL EJERCICIO DE ELABORACIÓN DE MAQUETA FACIAL PROPIA SE REFIRIÓ A:

- la metodología la egolatría la tridimensionalidad la prueba de indicadores la habilidad manual

EL EJERCICIO DE DIVISIÓN ESTRUCTURAL DE FIGURAS VOLUMÉTRICAS BÁSICAS SE ORIENTÓ A:

- practicar el dibujo analizar su estructura complicar la vida añadir elementos señalar caras del objeto

LA PROYECCIÓN ORTOGONAL DE LA MAQUETA FACIAL TRIDIMENSIONAL TUVO COMO PROPÓSITO:

- evaluar su hechura aplicar indicadores de espacio observar diferentes planos analizar rasgos propios

EN GEOMETRÍA UN PLANO TIENE DOS DIMENSIONES QUE SON:

- espesor y anchura largo y ancho relieve y textura altura y distancia profundidad y soporte

1. LOS ELEMENTOS BÁSICOS DEL LENGUAJE VISUAL SON:

- punto, plano y composición línea, espacio y soporte forma, espacio y textura punto, línea y plano

2. TODA COMPOSICIÓN PLÁSTICA TIENE DOS ASPECTOS FORMALES DISTINTOS QUE SON:

- largo y ancho alto y profundo exterior e interior grueso y delgado arriba y abajo

3. POR SU CONSTITUCIÓN, LAS FORMAS CERRADAS IMPLICAN:

- aislamientos envolventes exterioridades definiciones temperamentos personalidades

4. POR SU RELACIÓN COMPOSITIVA, LAS FORMAS ABIERTAS INCIDEN EN EL ESPACIO QUE LAS CONTIENE:

- superándolo aislándolo penetrándolo incitándolo distrayéndolo

5. EL FENÓMENO FIGURA FONDO SE REFIERE ESPECÍFICAMENTE A:

- composición estructural ambigüedad visual contraste simultáneo claridad interpretativa cualquier cosa

6. EN TÉRMINOS COMPOSITIVOS BIDIMENSIONALES, UN PLANO VIRTUAL IMPLICA:

- realidad visual y física realidad física no visual realidad visual no física realidad real no física

Contesta con letra clara y legible lo siguiente:

1. EN ARTES VISUALES ¿QUE ES ESPACIO?

2. MENCIONA LAS SEIS FIGURAS VOLUMÉTRICAS BÁSICAS Y SEÑALA DOS CARACTERÍSTICAS FISICO-ESTRUCTURALES DE CADA UNA:

a.

b.

c.

d.

e.

f.

3. MENCIONA CUATRO EJEMPLOS **CUATRO** DE VARIANTES DE CADA UNO ESTOS CUERPOS BÁSICOS QUE SE ENCUENTRAN EN LA NATURALEZA:

a.

b.

c.

d.

e.

f.

4. SEÑALA CUATRO DIFERENCIAS TEÓRICAS Y/O PRÁCTICAS **CUATRO** QUE HAYAS NOTADO ENTRE EL TRABAJO BIDIMENSIONAL Y EL TRIDIMENSIONAL

a.

b.

c.

d.

5. EXPRESA TU PROPIA OPINIÓN SOBRE DEL CURSO Y EN CASO DE TENER ALGUNA PROPUESTA, REGÍSTRALA AQUÍ
(Puedes utilizar la cara posterior de esta hoja)

nombre del alumno: _____

grupo: _____

fecha de aplicación: _____

.....

utiliza bolígrafo durante todo el examen y de cada uno de los temas señalados, contesta lo solicitado

método

1. definición
2. tipos
3. funciones
4. estructura

metodología

5. definición
6. objetivos
7. importancia
8. variantes

diseño gráfico

9. definición
10. variantes
11. características
12. productos

investigación

13. definición
14. tipología
15. estructura de las fichas de registro informativo
16. propósitos

análisis y síntesis metodológicos

17. definición
18. variantes
19. estructuración de datos obtenidos
20. presentación

creatividad

21. definición
22. características
23. objetivos
24. beneficios

valoración tecnológica

- 25. definición
- 26. características
- 27. objetivos
- 28. beneficios

valoración económica

- 29. definición
- 30. características
- 31. objetivos
- 32. beneficios

conclusiones

- 33. importancia
- 34. valores
- 35. proyección a futuro
- 36. definición de la experiencia

formación académica

- 37. aportaciones de la materia
- 38. experiencia personal
- 39. características de las clases
- 40. valoración individual

