

00265



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS
DIVISION DE ESTUDIOS DE POSGRADO
ACADEMIA DE SAN CARLOS

EVALUACION PARCIAL DEL CURRICULUM DE LA
LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO DE LA
UNIVERSIDAD AUTONOMA DE CIUDAD
JUAREZ

294700

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRA EN ARTES VISUALES

Orientación Comunicación y Diseño Gráfico

P R E S E N T A:

SILVIA VERONICA ARIZA AMPUDIA

DIRECTOR DE TESIS:

MTRD. JAIME A. REBENDIZ G.

MEXICO, D. F.

2001



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

A mi amigo por permitirme
conocer tantas cosas hechas por Él y para nosotros

A los Patitos por ser mi ejemplo

Y a todos los demás por estar siempre aquí

Evaluación Parcial del currículum
de la Licenciatura en Diseño Gráfico
de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Esquema

Introducción

I. Universo de conocimiento del diseño gráfico

A. Conceptualización.....	1
B. Funciones.....	9
C. Disciplinas.....	14

II. Formación académica y formación profesional

A. Estado de la disciplina.....	26
B. Panorama de la enseñanza.....	35
C. Ámbitos profesionales del diseño gráfico.....	51

III. Aspectos básicos de evaluación curricular

A. Currículum.....	55
B. Plan de estudios.....	59
C. Evaluación.....	63

IV. Análisis sobre la Licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

A. Retrospectiva del programa de diseño gráfico de la UACJ.....	67
B. Diagnóstico general del campo profesional	78
C. Evaluación educativa del actual plan de estudios.....	84
D. Propuesta.....	139

Conclusiones

Referencias

Anexos

Introducción

El diseñador gráfico es un profesional que comunica ideas de manera innovadora y original a través de la combinación de elementos visuales de carácter artístico con otros de tipo técnico para identificar y proyectar la imagen de un producto o servicio. En este sentido, su trabajo implica una fundamentación tanto teórica como una depurada aplicación de técnicas, resultado del ejercicio práctico. Esta formación en dos vertientes da al diseñador gráfico las bases para conceptualizar, dirigir y producir un mensaje visual que resuelva problemas específicos de comunicación en este ámbito.

A partir de la segunda mitad de este siglo, la globalización de la economía y la cultura planteó el reto de superar las barreras del idioma, lo cual ha sido resuelto en parte por la comunicación visual. En la medida que los mensajes visuales tienen mayor importancia en la sociedad contemporánea para la promoción e intercambio de productos y servicios, la incidencia del diseñador es más notoria. Es válido afirmar que la necesidad de contar con diseñadores gráficos competentes es un factor asociado al desarrollo económico de una región o un país, por lo que la formación de estos profesionales ha merecido la atención de los sistemas educativos en general.

El diseño gráfico contemporáneo constituye un campo interdisciplinario complejo en el sentido de que reúne aportaciones de la filosofía, psicología, antropometría, ingeniería, arquitectura, historia del arte, antropología, sociología, semiótica y ciencias de la comunicación entre otras. A partir de la sistematización lograda en la Bauhaus* el diseño no puede ser entendido como un ejercicio puramente intuitivo, sino como el resultado de una formación sólida que sólo puede llevarse a cabo en el seno de instituciones educativas de nivel superior.

En México, son numerosas las escuelas y universidades que forman diseñadores gráficos con estándares de calidad relevantes. Un elevado porcentaje de éstas se encuentran en las capitales del país y de los estados; son menos las que se ubican en ciudades de desarrollo medio. Desde luego esta distribución responde a la demanda de educación superior, por un lado, y a las demandas de los sectores productivos y de servicios, por otro. En esta encrucijada cabe destacar a la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ), que localizada en una ciudad de desarrollo medio en relación con otras urbes nacionales, tiene una

**Weimar, Alemania 1919*

posición estratégica en la economía del estado de Chihuahua, de la región norte del país y de la nación en su conjunto.

Este trabajo tiene como propósito realizar una evaluación parcial del currículum de la Licenciatura en Diseño Gráfico que ofrece la UACJ, debido a las siguientes consideraciones:

1. Ciudad Juárez conforma un espacio privilegiado para analizar la relación entre desarrollo económico y surgimiento de nuevos nichos laborales. Entre éstos, los relacionados con el diseño gráfico.
2. La UACJ inició el programa de Diseño Gráfico en 1992, por lo que en este momento han egresado seis generaciones que se han incorporado ya al campo de trabajo.*
3. La experiencia profesional de los egresados de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la UACJ representa un elemento importante a considerar en la evaluación curricular de la licenciatura.

Una evaluación curricular corresponde a un conjunto de tareas objetivas y continuas que consiste en comparar los objetivos y la estructura de un plan operativo con un modelo, los juicios de valor obtenidos con esta comparación sirven de información para adecuar el plan de estudios a la realidad. Estas tareas establecen el valor del currículum como recurso normativo principal de un proceso concreto de enseñanza-aprendizaje, para ver si es conveniente conservarlo, modificarlo e incluso sustituirlo. Un currículum no es algo simple sino complejo pues incluye mucho más que un plan de estudios, por ejemplo una parte importante de la evaluación curricular sería el diagnóstico del campo profesional que da sentido a la formación de un profesionista. Durante el desarrollo de este trabajo se dará un conjunto de conceptos básicos que servirán de marco referencial para la realización de este estudio.