Anexo 10

Matriz Taxonómica de las Materias de Diseño Gráfico

| Nivel Académico | Diseño | Alcance Proyectual | Área Productiva | Sistema de Reproducción | Tecnología | Entrega de Proyectos | |
|-----------------------------------|---|---|--|--|--|--|---|
| Grado de Complejidad Cognoscitiva | Conceptos Compositivos | Metas | Aplicaciones del Diseño | Formato | Calidad de la Factura | Número | |
| Técnica Práctica | Fase Epistemológica | Índices | Editorial | Soporte | Utillaje Informático | Tipologías Proyectuales | |
| Énfasis del Compromiso a Valorar | Universo del Mensaje | Presentación | Publicitaria | Proceso de Impresión | Materiales de Trabajo | | |
| Enfoque Productivo | Impacto y Vigencia de la Información | | Directa | Acabados | Tiraje | | |
| Función Comunicativa Significante | | | | | Valoración Económica | | |
| Índices Evaluativos | | | | | | | |
| 3 | Introducción al Diseño Básico - Semiprofesional Compositivo - Formal Eficacia I Ejerc. Bacteriana, Referencial, Ostinativa Avance 50% Composición 25% Concepto Comunicativo 10% Tecnología y Estética 10% Presentación 5% | Elementales de la Disciplina Específica Predomina el Subartístico, lo Visual Sensorial Contexto Apreciativo Personal Impacto Inmediato Corta Vida | Metodología Básica en la Personal - Planteamiento de la Necesidad - Investigación - Análisis y Síntesis - Creatividad (Bocetos) - Tecnología y Costos (Límites) - Selección Final - Originales Mecánicos - Comunicación Retrosal/mentiva | E Identidad Visual Personal, Cartelera, Volante, Anuncio Prensa 1ª Plana, Formatos Administrativos P Dúptico, Trípico, Folleto 1, Anuncio Refugiación Cartapostas de Trabajos Escolares D Réclame, Barta, Manta, Mampara Exposición Punto de Venta (Arquigrafía Elemental) | Carta y Oficio (Múltiplos y Submúltiplos) Espacios de Prensa Local Estándares Locales Una Tinta, Línea y 1/2 Tono, Mimeógrafo, Reprografía B/N Láser Inyección, Serigrafía 1 Manual | Artesanal Manuscrita, Mecanografía Recorte y Pegado Opcional Apoyo Informático En Existencia Local Edición Única (Incurable) Bajo Costo | 3 Proyectos de Larga Duración Concretable, factible y conceptual Cada proyecto deberá constar de las tres variantes productivas (E, P y D) 3 Repentinas Individual, grupal e integral 12, 48 y 12 hrs |
| 4 | Diseño Gráfico I Iniciación Interactiva Compositivo Comunicativo Ejerc. Bacteriana Ejerc. Pre-Exposición Avance 45% Composición 25% Concepto Comunicativo 10% Tecnología y Estética 10% Presentación 10% | Intermedios de Comunicación Visual Perceptual y lo Estético Inicial Contexto Familiar o Fictal Impacto Medio Vida Intermedia | Metodología Correspondiente a los Trabajos a Realizar Boceto Acabado Medio Dúptico, Prototipo o Maqueta Originales Mecánicos B/N Pruebas de Color Comunicación Retrosal/mentiva Evaluación Contextual | F Portada Libro o Revista, Menú de Servicios, Cartelera, Papelería Ejecutiva Completa, Monografía o Logograma Identidad Corporativa 1 P Bander Cartel, Folleto 2, Rememdería, Mantelera Promocional, Programa de Mano, Carpeta de Trabajos Escolares o Semiprofesión D Material de Apoyo a Eventos | Carta y Oficio (Múltiplos y Submúltiplos) Recursos de Prensa Estatal Estándares Regionales Dúcticos, Bicromía, Línea y 1/2 Tono, Reprografía B/N Láser, Inyección, Serigrafía 2 Semi-Automatizados | Proto Industrial Suma de Procesos Anteriores Necesario Apoyo Informático Software Word, Corel 4 y 5 En Existencia Regional Ejemplares Mínimos Ad Libitum Económica | 3 Proyectos de Larga Duración Concretable, factible y conceptual Cada proyecto deberá constar de las tres variantes productivas (E, P y D) 3 Repentinas Individual, grupal e integral 12, 48 y 12 hrs |
| 5 | Diseño Gráfico II Medios Interactivos Técnicas Interactivas Práctica Interactiva I Compositivo Comunicativo Avance 45% Composición 15% Concepto Comunicativo 15% Tecnología y Estética 15% Presentación 10% | Medios Interactivos Predomina lo Sensorial Interactivo Opcional Interactiva Contexto Comunicativo Social Ejerc. Metodología, Simulacro Ejerc. Medio y Plan Vida Media | Metodología Específica de los Trabajos a Desarrollar Boceto Acabado Superior Dúptico, Prototipo o Maqueta Originales Mecánicos B/N Pruebas de Color Comunicación Retrosal/mentiva Evaluación Contextual | E Gaceta, Boletín, Informe, Memoria Personal, Manual, Logograma, Logosímbolo, Marco, Señal, Identidad Corporativa 2 P Marca, Arquigrafía Institucional, Empaque y Envase, Carpeta Institucional de Trabajos Ajenos a Si D Modulación Expositiva Integral, Rememdería Especializada | Piegos Extendidos (Múltiplos, Submúltiplos Derivados) Espacios de Prensa y Estándares Nacionales Tricromía, Línea y 1/2 Tono, Tramas Especiales Reprografía B/N, Color Láser, Inyección, Serigrafía 3, Offset Semi y Automatizados | Semi-Industrial Suma de Procesos Anteriores Obligatorio Apoyo Informático Software en Uso Word, Corel 4 a 7 Page Maker, Scanner con OCR En Existencia Nacional A Solicitudes Ex Profeso Costeable | 3 Proyectos de Larga Duración Concretable, factible y conceptual Cada proyecto deberá constar de las tres variantes productivas (E, P y D) 3 Repentinas Individual, grupal e integral 12, 48 y 12 hrs |
| 6 | Diseño Gráfico III Medios Interactivos Técnicas Interactivas Práctica Interactiva II Compositivo Comunicativo Avance 35% Composición 15% Concepto Comunicativo 25% Tecnología y Estética 15% Presentación 10% | Medios Interactivos Inducción al Equilibrio con la Visión Potenciadora Contexto Mediáticamente Institucional y/o Empresarial Impacto a Mayor Plazo Vida Intermedia | Metodología Especializada de los Proyectos a Solucionar Boceto Acabado de Alta Calidad Dúptico, Prototipo y Maqueta Originales Mecánicos B/N Pruebas de Color Comunicación Retrosal/mentiva Evaluación Extra Contextual | E Libro, Revista, Catálogo de Artes, Periódico, Informe Anual, Memoria de Gestión, Presentación Ejecutiva de Proyecto, Identidad Corporativa 3 P Catálogo de Productos y Servicios, Agenda, Línea Promocional Calendérica o Similares D Señalización Institucional y/o Empresarial | Piegos Extendidos, Carrete Bateria (Múltiplos, Submúltiplos, Derivados) Recursos de Prensa y Estándares Tri-Nacionales Cuatricromía, Línea y 1/2 Tono Tramas Especiales (3D), Pre-prensa Reprografía B/N y Color, Láser, Inyección, Serigrafía, Offset y Rotativa Automatizados | Industrial Suma de Procesos Anteriores Obligatorio Apoyo Informático Software Los anteriores más Illustrator, Free Hand, Corel Ventura, Quark XPress En Existencia Tri-Nacional Solicitados Ex Profeso Supenor | 2 Proyectos de Larga Duración Concretable, factible y conceptual Cada proyecto deberá constar de las tres variantes productivas (E, P y D) 3 Repentinas Individual, grupal e integral 12, 48 y 12 hrs |
| 7 | Diseño Gráfico IV Superior Especializado Presentación Organizacional Institucional y/o Empresarial Funcionamiento Comunicativo Interaccional Avance 30% Composición 15% Concepto Comunicativo 15% Tecnología y Estética 15% Presentación 25% | Integral Eminentemente Equilibrado Contexto Globalizador con Tendencia Tri-Nacional e Internacional Impacto a Largo Plazo Larga Vida | Metodología Integral de los Trabajos a Desempeñar Boceto Acabado de Muy Alta Calidad Dúptico, Prototipo y Maqueta Originales Mecánicos en Pre-Prensa Digital, Pruebas Color Key Comunicación Retrosal/mentiva Evaluación Contexto Profesional | E, P y D Manual de Identidad, Campaña Publicitaria o promocional y Aplicaciones en Medios Impresos, Electrónicos y Directos En el Último Semestre de Estudios se enfoca el Trabajo del Alumno en una Pre-Tesis Profesional | Piegos Extendidos y/o Paquetes Especiales Espacios de Prensa Mundial Selección y Separación de Color Tradicional o Pre-prensa Tintas Corporativas Láser, Inyección, Plotter, Serigrafía Fina, Offset, Rotativa Completamente Automatizados | Industrial Especializado Indispensable Apoyo Informático Software Los Anteriores más la Utilería que los Proyectos Requieran En Existencia Mundial A Solicitudes del Cliente De Lugo Posible | 2 Proyectos de Larga Duración Concretable, factible y conceptual Cada proyecto deberá constar de las tres variantes productivas (E, P y D) 3 Repentinas Individual, grupal e integral 12, 48 y 12 hrs |
| 8 | Diseño Gráfico V Óptimo Integral Multinacional Integra Pre Profesional Funcionamiento Comunicativo Panorámico Avance 20% Composición 20% Concepto Comunicativo 20% Tecnología y Estética 20% Presentación 20% | Global Óptimamente Equilibrado Contexto Globalizador con Enfoque Sinérgico e Internacional Impacto a Mayor Plazo con posibilidades de Edición Institucional Larga Vida | Metodología Integral de un Trabajo de Tesis Profesional Prototipo Acabado de Muy Alta Calidad Dúptico y Maqueta Originales Mecánicos en Pre-Prensa Digital, Pruebas Color Key Comunicación Retrosal/mentiva Evaluación Contexto Internacional | E, P y D Trabajo Recreacional con Aplicaciones en Medios Impresos, Electrónicos y Directos Sujeción a Lineamientos del Reglamento de Titulación de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Colima | Piegos Extendidos y/o Paquetes Especiales Espacios de Prensa Mundial Selección y Separación de Color Tradicional o Pre-prensa Digital Tintas Corporativas Láser, Inyección, Plotter, Serigrafía Fina, Offset, Rotativa Completamente Automatizados | Industrial Muy Especializado Incurable Apoyo Informático Software Los Mencionados más la Utilería que el Proyecto Requiera En Existencia Internacional A Solicitudes de la Comisión de Tesis De Lugo Posible | 1 Proyecto Integral de Larga Duración Concretable, factible y conceptual E Manual de Identidad P Campaña de Publicidad o Promoción D Productos directos con aplicaciones 3 Repentinas Individual, grupal e integral 12, 48 y 12 hrs |

*Anexo 11***Matriz de Evaluación de las Materias de Diseño Gráfico**

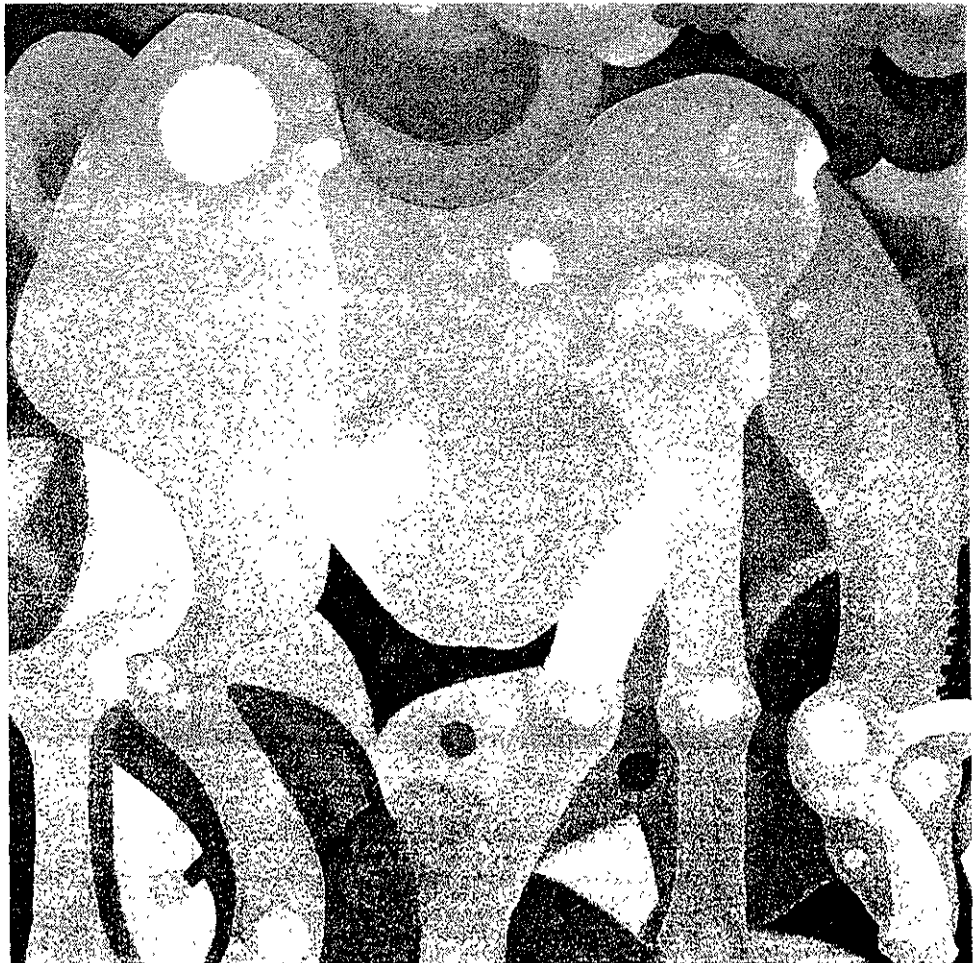
Matriz de Evaluación por Semestre y Nivel Académico

| Semestre / Nivel | Alcance Proyectual | Composición | Tecnología | Comunicación Funcional | Presentación del Proyecto |
|------------------------------------|-----------------------|-------------|------------|---------------------------|------------------------------|
| 3 Introducción al Diseño | 50 % | 25 % | 10 % | 10 % | 5 % |
| 4 Diseño Gráfico 1 | 45 % | 25 % | 10 % | 10 % | 10 % |
| 5 Diseño Gráfico 2 | 40 % | 15 % | 25 % | 15 % | 5 % |
| 6 Diseño Gráfico 3 | 35 % | 15 % | 15 % | 25 % | 10 % |
| 7 Diseño Gráfico 4 | 30 % | 15 % | 15 % | 15 % | 25 % |
| 8 Diseño Gráfico 5 | 20 % | 20 % | 20% | 20% | 20% |