La evaluación que se presenta en el presente trabajo tiene pues a la vista dos extremos importantes: el primero es el campo de conocimiento del diseño gráfico; el segundo es su campo de aplicación. Contemplar ambos extremos permite conciliar la formación académica con el desempeño profesional.

En primer lugar, se presenta el estado del arte en el diseño gráfico y su reflejo en el curriculum del programa de licenciatura ofrecida por la UACJ. Dados nuestros planteamientos teóricos, abarcamos dentro del curriculum tanto los aspectos epistemológicos y los pedagógicos, como los de la estructura organizativa de la institución. En segundo lugar se realiza un análisis del plan de estudios que ofrece la UACJ teniendo en cuenta la historia del programa, su ubicación, tamaño y resultados, estos últimos relacionados con el vínculo con el área profesional sobre todo. Por último, las conclusiones tienen como propósito servir de base a una propuesta de mejora en aquellos aspectos en que, de acuerdo con la evaluación, exista la necesidad de adpotar medidas remediales.

Capítulo 1

Universo de conocimiento
del diseño gráfico

A. CONCEPTUALIZACIÓN

El diseño es una actividad ligada al proceso evolutivo del hombre, a su familiaridad con el entorno; desde que el hombre se implantó como especie logró comprender que el mundo natural en el que vivía no era suficiente para satisfacer sus necesidades y se dio a la tarea de crear un "mundo artificial" que las equilibrara. Desde entonces, sin que el hombre supiera el nombre exacto de esta actividad, estaba diseñando, y así su tarea se convirtió en un hacer creativo. Podemos dar pues una primera definición de diseño como: el inicio de la transformación de las cosas hechas por el hombre, éste se describe como una serie de sucesos que empiezan con los materiales componentes de un producto y finaliza con los efectos sobre la sociedad, de la que va a formar parte este diseño.

Aunque esta actividad, que comienza con la creación de toda clase de cosas que no existían en la naturaleza es decir artificiales, creadas para la satisfacción de necesidades existe desde hace miles de años, se dice que los diseños "son frutos de una nueva división técnica del trabajo estético especializado que comenzó a germinar cuando la cultura estética de Occidente necesitó profesionales capaces de introducir recursos estéticos en los productos industriales"¹. Así pues los diseños tienen su origen en el siglo XIX cuando la Revolución Industrial había ya marcado el desarrollo de nuevas fuentes de energía y se había convertido en un movimiento económico que provocó una ampliación de los mercados, la cual produjo una mayor división del trabajo causa ésta de las invenciones mecánicas que revolucionaron la industria. Los diseños vinieron entonces a ser parte de este movimiento al conjuntar el trabajo estético con el industrial masivo, base material, este último, de la sociedad. Se convierte el diseño en un fenómeno sociocultural y estético, como lo eran ya las artes y las artesanías.

Desde entonces el concepto diseño se define más claramente como una creación, por parte de especialistas, de objetos y utensilios para la producción en serie, cuando hablamos de objetos no nos referimos sólo al diseño industrial sino a toda clase de productos creados que pueden reproducirse, así por ejemplo podríamos hablar de la imprenta, que incluso fue creada mucho antes de la

1. Juan Acha. *Introducción a la teoría de los diseños*. Ed. Trillas. México, 1999, p. 75

mencionada revolución; en este sentido pues un diseñador es aquella persona que sabe idear determinado tipo de productos, siempre tomando en cuenta el aspecto estético que soluciona de un modo eficaz las formas con sus funciones.

Hoy el diseño está en todo nuestro entorno, en miles de productos materiales que utilizamos cotidianamente y en cosas inmateriales que también son parte de los procesos dentro de nuestra vida, pues el diseño está ligado al todo cultural y por lo tanto participa y contribuye al contexto global en que vivimos. Estamos llenos de objetos diversos que satisfacen casi cualquier necesidad incluyendo nuestra ansia de innovación y tecnología, característica esencial de los nuevos tiempos.

Por eso el diseño es una disciplina fundamental en la vida contemporánea "es un arte del pensamiento dirigido a la acción práctica a través de la persuasividad de los objetos y por lo tanto el diseño implica la expresión vívida de las ideas competentes a la vida social"².

En cierto grado el diseño es una actividad definida por el medio ambiente social, de hecho el diseño ahora ya no es simplemente de objetos sino de contextos, la tarea del diseño en nuestros días es la de reconceptualizar los diferentes obstáculos que tiene el ser humano para lograr el mayor provecho de su vida en sociedad. Para que su calidad de vida sea cada vez mejor, el diseño entonces, debe responder a las necesidades expresas y latentes de la sociedad.

Como ya dijimos esta actividad se desarrolla muchas veces con base en la industria, y como tal se manifiesta a través de un proceso específico: el diseño "es la actividad de elaboración deliberada, sistemática y científica de planes o proyectos de acción creativos que tienden, mediante algún tipo de descripción, a conectar el objetivo con su realización o consecución"³. Esta definición nos explica que el diseño como ejercicio profesional es una actividad caracterizada por el paso de la idea al producto, por la configuración de las obras producidas industrialmente. El diseñador da figura a los objetos volumétricos y sentido a los objetos sígnicos para su interrelación funcional con el ser humano.

2. Richard Buchanan. *Discovering design: explorations in design studies*. University of Chicago Press. Chicago, 1995, p. 23

3. Ivan Espin: *Sobre el diseño en Universidad de la Habana no.209, julio-diciembre de 1978 pp. 7-8.*

Diseñar es un proceso de creación que contiene cierto propósito; una acción creativa que cumple con cierta finalidad. El diseño es una actividad práctica pues como ya lo mencionamos su objetivo es ser funcional, es decir que el diseño distingue un método de creación visual con una meta muy específica, que implica exigencias de aplicación; un diseño debe contener un mensaje, pues el mensaje o producto es la expresión visual del mismo.

Es común encontrar que el concepto diseño se utiliza no sólo para designar actividades distintas, sino también para diferenciar actitudes y ámbitos variados. Se suele dividir al diseño en diferentes formas de prácticas, o actividades como el diseño industrial, diseño gráfico, diseño de interiores, arquitectónico, de modas, etcétera. Esta división obedece primeramente a una separación del diseño de objetos y el diseño de productos inmateriales como ejemplos tenemos las técnicas o servicios que se planean en la ingeniería industrial o la planeación urbana; también se suele tomar en cuenta para esta división las formas de diseño que se orientan un tanto a lo artístico a diferencia de las que se sustentan más en la tecnología.

Aunque ejercido en disciplinas diferentes el diseño es común en todas estas actividades, y lo cierto es que cualquier forma de diseño implica un proceso creativo y comunicacional. Es por esto que si buscamos una idea básica y central en el diseño, encontramos en la comunicación una palabra clave pues el gran porcentaje de la actividad humana resulta de su participación en ella.

La palabra comunicación es un término derivado del latín que significa hacer común, es decir "realizar la transmisión de información o conocimiento entre una persona y otra del modo más exacto posible..."⁴. Del vocablo común derivan también comunidad, comunión y comulgar, así comunicación es hacer común un significado a una comunidad con el fin de que toda ella pueda comulgar en la comprensión del mismo.

La comunicación es una característica fundamental en la disciplina que nos ocupa en esta investigación: el diseño gráfico, una de las diversas áreas del ya atendido diseño.

4. David Bohm. *Sobre el diálogo*. Editorial Kairós. Barcelona, 1997, p.34

En el diseño gráfico, a diferencia de la comunicación verbal, se comunica con "...signos visuales, la mayoría de los cuales no están sometidos a ninguna convención social por lo que respecta a su significado -como lo está por ejemplo, el habla- pero que, correctamente empleados y adecuados a la intención comunicadora, son susceptibles de ser inteligibles para el receptor de dicha comunicación"⁵. Esta área del diseño tiene pues el propósito de satisfacer necesidades muy específicas de comunicación visual a través de mensajes que son estructurados y configurados por medio de signos, todo dentro de los llamados códigos visuales.

Al hablar de comunicación visual nos referimos a la transferencia de información a través de elementos percibidos visualmente, y que tiene, por ser principal objetivo del diseño gráfico, la finalidad de modificación de la conducta. Éste objetivo se considera como la columna vertebral de la comunicación gráfica: transmitir para mover hacia una reacción. Para cumplir esta tarea de diseñar una determinada información visual, que pueda ser comprensible, persuasiva y eficaz, un conjunto de medios técnicos tiene que ser utilizado para que la aprehensión del mensaje sea sencilla pero sobre todo clara. Los mensajes son el soporte y el contenido de la comunicación y son también parte esencial del conocimiento y la cultura, "transmiten informaciones acerca del medio ambiente, los objetos, los productos, los servicios y las ideas"⁶.

Todo mensaje gráfico está compuesto de intención y técnica, es un enlace entre el qué comunicar y el cómo hacerlo. Los mensajes contienen significados o por lo menos algún sentido, es esta cuestión la que los define funcionalmente como mensajes. Estos elementos comunicativos implican una intención, una proposición que sería, como ya lo mencionamos, la de comunicar o poner en común. Si hablamos de comunicar como el transmitir significados o mensajes, informaciones y conocimientos a un cierto receptor, esta relación del receptor con los mensajes es un proceso que incluye la percepción y eventualmente la comprensión y la integración psicológica del contenido del mensaje.

Transmitir informaciones acerca de una cosa específica es la función básica de los mensajes, el diseño de mensajes también llamado grafismo, es el diseño de

5. Yves Zimmermann. *Del diseño*. Gustavo Gili. Barcelona, 1998, p.26
6. Joan Costa. *Imagen global*. Editorial: CEAC. España, 1990 p.17

comunicación propiamente dicho, por eso la comunicación por mensajes visuales define el universo del diseño gráfico y a su vez los mensajes gráficos constituyen el conjunto de las comunicaciones funcionales: "institucional, comercial, publicitaria, informativa, didáctica, señalética y de la identidad"⁷, funciones de las que hablaremos más adelante.

Recapitulando podemos entender entonces al diseño gráfico para la comunicación como un grupo de estrategias, procedimientos e incluso técnicas en los que se dan enlaces de información de conocimientos determinados y en los que interviene la percepción principalmente a través de la visión por medio de ciertos códigos visuales.