Notas

- 1 Mendoza Jiménez, Julio, "Análisis de Egreso y Titulación en la Facultad de Arquitectura" en Más allá de las líneas, Año 7 N° 2, fecha, p 1
- 2 CIEES/CADU, *Reporte de Evaluación de las Licenciaturas en Diseño: Gráfico, Industrial y Artesanal, Facultad de Arquitectura Universidad de Colima*, Recomendación 28 bis, p 64, s/n/e, México DF, CIEES/CADU, junio de 1997, 77 p.
- 3 UdeC/FA, *Licenciatura en Diseño Gráfico*, tríptico promocional s/n/e, Coquimatlán, Col.,FA, 1998.
- 4 Op.cit
- 5 UdeC/FAYD/Academia de Diseño Gráfico/Jorge Zurroza responsable, *Guía Académica de la Licenciatura en Diseño Gráfico*, s/n/e, Coquimatlán, Col., 2000. P 2
- 6 Op cit
- 7 UdeC/FA, *Licenciatura en Diseño Gráfico*, tríptico promocional s/n/e, Coquimatlán, Col.,FA, 1998.
- 8 *ibidem*
- 9 UdeC/FAYD/Jorge Zurroza, *Matriz Taxonómica de las Materias de Diseño Gráfico*, 1ª a 3ª ed., Coquimatlán, Col., Jefatura Académica de Diseño Gráfico, febrero de 1997, marzo de 1998 y agosto de 2000
- 10 SEP/CONPES/ CIEES, *Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo Marco de Referencia para la Evaluación*, 1ª ed., México D.F., CONPES/CADU, 1995, p. 22
- 11 Ferrater Mora, José, *Diccionario de Filosofía*, 4 Tomos 5ª ed., Madrid, Alianza, 1984, p 3062 a 3068.
- 12 Op.Cit.
- 13 Cfr. UdeC, *EVALUACIONES Regulación del Trabajo Escolar*, s/n/e, Colima, Dir. Gral. de Publicaciones UdeC, 1996, 8 p
- 14 UdeC/FayD/Colegio de Enseñanza, *Reglamento de Diseño*
- 15 UdeC/FAYD/Jorge Zurroza, *Matriz Taxonómica de las Materias de Diseño Gráfico*, 1ª a 3ª ed., Coquimatlán, Col., Jefatura Académica de Diseño Gráfico, febrero de 1997, marzo de 1998 y agosto de 2000
- 16 UdeC/FAYD/Jorge Zurroza, *Matriz de Evaluación de las Materias de Diseño Gráfico*, 1ª a 3ª ed., Coquimatlán, Col., Jefatura Académica de Diseño Gráfico, febrero de 1997, marzo de 1998 y agosto de 2000
- 17 CIEES/CADU, *La Enseñanza del Diseño Gráfico en México*, Panorama, 1ª ed., México, CONPES, 2000, p.19
- 18 Op Cit. P.20
- 19 Pelta, Raquel *Diseño ese desconocido* en Visual, Magazine de Diseño Gráfico y Comunicación, 1997, <http://www2.visual.gil/Opinion/>
- 20 Op cit. p.18
- 21 CADU, *Op.cit.* p.23
- 22 Sánchez Soler, Ma. Dolores, *Op Cit* P. 21
- 23 UdeC/Dirección General de Educación Superior y Posgrado, *Diplomado en Docencia Universitaria* (Didáctica: Ciencias Sociales), s/n/e, Colima, año?, 81 p
- 24 CONPES/CIEES/CADU, *Marco de Referencia para la Evaluación*, 1ª ed., México, SEP-CONPES, 1995, p. 9.
- 25 Ingoyen Castillo, Francisco, *Filosofía y Diseño* p 44
- 26 KATZ, Chaim, et al, *Diccionario Básico de Comunicación*, 4ª Ed., México DF, Nueva Imagen 1989, p 467
- 27 CIEES/CADU, *La Enseñanza del Diseño Gráfico en México Panorama*, 1ª ed., México D.F., CONPES, 2000, p.23
- 28 UdeC/Rectoría, *Reglamento de Evaluaciones*, s/n/e, Colima, Publicaciones Udec,s/a, 8 p
- 29 Op cit p 3
- 30 Julian Lopez *El conocimiento y la formación profesional del diseño gráfico* en revista DEDISEÑO. Grupo Malabar, Año 3 No 13, 1997 p 10
- 31 UdeC/FAYD, *Programas de las Materias de Diseño Gráfico*, 3ª ed., Coquimatlán, Col., Academia de Diseño Gráfico,2000.
- 32 UdeC/FAYD, *Programa de la Materia Introducción al Diseño Gráfico*, 3ª ed., Coquimatlán, Col., Academia de Diseño Gráfico,2000.
- 33 *Ibidem*.
- 34 UdeC/FAYD, *Programa de la Materia Diseño Gráfico I*, 3ª ed., Coquimatlán, Col., Academia de Diseño Gráfico,2000
- 35 *Ibidem*
- 36 UdeC/FAYD, *Programa de la Materia Diseño Gráfico II*, 3ª ed., Coquimatlán, Col., Academia de Diseño Gráfico,2000.
- 37 *ibidem*
- 38 UdeC/FAYD, *Programa de la Materia Diseño Gráfico III*, 3ª ed., Coquimatlán, Col., Academia de Diseño Gráfico,2000.
- 39 *Ibidem*
- 40 UdeC/FAYD, *Programa de la Materia Diseño Gráfico IV*, 3ª ed., Coquimatlán, Col., Academia de Diseño Gráfico,2000
- 41 *Ibidem*
- 42 UdeC/FAYD, *Programa de la Materia Diseño Gráfico Integral*, 3ª ed., Coquimatlán, Col., Academia de Diseño Gráfico,2000
- 43 *ibidem*
- 44 Cfr. MTMDG y MEMDG
- 45 Galindo, Jesús (coordinador), *Técnicas de Investigación en Sociedad, Cultura y Comunicación*, 1ª reimp., México D F., Pearson/Pren tice Hally/Addison, 1998, p.14-15
- 46 Op cit P. 15
- 47 López, Julián, *El conocimiento y la formación profesional del diseño gráfico*, revista DEDISEÑO, Año 3, N° 13, 1997, p 10
- 48 Bonsiepe, Gui, *Teoría y práctica del diseño industrial, Elementos para una manualística crítica*, 1ª ed., Barcelona, Ggii, (Comunicación Visual), 1978, p.145
- 49 CONPES/CIEES/CADU, *La Enseñanza del Diseño Gráfico en México*, 1ª ed., México, CIEES, 2000, p 29
- 50 UdeC/Rectoría, *Estatuto del Personal Académico de la Universidad de Colima*, Art 3º, enero de 1997, p. 3

Conclusiones



Conclusiones

*Quieren que me haga diferente
Y sin ellos hacerse diferentes
y sin nada hacerse diferente
¿ Y de que me haria diferente ?*

Antonio Porchia

Bajo la prudente modalidad que la consideración de resultados preliminares ofrece, este documento buscó acreditar una práctica cotidiana dedicada a la enseñanza y al aprendizaje del diseño gráfico en una institución de educación superior, cuyo búsqueda de la excelencia la hace susceptible de ser continuamente revisada y puesta al día en los términos que su dinámica universitaria le impone como fruto de una serie de esfuerzos académicos asociados a los compromisos sociales que le dieron origen.

Los trabajos implicados en la puesta en marcha del programa académico de la Licenciatura en Diseño Gráfico, dentro de la constitución institucional, educativa y administrativa de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Colima, han debido transitar por diversas etapas didácticas tanto de orden estructural como de tipo circunstancial para lograr su funcionamiento.

Dichos esfuerzos han sido enfocados desde los diversos ángulos reflexivos que la historia, la teoría, la metodología y la crítica del diseño como disciplina profesional hacen posible y han estado bajo la observación de una mirada que, con fines pedagógicos, se puso sobre la propuesta formativa en materia de comunicación visual intencional.

También han debido transitar por distintos caminos de concierto colectivo y aún de desconcierto personal en contextos favorablemente propicios a su ejercicio diario unos e inadecuadamente consensados otros, a la luz de los fenómenos propios que todo inicio de oferta académica trae consigo y de manera panorámica han sido registrados en el presente documento como parte de una obligación profesional que se ofrece como testimonio de tales empeños.

Se percibe que la construcción de la propuesta educativa en diseño gráfico está por alcanzar mejores estadios de desarrollo académico porque sienta sus bases en un conjunto de experiencias razonadas que, como evidencias de una concepción multifocal de la disciplina, permite avizorar un futuro promisionariamente vinculado con una axiología institucional humanísticamente comprometida con el individuo y la sociedad así como con sus entornos natural y cultural, valores imperturbables que sirven de guía para conformar una ética profesional que pretende ir más allá de una mera generación coyuntural de solubles y uniformes profesionistas del ramo

La concepción y el adiestramiento para alcanzar el orden y la armonía en la enseñanza y el aprendizaje del diseño gráfico parten de una actitud de preocupada refle-

xividad sobre un tema tan resbaladizo como el que sirvió de estímulo a la configuración de este documento y encuentran sustento en la heterogénea complejidad diseminada en las variadas historias, teorías, metodologías y críticas (así, en plural) que el diseño gráfico, como disciplina profesional, ha debido registrar a lo largo, ancho y profundo de sus espacios y tiempos como arte, ciencia y técnica de la comunicación visual intencional.

Evidentemente y para ser congruentes con los postulados que todo ejercicio testimonial implica si se parte de la actitud antes señalada, éste escrito concreta sólo una porción del cambio de paradigmas educativos en el área, es decir, da fé de las maneras en que se interpretan las lecciones de tales historias, asume una posición argumental sobre las teorías preférritas y en vigor, establece una aclaración de las metodologías utilizadas tanto en la práctica docente como en el ejercicio profesional y permite la atribución de un cierto entrenamiento en materia de crítica a los modos de operación de ofertas educativas similares. Se vislumbra de tal manera un porvenir académico con menos sobresaltos.

Se dice que la confección integral de la mirada del observador determina, caracteriza, define la interpretación y enjuicia lo que vislumbra en el tema que le interesa y éste documento no es la excepción, pues en la realización del proyecto se manifiestan filias y fobias de un pensar, sentir y hacer el diseño gráfico al mismo tiempo que se contraen derechos y obligaciones que persiguen propósitos pedagógicos en virtud de la escasa dotación informativa de que se dispone, la ligereza o el peso del discurso que anima las explicaciones existentes y aún la someridad de los análisis de cada uno de los elementos que conforman el sistema descrito

La experiencia puesta al servicio de las actividades docentes en aras de compartir conocimientos pertinentes, la planeación visualizadora del profesional que egresará del plantel con pleno dominio de capacidades y habilidades, las costumbres que a diario se ejercitan en la práctica de tales acciones magisteriales tienden a la generación y actualización de actitudes propositivas que incidan favorablemente en el contexto social y la evaluación controlada de los resultados que arroja dicho adiestramiento en terrenos del diseño gráfico han transcurrido en tiempos y espacios de continua transición de ideas, proyectos y hechos concretos que han pretendido hallar soluciones, efectivas

en su momento, a problemáticas que mantienen su compleja diversidad en momentos en que el amplio sistema educativo a nivel superior está siendo sujeto a revisión en todo el territorio nacional.

En el logro de tales propósitos ha sido necesario recorrer añosas vías de probada calidad didáctica pero también ha resultado impostergable asumir inéditos retos pedagógicos en los que la creatividad personal juega un decisivo papel como motor de empuje hacia ciclos de optimización benefactora en lo colectivo y en lo individual, procurando otorgar la importancia debida a los retos que una insolvente tradición oral se empeña en mantener vigentes. Para ello también ha servido este documento, inusitado ejercicio testimonial que intenta romper con dicha usanza de soltar palabras al viento

Como parte integral de la oferta académica de la FAyD y de la U de C, la Licenciatura en Diseño Gráfico está en proceso de consolidar una identidad profesional que nació bajo amorfos auspicios de otras divisiones del diseño errática e insosteniblemente operadas, insospechada idea de su trascendencia comunitaria y encorsetada tutela de la disciplina arquitectónica a fin de responder a las expectativas de su existencia, pero no en el esquema del diseñador integral que primero maneja un poquito de todo y luego se especializa en una de las ramas de aplicación de la comunicación visual; ése es un esquema cuyo desgaste prueba su ineficiencia

El diseñador gráfico que se forme en la U de C deberá ser un profesional de la disciplina comunicativa, avezado primero en su área, para luego aportar su diferenciada mirada, particular enfoque, intenso entrenamiento, meditado proceder y decidido actuar en un integrado equipo de diseñadores para, entonces sí, dar solución integral a problemáticas de distinto alcance e impacto social que sea capaz de prever, enfrentar y superar.