Ser una actividad comunicadora es un rasgo propio del diseño gráfico, sin embargo aunque un diseño gráfico es por sí mismo comunicativo en muchas ocasiones el diseñador gráfico trabajará al modo del artista, formando imágenes significantes, que representen realidades diferentes a ellas mismas; se puede afirmar que el diseñador ejerce esta tarea, al crear productos que incluyen funciones artísticas como parte de su estructura funcional, el valor de un diseño gráfico requerirá el cumplimiento de requisitos artísticos en conjunción con todo el resto de las condiciones que para comunicar se requieren, tales como los requerimientos prácticos, técnicos y materiales; el diseño gráfico puede emplear estas funciones artísticas como uno de sus componentes, pero sin dejar de tomar en cuenta que siempre las usará como medio y no como fin, "...el diseño gráfico es una creación industrial utilitaria, destinada a la comunicación social, que se vale de la imagen visual artística como uno de sus ingredientes funcionales, o sea, donde lo artístico es componente, no esencia"⁸, aunque no hay que olvidar que dentro de los códigos utilizados por el diseñador gráfico se estudia y aplica la retórica de la imagen y aquí hablamos de cualquier tipo de ésta; el diseñador es así entonces un técnico y a la vez un creador.

Esta parte artística del diseño gráfico tiene sus antecedentes en las artes plásticas, esta artisticidad "deriva, entre otras cosas de los escritos teóricos, la literatura y el ambiente artístico del Prerrafaelismo"⁹ (doctrina estética de los pintores británicos del siglo XIX que imitaban a los pintores italianos anteriores

7. Abraham Moles y Joan Costa: *Imagen Didáctica*, Edit. CEAC.

8. Gerardo Mosquera: *El diseño se definió en octubre*.

9. CIEES, Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. *Panorama de la enseñanza del diseño gráfico*, pg.5.

a Rafael); de este movimiento entre otras figuras destacadas, encontramos a William Morris, escritor y artista que en su centro de trabajo comercial y de investigación diseñó objetos y renovó la tipografía, impulsando la vuelta al artesanado, sin romper con el decorativismo, lo cual creó una nueva preocupación por la técnica y la concepción integral de las artes. Configuró una tendencia editorial marcada usando el diseño tipográfico, la ilustración y algo muy importante: la diagramación. Con estos referentes en Inglaterra y después en el resto de occidente surgió el diseño gráfico moderno, que concilió la naturaleza artística con su potencial como producto serial o industrial, con el uso de nuevas tecnologías para la producción y reproducción de imágenes.

A principios del siglo XX William Addison Dwiggins, diseñador de libros, estampó el término diseñador gráfico para describir las actividades del mismo como las de un individuo que daba orden estructural y forma visual para la comunicación impresa.

Enric Satué nos habla de cómo para estudiar la historia del diseño gráfico se debe iniciar desde una relación detallada de los medios usados en su desarrollo y del análisis de sus efectos resultantes. Desde el siglo XV se ha ligado el diseño gráfico a las llamadas Artes Gráficas, o mejor dicho a la industria de la impresión, debido esto a la causa anteriormente vista de que el diseño fue condicionado por el proceso de evolución tecnológica, en ese caso por consecuencia de una de sus mayores tareas la rápida y exacta reproducción de un determinado original.

De este modo vemos cómo antes de que los procedimientos de impresión seriada aparecieran (por más rudimentarios que fueran) cada etapa histórica y cultural logró crear sus propias formas para informar, o convencer de sus propósitos, con ayuda para esto, de diferentes medios conforme al dominio tecnológico correspondiente, y también al tamaño y complejidad de sus masas receptoras.

Un segundo momento histórico en el diseño gráfico se da con la Revolución Industrial, acontecimiento que de igual manera influye, como lo vimos

anteriormente, en la mayoría de los diseños y que marca el inicio de la profesionalización y el origen del diseño industrial. La necesidad de estudiar los procesos de comunicación masiva se vinculan con esta industrialización, y hacen de la comunicación de masas un auténtico e irreversible fenómeno social; es aquí cuando la creación de imágenes es producida por profesionales del diseño, que encuentran una base en la arquitectura, ingeniería y demás disciplinas afines.

Es imposible todavía referirse al diseño sin mencionar la escuela de la Bauhaus, fundada en Weimar, Alemania el 12 de abril de 1919, la cual se convirtió en capítulo inicial de la narración del siglo XX por sus esfuerzos de renovación del potencial formal y social del diseño que representan un momento fundamental en la historia del diseño. La estructura pedagógica de esta escuela no sólo es un punto de origen en la enseñanza del diseño gráfico sino que además permitió una relación estrecha de éste con la arquitectura, con el diseño industrial, con el teatro incluso, integrando la nueva y variada área del diseño gráfico en una fuerza interdisciplinar que también gracias a ésto adquirió una categoría específica dentro del cuerpo de enseñanzas académicas.

Se habla de la Bauhaus como la "infancia del diseño", y esto puede resumirse en las lecciones básicas que dejó como legado: la forma geométrica, el espacio reticulado y el uso racionalista de la tipografía. El interés de esta escuela por la abstracción y su énfasis en los aspectos de lo visual podrían describirse como: elementales, irreductibles, esenciales, fundacionales y originarios. El curso básico de esta importante escuela desarrolló un "lenguaje visual abstracto y abstrayente para proporcionar una base teórica y práctica para cualquier empresa artística"¹⁰.