Como bien pudo advertirse a través de este documento, falta mucho por hacer pues si bien constituye la plataforma presente de futuros procesos de aprendizaje significativo, resulta factible imaginar que de la información, el análisis, la síntesis y la presentación de los datos obtenidos pueden derivarse otros productos que aportarán su significativo valor al orden armónico que el programa académico requiere. La exploración del perfil sociológico del aspirante a las carreras de la FAyD y psicológico del estudiante de diseño gráfico, la historia, desarrollo, práctica e hitos de las

artes gráficas en el estado, el desarrollo de las proto o teorías del diseño gráfico en el Occidente de México y su incidencia en el ámbito local, las revisiones a las metodologías utilizadas antes y ahora en los recintos institucionales de educación superior significados por su trascendente labor, son algunos de los posibles temas en los que deberá hacerse hincapié en los tiempos por venir si se quiere obtener mejores resultados de índole cualitativa, más que autocomplacientes incrementos matriculares.

En términos de eficiencia concreta, para la jefatura de carrera de diseño gráfico en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la U de C el presente estudio generó el planteamiento de cuatro estrategias fundamentales que habrán de seguirse en aras de alcanzar mejoría en los resultados obtenidos

La primera consiste en la sistematización del registro informativo de logros y errores en el proceso de enseñanza aprendizaje y mantener actualizado el universo de acción educativa. Con tales actividades se evitarán las cíclicas desmemorias que de continua aquejan a la actividad magisterial, especialmente en ésta área del diseño y se contará con información destinada a consolidar el diario ejercicio académico. El presente documento constituye ya un buen ejemplo de ello.

La segunda se refiere a la definición, asunción y difusión de criterios de calidad integral para la formación, práctica y apoyo docentes, pues como se sabe y se ha probado a lo largo de éstas páginas, la esperada incorporación de egresados de la licenciatura a la planta de docentes de la misma debe convertirse en una advertencia sobre los riesgos del incesto académico que tal inercia conlleva.

La generación, adquisición y aplicación del conocimiento a través de la investigación en el área integra la tercer estrategia. En ese sentido, la inminente incorporación del plantel al seno de ENCUADRE y las gestiones administrativo-académicas para incrementar relaciones con otras instituciones de mayor antigüedad y experiencia, merced a los contactos de índole personal e institucional que se han forjado, hacen suponer que la vital área aportadora de conocimiento está por delinear, asumir y producir mayores y más serios productos de investigación útil

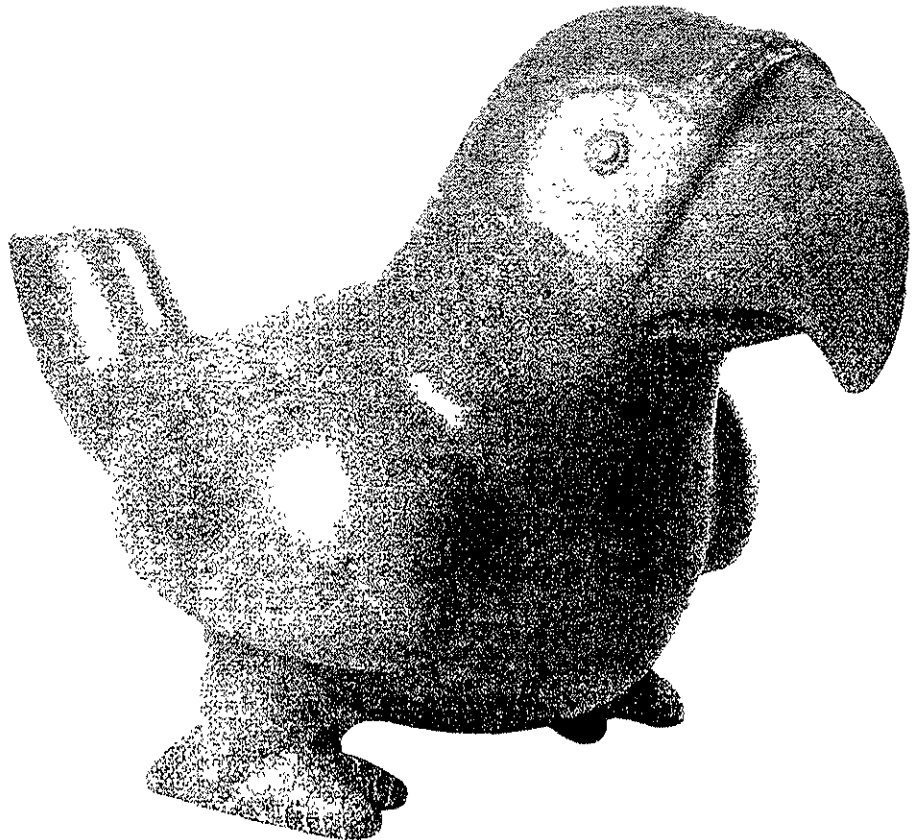
Por otro lado, la optimización de los recursos humanos, materiales, financieros y de servicios generales es un rubro que deberá irse perfeccionando en la medida en que la imaginación y no sólo las posibilidades inmediatas esti-

mulen mejores situaciones laborales para los docentes, se gestionen mayores recursos a través de un mayor compromiso con la carrera y se dé mejor utilidad a los recursos existentes.

El uso de las actuales tecnologías de información es un rubro que no debe dejarse de lado por más tiempo y el abastecimiento informativo e icónico por parte de la comunidad de la FAyD será uno de los factores a trabajar en lo inmediato. En este aspecto, deberán tenerse en cuenta las aportaciones que la preocupada visión que la UNESCO a nivel mundial y la ANUIES en lo nacional tienen acerca de los retos de la educación superior.

Como se observa, mucho se trabaja en la Facultad de Arquitectura y Diseño pero no siempre se alcanzan los objetivos propuestos y menos se valoran los resultados obtenidos. Habrá que modificar tendencias, romper inercias y enfrentar nuevos retos en el futuro inmediato.

Bibliografía



Bibliografía

Libros

ANUIES, Anuario Estadístico "Población escolar por carrera, entidad federativa e institución", s/n/e, México, Anuiés 1998.

Beltrán, Félix, *Acerca del diseño*, 1ª ed., La Habana, Letras Cubanas, 1984.

Blanchard, Gérard, *La Letra*, 2ª Ed., Barcelona, ceac S A., 1990.

Bonsiepe, Gui, *Las 7 columnas del diseño*, 1ª ed., México, UAM-A, 1993.

Bonsiepe, Gui, *Teoría y práctica del diseño industrial, Elementos para una manualística crítica*, 1ª ed., Barcelona, Ggili, (Comunicación Visual), 1978.

Braham, Bert, *Manual del Diseñador Gráfico*, 1ª ed., Madrid, Celeste Eds., 1991.