La síntesis de palabras e imágenes, base importante del diseño gráfico, hace de la teoría de la Bauhaus un punto de referencia importante para que el discurso de la forma y el lenguaje visual abrieran la dimensión social y cultural del diseño.

Las vanguardias artísticas de principios del siglo XX constituyen también una revolución en las formas de expresión, el objetivo de todos aquellos

10. Ellen Lupton y J. Abbott Miller: *El abc de la Bauhaus y la teoría del diseño*. Gustavo Gili. México, 1994, p. 12

movimientos era la superación de las convenciones tradicionales en beneficio de nuevas ideas, nuevas formas de ver las cosas y nuevos diseños de las mismas, incluso sus efectos sobre la tipografía y el diseño gráfico no han cesado hasta hoy. El arte de vanguardia fue un instrumento experimental teórico y crítico, que tuvo influencia directa sobre el área de estudio que se presenta en esta investigación.

Son muchos los fenómenos, movimientos, procesos incluso descubrimientos y herramientas que han influido en el desarrollo del diseño gráfico; a medida que evolucionó la tecnología, la creatividad del diseñador adquirió mayor trascendencia dentro de los esquemas culturales de cada época y asumió un papel de importancia creciente en las distintas ramas del desarrollo socio-multidisciplinario.

Son pues éstos los antecedentes de la disciplina que tratamos de analizar, la cual en el mundo contemporáneo se observa como la emisión de mensajes gráficos, que no solamente significan el tener una incidencia en la conducta humana, sino que tienen el reto de lograr una comunicación visual en que participe la creatividad plástica.

Si tomamos como antecedente la comunicación visual concluimos que tiene como referencia la misma historia del hombre, pues desde que éste existe ha tenido como una actividad básica la de transmitir sus ideas; el cómo se transmite una información dada es ahora la tarea del diseño gráfico, así como lo es también el persuadir a una parte de la sociedad; así pues, desde que el diseño gráfico se estableció como disciplina, informa y persuade en busca de una meta material que sería la de hacer actuar a la gente de una manera determinada.

B. FUNCIONES

La difusión de mensajes sígnicos visuales a través de los medios de comunicación, conforma el universo del diseño gráfico. En el diseño gráfico todo elemento comunicativo contiene intencionalidad, tiene un propósito que es el de comunicar o poner en común, toda vez que comunicar es transmitir significados, o mensajes informaciones y conocimientos entre emisores y receptores. Los mensajes gráficos componen el grupo de las comunicaciones funcionales: comercial, didáctica, de la identidad, informativa, institucional y señalética. Esto conforma el área de "la comunicación por mensajes visuales que define el universo del diseño gráfico"¹¹.

Hoy en día vivimos en un mundo completamente comunicado e informado, para diferenciar un concepto de otro citamos la explicación que Antonio Paoli nos da acerca de cómo uno y otro a pesar de ser opuestos, están a la vez íntimamente vinculados. Es obvio que no es posible la comunicación si no hay conceptos en común, éstos se denominan estructuras significativas, las cuales se forman a través de ciertos procesos históricos y ciertas utopías, es decir los hábitos y costumbres y lo que es anhelado, cuando grandes cantidades de una población interpretan la realidad según una estructura significativa particular, ésto es cuando se han socializado ciertos conceptos, se habla de un sistema informacional, que puede evocarse en común y que posibilita la comunicación entre los grupos que han asimilado ese sistema.

La comunicación es el acto de relación mediante el cual dos o más personas evocan en común un significado; la información es el acto de estructuración significativa por el cual se interpreta el mundo y las relaciones sociales, vemos entonces como se vinculan una noción y otra, pues para que pueda existir una comunicación se tiene que estar informado de ciertas cosas y para haberse informado de ellas fue necesaria la comunicación, no se puede comunicar algo si antes no ha sido informado, pero nada se informa si está fuera de toda categoría social comunicable y si no hay relaciones sociales adecuadas para comunicarlo, volvemos al principio entonces: la comunicación supone sistemas informacionales.

11. Joan Costa. *Imagen global*. Editorial: CEAC. España, 1990, p.10

Esta explicación nos sirve de referente para nombrar las funciones del diseño gráfico, una de ellas y que de cierta manera engloba todas es la función comunicativa, parte fundamental de la interrelación entre grupos humanos, y uno de los fenómenos más importantes del mundo contemporáneo el cual ha evolucionado de manera desmedida a partir del desarrollo de la informática, así como también por su fundamental participación como vínculo entre naciones, corporaciones sociales, la cultura y los seres humanos.

Actualmente vivimos una cultura comunicacional que afecta a gran parte de los aspectos de la vida social y forma tendencias que se asocian con la economía, la mercadotecnia y en general con el modo de vivir de los grupos sociales, lo que se expresa en diferentes formas de ver la relación entre seres humanos y la modificación de sus hábitos. Anteriormente se habló del papel principal del diseño gráfico de tener una incidencia en las personas a las que va dirigido, este deseo de influir en un receptor es la función básica de toda comunicación gráfica, el que comunica intenta cambiar de alguna manera la forma de pensar del receptor, aumentando sus conocimientos, su vocabulario, su habilidad, etc., o las actitudes del mismo, aumentando su preferencia por un objeto, una persona, o un grupo, o disminuyéndola. La función de la comunicación gráfica se logra comunicando un mensaje de modo eficaz y directo, con el menor número de interpretaciones posibles, pues la potencialidad de expresión de un gráfico está en función directa del número de interpretaciones que pueda contener al momento de expresar su significado, es importante evitar posibles confusiones en su interpretación.