Bürdek, Bernard E., *Diseño, teoría y práctica del diseño industrial*, 1ª ed., México, Ggili (GGDiseño), 1994

Cassier, Ernst, *Las Ciencias de la Cultura*, Ed , México, FCE-Breviario N° 40, 1981.

Cassirer, Ernst, *Filosofía de las Formas Simbólicas y Antropología Filosófica*, Ed., México, FCE, 1985.

Codigram, *Diseño Mexicano Industrial y Gráfico*, 1ª Ed , México, Codigram, 1992.

CONPES/CIEES/CADU, *La Enseñanza del Diseño Gráfico en México*, 1ª ed., México, CONPES, 2000.

CONPES/CIEES/CADU, *Marco de Referencia para la Evaluación*, 1ª Ed., México, SEP/ANUIES/CONPES, 1995.

CIEES/CADU, *Reporte de Evaluación de las Licenciaturas en Diseño: Gráfico, Industrial y Artesanal*, Facultad de Arquitectura Universidad de Colima, s/n/e, México DF, CIEES/CADU, 1997.

Covarrubias, Felipe, *Treinta años diseñando*, 1ª ed., Guadaluajara, Iteso-Poliedro-Trama Visual, 1999.

Covarrubias, Miguel, *Arte Antiguo de México y Centroamérica*, 1ª Ed , México, UNAM, 1967

Costa, Joan, *Imagen Global*, 3ª ed , Barcelona, ceac (Enciclopedia del Diseño), s a., 1994.

Costa, Joan y Abraham Moles, *Imagen Didáctica*, 1ª ed., Barcelona, Ceac (Enciclopedia del Diseño), 1991.

Díaz Barriga Arceo, Frida y Gerardo Hernández Rojas, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo Una interpretación constructivista*, 1ª ed . Mexico, McGraw-Hill Interamericana Eds . 1998

Dondis Donis A . *La sintaxis de la imagen* 3ª Ed , Barcelo-

na, Ggili (Comunicación Visual), 1980.

Fernández, Berta y Fernando García, *et. alt.*, *Ciencias de la Comunicación*, 1ª reimp., México, unam (Las humanidades en el siglo XX vol 2), 1978.

Ferrater Mora, José, *Diccionario de Filosofía*, 4 Tomos, 5ª ed., Madrid, Alianza, 1984.

Fontcuberta, Joan y Joan Costa, *Foto-Diseño*, 2ª ed., Barcelona, ceac (Enciclopedia del Diseño), 1990.

Galindo, Jesús (coordinador), *Técnicas de Investigación en Sociedad, Cultura y Comunicación*, 1ª reimp., México D F., Pearson/Pren tice Hally/Addison, 1998.

García, Alicia, et al, *Comunicación Gráfica*, ensayo de pasantía de Licenciados en Dibujo Publicitario, 1ª Ed , México, Talleres del Decograf, 1977.

Gubern, Román, *La mirada opulenta, Exploración de la icnosfera contemporánea*, 2ª ed. Rev , México, Ggili, GGmassMedia, 1992.

Irigoyen Castillo, Francisco, *Filosofía y Diseño*, Una aproximación epistemológica, 1ª ed., México, UAM Xochimilco, 1998

Katz, Chaím, et al, *Diccionario Básico de Comunicación*, 4ª Ed., México DF, Nueva Imagen 1989

Kenmis, Stephen, *El currículo más allá de la teoría de la reproducción*, 1ª ed., Madrid, Morata, 1988, p.28

Larios Vega, Juan M. *Consideraciones para el Planteamiento de Cambios en la Carrera de Diseño Industrial*, Tesis de licenciatura, Ude C/FA, enero, 1994.

Llovet, Jordi, *Ideología y metodología del diseño*, Una introducción crítica a la teoría proyectual, 2ª ed., Barcelona, Ggili (GGDiseño), 1981.

Mañá, Jordi, *El diseño industrial*, 1ª ed., Barcelona, Salvat (GT 59), 1974.

Martínez Leal, Luisa, *Treinta siglos de tipos y letras*, 1ª ed., México, UAM Azcapotzalco-Tilde, 1990

Mattelart, Armand, *Comunicación masiva y revolución socialista*, 1ª Ed., México, Diógenes, 1972.

Matlin, Margaret W y Hugh J Foley, *Sensación y percepción*, 3ª ed., Naucalpan, Prentice-Hall, 1996

Moles, Abraham y R. Claude, *Creatividad y métodos de innovación*, Madrid, Ibérico-Europea de ediciones, 1997.

Moles, Abraham A. y Luc Janiszewski, *Grafismo funcional*, 2ª ed , Barcelona, ceac (Enciclopedia del Diseño), 1992

Pittaluga, Gustavo, *Temperamento. Carácter y Personalidad*, 7ª reimp , Mexico, FCE Breviario 90. 1983

Prieto Daniel, *Estética*, 1ª Ed , Mexico, ANUIES, 1977

Prieto, Daniel, *Diseño y Comunicación*, 1ª Ed, México, UAM-Xochimilco, 1982.

Olea, Óscar, *Un modelo relativista de gravitación universal: El caso de la posmodernidad* en Encuentros y desencuentros en las artes, Memoria del XIV Coloquio Internacional de Historia del Arte, 1ª ed., México, UNAM-IIE, 1994

Rodríguez M., Luis, *Para una teoría del diseño*, 1ª ed., México, Uam-Azcapotzalco/Tilde, 1989

Rodríguez Prampolini, Ida, *Las Artes Plásticas 1*, 1ª ed, México, Unam (Las humanidades en el siglo XX, vol. 4), 1977.

Ruder, Emil, *Manual de diseño tipográfico*, 1ª Ed., Barcelona, Ggiji, 1983.

Salinas Flores, Óscar, *Tecnología y Diseño en el México Prehispánico*, 1ª Ed., México UNAM-FA-CIDI, 1995.

Sánchez Soler, Ma Dolores, *Modelos Académicos*, 1ª ed., México D.F., ANUIES (Temas de hoy en la Educación Superior N° 8, 1995, p. 11

Santillana, *Diccionario de las Ciencias de la Educación*, 1ª ed., Madrid, Santillana, 1983, p 347

Satué, Enric, *El diseño gráfico: Desde los orígenes hasta nuestros días*, 2ª reimpresión, Madrid, Alianza Editorial, 1990.

Scott, Robert G., *Fundamentos del Diseño*, 3ª reimp., México, Limusa-Noriega eds., 1995.

U de C, *Plan Institucional de Desarrollo 1997-2001*, U de C, México, 1997

UdeC/FAyD, *Programa Operativo Anual 2000*, enero 2000

UdeC/FA, *Plan de Estudios Arquitecto*, Trabajos previos al diseño del Plan de Estudios de la Carrera de Arquitectura, Colima, 1995.