Cuando se informa se forma o aumenta el estado de conocimientos de la persona receptora, el diseñador muestra el modo en que los componentes de un objeto o una situación pueden ser identificados; cuando se quiere persuadir, que es formar o cambiar el estado de actitud del receptor, el diseñador intenta cambiar la opinión del mismo. Es pues la comunicación visual el “intento de informar o persuadir dirigido principalmente al ojo del receptor”¹².

Según Costa y Moles el diseño gráfico se orienta en dos grandes direcciones, “el área diversificada del diseño de informaciones y la vertiente precisa

12. Símbolos y signos gráficos, Escuela Gráfica Salesiana. Barcelona, 1975.

del diseño de identidad”¹³, esta separación no está de ninguna manera desligada con lo que se dijo anteriormente, en ambas direcciones el diseñador trata de incidir de alguna manera en la conducta del receptor, pues es ésta la función principal del diseño gráfico, “el diseñador gráfico informa, persuade, organiza, estimula, identifica, llama la atención y hace que una gran cantidad de personas reaccione”¹⁴, puede el diseñador hacer que un receptor cambie su manera de pensar, de actuar, influir de alguna manera en ciertos aspectos de su vida con la información visual que recibe continuamente.

El diseño de información abarca un conjunto de recursos gráficos que pueden ser usados y combinados en la elaboración de cualquier clase de mensajes informacionales, el texto y las imágenes constituyen la parte importante para transmitir esta información funcional. Este diseño de información funcional básicamente se orienta hacia una utilidad de tipo público, hacia el individuo dentro de una sociedad, con la finalidad de facilitar aquellas informaciones utilitarias que corresponden a sus necesidades y también a sus expectativas, con énfasis en las necesidades vinculadas a la movilidad social, a la complejidad de los productos técnicos y a la exigencia de informaciones que requiere todo ésto.

Otro tipo de información es la llamada por los mismos autores: didáctica, que incluye la presentación de conocimientos además de la transmisión de esta clase de contenidos, componentes de formación del saber de tipo cultural, científico, técnico y profesional.

Por último la información persuasiva, que predomina sobre las dos anteriores, es sobre todo el caso de la propaganda y la publicidad comercial, que "buscan el impacto de la imagen sobre la sensación: la pregnancia formal y el efecto de fascinación sobre la racionalidad. Los recursos gráficos establecen una mecánica sutil que lleva al espectador al terreno de la seducción visual y psicológica”¹⁵

De hecho es posible que no en todos los casos podamos distinguir fácilmente cada uno de estas tres formas de comunicación, pues a veces la apariencia de un mensaje oculta su verdadera finalidad.

13. Joan Costa. *Imagen global*. Editorial: CEAC. España, 1990, p.19

14. www.fadu.uba.ar/diseño.htm.

15. Costa, *op cit* p.20

La otra dirección del diseño gráfico mencionada, el diseño de identidad aunque ya se vio en el apartado primero de este capítulo, hay que agregar que sea cual sea la clase de información que se transmita utilitaria, cultural, didáctica, o persuasiva, los mensajes regularmente incluyen signos de identidad, que son una especie de reconocimiento del emisor del mensaje, ésta es otra de las funciones del diseño de identidad, identificar al “dueño” del mensaje, no al diseñador sino a la persona, empresa, institución, etcétera que quiere dar a conocer tal mensaje.

Pero el diseño aparte de tener una función de tipo comunicativo, informativo o educativo tiene también su lado estético, es decir cada individuo requiere del diseño para enterarse de lo que ocurre más allá de su contexto inmediato pero también para gozar de ciertas formas bellas, para sentir algo frente a composiciones impresionantes, es el concepto de goce que se deriva hacia el terreno del impacto, de la conmoción en el campo de los sentidos, un enriquecimiento de los mismos en cuanto a las formas que perciben. Recordemos que, dentro de los discursos empleados para designar la tendencia en la elaboración de mensajes expuestos por Daniel Prieto¹⁶, se encuentra el discurso estético además de algunos otros importantes como el discurso publicitario, discurso político, científico, educativo e informativo.

Actualmente la producción de mensajes visuales se ha desarrollado mayormente con dirección hacia la producción de elementos de consumo masivo, en la que participan funciones tanto utilitarias como artísticas, el diseño gráfico debe contemplar ambas pues una y otra se complementan, podemos encontrar un mensaje que sea exitoso, es decir que su contenido se interprete como fue planeado, y aunado a esto se encuentre el lado sensitivo, estético mencionado anteriormente.

Se dice que el objetivo del diseño gráfico es la comunicación visual necesaria para la vida social, pero a su vez su funcionamiento está regido por las relaciones con el poder económico, político y cultural. Las necesidades de comunicación visual no son necesidades naturales, éstas surgen del contexto económico social al que se pertenece, el diseño gráfico adquiere esta definición como fenómeno

16. Daniel Prieto. *Elementos para el análisis de mensajes*. Edit. Coyoacán. México.

que satisface demandas comunicacionales en relación con la producción y con la vida en general. Más adelante se tratarán estos aspectos para ver como influyen en la formación de un curriculum.

C. DISCIPLINAS

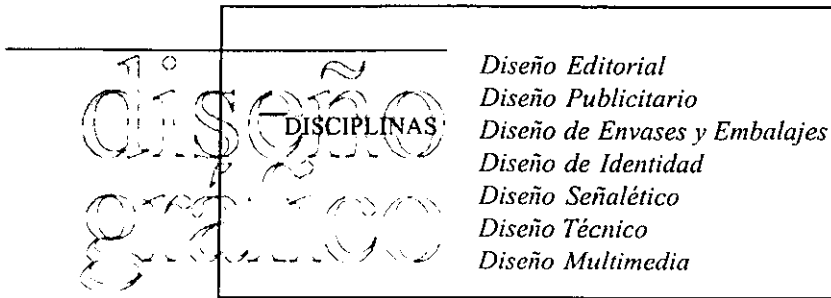
El diseño gráfico no es una materia totalmente definida, ni autónoma, es un procedimiento que para poder operar debe ser por sí mismo interdisciplinario, como los lenguajes artísticos y aquellos ligados a determinadas tecnologías, más allá de lo que generalmente implican los procedimientos de comunicación.

Como ya lo hemos mencionado, la finalidad del diseño gráfico es transmitir mensajes, ideas, o cuestiones de tipo visual, tomando en cuenta una estética de la imagen, la función artística ya citada. Estos conceptos se aplican no sólo a un área comercial es decir no sólo al tratamiento de la imagen que incide en un producto, en su presentación y su promoción, sino también a un área cultural o social en donde el diseñador gráfico se encarga de la difusión de mensajes gráficos cuyo objetivo es la conciencia colectiva, satisfaciendo de esta manera necesidades socioculturales de un determinado lugar. La mayoría del trabajo de diseño se enlaza pues alrededor de la de la venta del producto que proyecta, otras veces de la promoción del servicio, la propuesta o actividad que proyecta; con la industria de hoy desarrollándose rápidamente cada organización e institución intenta establecer una imagen única y promocionar sus bienes, servicios o actividades de una manera original y sobre todo eficaz para comunicarse con su mercado potencial, o con la parte de la sociedad a la cual quiere influir. La investigación que interviene en la conformación de las características del contexto social o comercial influirá en el enfoque gráfico del material de diseño y también aclarará el entorno para el cual está pensado el trabajo.

La forma que adoptará el trabajo gráfico puede encajar en muchas categorías. Se puede producir desde la imagen que identifica a una organización y sus aplicaciones, es decir un estudio de identidad, hasta revistas, folletos, periódicos, menús, rótulos, carteles, tarjetas, señales, envases, animaciones, periódicos, e infinidad de cosas que implican la comunicación por medios gráficos visuales, incluso el diseño dentro del área del cine y la televisión. Como podemos apreciar el diseño gráfico se ocupa de una amplia gama de especialidades, en la colección Biblioteca del Diseño en la que Joan Costa participa se nos muestra una clasificación

de las diferentes disciplinas del diseño gráfico y sus características, la cual tomaremos como guía para explicar, sin entrar en muchas particularidades, las materias en que el diseño gráfico se especializa.

Para dar una clasificación práctica y precisa del diseño gráfico es importante saber lo que produce cada disciplina, los aspectos técnicos que varían de una disciplina a otra y que determinan lo que se puede lograr con cada una de ellas, se consideran así mismo las estrategias en función de la comunicación que aplica cada rama y los efectos sociales que tienen en la vida cotidiana del individuo.



La primer disciplina de la que hablaremos es el diseño editorial. La persona que labora en ésta área tiene como objetivo hacer que el mensaje visual, una publicación en este caso, permita a un lector asimilar sencilla y efectivamente una idea presentada en forma de palabras escritas e imágenes. Un diseño editorial efectivo es aquel que satisface las necesidades del lector y del productor, éste necesita conocer el propósito o finalidad de la publicación, para que, por medio de sus conocimientos en composición tipográfica y estructuración primordialmente pueda darle una forma adecuada.

Las publicaciones que se producen en esta área pueden ser de varios tipos dependiendo de su extensión y finalidad: libros, periódicos, folletos, revistas, cómics, volantes y publicaciones diversas que se representan con ciertos elementos que son como ya lo mencionamos el texto y la imagen pero además el color, la página y la compaginación.

Las estrategias en función de la comunicación que se dan en esta disciplina serían la sucesión de páginas y la comunicación *bi-media* (imagen-texto) y sus efectos sociales son la información sobre datos, acontecimientos y la opinión. El diseño editorial implica por parte del receptor a la vez usuario, el manejo y la manipulación, actos inherentes a la naturaleza como objeto de las producciones propias de esta disciplina.