UdeC/FA, *Instrumentación de Acciones derivadas de la Evaluación realizada a los Programas de Diseño (Industrial, Gráfico y Artesanal)(Nivel Licenciatura)*, mecanoscrito sin publicar s/n/e, Coquimatlán, Col., FA, octubre de 1998.

UdeC/FA/Colegio Académico, *Guía Académica 1997 para las Licenciaturas en Diseño*, s/n/e, Colima, mecanoscrito sin publicar, 1997.

UdeC/FAD/Consejo Técnico, *Reglamento General para las Materias de Diseño Arquitectónico, Urbano, Industrial, Gráfico y Artesanal*, mecanoscrito sin publicar, s/n/e, Coquimatlán, Col., 1996.

UdeC/FAyD, *Programas de las Matenas de Diseño Gráfico*, 3ª ed, Coquimatlán, Col., Academia de Diseño Gráfico, 2000

UdeC/FA, *Mendoza Jimenez, Julio de Jesus*, Segundo Informe de Labores, s/n/e, Coquimatlan Col FA 1997

UdeC/FAD/Colegio Académico, *Manual para Curso Propedéutico*, s/n/e, Coquimatlán, Col., FAD, 2000.

UdeC/Rectoría, *Reglamento de Escuelas y Facultades*, s/n/e, Colima, Publicaciones UdeC, 1997.

UdeC/Rectoría, *Estatuto del Personal Académico de la Universidad de Colima*, Art. 3º, enero de 1997

UdeC/Dirección General de Educación Superior y Posgrado, *Diplomado en Docencia Universitaria (Didáctica: Ciencias Sociales)*, s/n/e, Colima, año 1995

Ude/Rectoría, *Carpeta de Legislación Universitaria, Reglamento de Exámenes Profesionales y Expedición de Títulos* emitido por Acuerdo de Rectoría No 4a de Rectoría de 1993.

UdeC/CGD/DGES, *Lineamientos Mínimos para la Elaboración y Reestructuración de Planes de Estudio*, s/n/e, Colima, 1977

UdeC, *EVALUACIONES Regulación del Trabajo Escolar*, s/n/e, Colima, Dir. Gral. de Publicaciones UdeC, 1996.

Universidad Pontificia Bolivariana/Facultad De Diseño, *La Enseñanza del Diseño Gráfico en el Marco de las Nuevas Tecnologías*. Medellín, Colombia, 1997.

En material promocional

Academia Mexicana de Diseño realizado por el D.I. Alejandro Lazo Margáin en junio de 1989, impreso en Talleres de la Enap/Unam

UdeC/FA, *Licenciatura en Diseño Gráfico*, tríptico promocional s/n/e, Coquimatlán, Col, FA, 1998.

UdeC/FAyD, *Licenciatura en Diseño Gráfico*, Cuadriptico promocional, s/n/e, Colima, FA/UC, 1996.

Sitios web

Anaya editores, Diccionario Anaya de la lengua, <http://www.anaya.es/diccionario/diccionar.htm>

Visual, Magazine de Diseño Gráfico y Comunicación, 1997, <http://www2.visual.gi/Opinion/>

Universidad de Colima, www.ucoi.mx

Encuadre, <http://alebrije.uam.mx/aedg/menu2.htm>

Colegio de Diseñadores Industriales y gráficos de México, <http://www.codigram.org.mx>

Revistas

a/diseño, Año 6 N° 33, 1997

a/diseño, Año 6, N° 33 1997

al diseño, Año 6, N° 35, 1998.
aldiseño, año 6 no 31, México, TresDieciséis, 1997.
aldiseño, diciembre-enero 2000.
Cuadernos de Comunicación Año XV N° 100, diciembre
1990, México, Ediciones de comunicación S.A. de C.V.
DeDiseño, año 1, n° 1, sep-oct 1994.
DeDiseño, Año 1, N° 3, marzo-abril de 1995.
DeDiseño, Año 2, No 8, agosto 1996
DeDiseño Año 2 N° 10 diciembre de 1996
DeDiseño, Año 2, No 12, abril-mayo 1997.
DeDiseño, Año 4, No 23, agosto-septiembre 1999.
DeDiseño, año 6 No 28, 2000.
Experimenta, N° 18, Madrid, 1998.
Lúdica, Año 1 N° 0, diciembre de 1997.
Lúdica Año 1, N° 0 diciembre de 1997.
Lúdica año 1 n° 1, abril 1998.
Lúdica, México, año 1 n° 2, julio 1998.
Lúdica Año 3, N° 8, Julio 2000.
Magenta año 1, n° 2, México, Magenta rdsc, primavera, 1983.
Más allá de las líneas, órgano informativo de la FayD, Año
5, No 74.
México en el Diseño, año 2 N° 12, octubre-noviembre de
1992.
México en el Diseño, año 3, n°13, dic 1992-ene1993.
Educación Artística, año 2, vol 1, n°4, México, INBA-SEP,
1981
Plural, Excélsior, N° 40, septiembre de 1991.

Mecanoescritos sin publicar

Gutiérrez, Lucila, Entrevista a Gonzalo Villa Chávez, abril de
1998.
Gutiérrez, Lucila, Entrevista a Gabriel Gómez Azpeitia, mayo
de 1999
Gutiérrez, Lucila, Entrevista a Roberto Huerta Sanmiguel, ,
mayo de 1999
Gutiérrez, Lucila, Entrevista a Julio Mendoza, , mayo de 1999.
Mendoza J., Julio de J, Primer Informe de Labores de la
Facultad de Arquitectura, mecanoescrito interno, s/n/e,
Coquimatlán, Col., octubre de 1996.
Trollbeck, Jacob, Conferencia "Diseño gráfico en el estudio
digital", 2ª expo al Diseño, 4 de marzo de 1997, WTC, México
DF
UdeC/FAyD/Jorge Zurroza, Matriz Taxonómica de las
Materias de Diseño Gráfico, 1ª a 3ª ed., Coquimatlán, Col ,
Jefatura Académica de Diseño Gráfico, febrero de 1997,
marzo de 1998 y agosto de 2000
UdeC/FAyD/Jorge Zurroza, Matriz de Evaluación de las
Materias de Diseño Gráfico, 1ª a 3ª ed , Coquimatlán, Col.,
Jefatura Académica de Diseño Gráfico, febrero de 1997,
marzo de 1998 y agosto de 2000
Zurroza, Jorge , Entrevista a Adolfo Gomez Amador, octubre
de 1996.