La segunda disciplina marcada en esta referencia enciclopédica es el diseño publicitario, el cual quizá sea una de las áreas más vastas del diseño gráfico debido a que ofrece un panorama amplio para las ideas; no hay que confundirlo con el sector establecido de la publicidad donde la creatividad se mueve en el interior de teorías comunicacionales específicas. El diseño en ésta disciplina se ocupa de la publicidad dentro de un sector determinado, sólo los objetos o mensajes que tengan que ver con tópicos gráficos específicos por ejemplo los anuncios internos, carteles, anuncios en periódicos y revistas, material de promoción, letreros en puntos de venta, catálogos, u otras áreas especiales como el diseño de embalaje o dentro de la televisión y el cine en promocionales, en diseño de créditos, etc. dejando de lado las problemáticas concernientes a la "campana" propiamente dicha, es decir la que se crea como soporte de productos de gran consumo.

Esta disciplina es muy versátil pues se involucra en objetos de diseño de otras áreas; su principal objetivo es la motivación, esa capacidad de atraer y despertar la atención, interesar e implicar a los desconocidos y numerosos consumidores potenciales, influenciando sus actitudes de compra. En esta función, de la que por cierto también es parte la portada del libro y del disco, es compartida por el embalaje en su cometido publicitario, esto es, en el hecho de que éste aprovecha los espacios para inscribir en ellos imágenes atractivas, colores estimulantes, apelaciones publicitarias y en segundo lugar información acerca del modo de empleo, composición, caducidad, fabricantes, entre otros. El diseño publicitario, en su aspecto editorial por ejemplo el prospecto y el catálogo, se incorpora a la categoría que implica actos manipulatorios como abrir, cerrar, dar vuelta a la página, doblar, desplegar, etcétera.

Como el diseño publicitario no sólo vende productos, sino también servicios e ideas podemos hablar de que los códigos utilizados para su configuración serían: slogans, imágenes, textos, marcas y colores. Dentro de las estrategias que sirven para los mensajes publicitarios tenemos: la motivación, la difusión, la repetición y la persuasión que es ya parte de los efectos sociales, significando la estimulación de actos de compra y consumo.

El diseño de envases y embalajes es una parte muy singular dentro de las artes gráficas, ya que la mayoría del trabajo de diseño gráfico suele ser bidimensional, y ésta disciplina es tridimensional; por esta razón adquiere una gran importancia, el envase es palpable, llega a formar parte de la vida cotidiana e incluso puede lograr que el consumidor se aficione con una imagen específica. Antes de la aparición de los supermercados, el principal objetivo del diseño de envases era práctico e informativo: decirle al cliente cuál era el contenido; en la actualidad, el estilo y forma del envase desempeñan un papel fundamental en la estrategia de venta y el diseñador involucrado en la creación de envases no debe dejar de tomarlos en cuenta, así como tampoco debe ignorar diferentes elementos como la tipografía, las ilustraciones y toda la estrategia que se encuentra debajo de la toma de decisiones, pues el envase cumple muchas funciones y además tiene que ser económicamente accesible y al mismo tiempo competitivo.

Como ya mencionamos el envase en la actualidad ha adquirido una importancia muy grande, hoy el envase es toda una industria que está en un nivel de especialidad tecnológica la cual demanda los conocimientos no sólo del diseño sino principalmente de ramas de la ingeniería y la mercadotecnia. El papel del diseñador gráfico en esta área es trabajar en la planeación y desarrollo de la imagen, de la parte gráfica como su nombre lo dice, un ejemplo muy claro son las etiquetas. Como el envase tiene que mantener el estilo gráfico de una marca ya existente, la función del diseñador a la hora de realizar el diseño de uno de ellos es la misma que con cualquier otra forma de publicidad, vender el producto al cliente y producir un efectivo recurso de venta. El envase en sí mismo es, frecuentemente, el único elemento del producto que los compradores pueden ver en los exhibidores, por ello el diseño es básico para que los fabricantes puedan comunicar sus ideas al consumidor.

En éste ámbito existen dos grandes campos de intervención, desde el punto de vista de la comunicación gráfica por parte del diseñador, una estrictamente decorativa, de tipo bidimensional, que caracteriza a la etiqueta como vehículo tradicional de información sobre el producto junto con toda la posible ornamentación que embellece el envoltorio o los elementos ilustrativos que determinan la naturaleza y el valor del contenido; y otra el diseño que afecta al contenedor, ya se trate de una bolsa de papel o caja de cartón o materiales que necesitan procesos de fabricación más complejos, como envases de plástico, vidrio, metal, etcétera, lo cierto es que en ambos campos deben tomarse en cuenta las expectativas y las exigencias del consumidor.

La insistencia en la importancia del envase es relativamente reciente, su incidencia en el campo de los bienes de consumo, sobre todo de los alimentos, comenzó a considerarse con el desarrollo de los supermercados y las tiendas de autoservicio, ya que fue cuando los envases tuvieron que venderse a sí mismos por así decirlo. Por esto el envase tiene que atenerse a criterios variados: lo más importante es que se destaque, si le falta presencia su función se debilita, lo siguiente es que debe decir con toda claridad qué cosa es el producto, debe también tener la imagen, el carácter y la atmósfera correctos para el producto, el envase debe ser definido y distinto del de sus competidores, si forma parte de una gama, el diseño del envase debe ser adaptable, debe ser así mismo idóneo, y legal.

Resumiendo, el envase puede llamar la atención intensamente y, en sus formas más prestigiosas seducir totalmente. El envase puede también hacer más fácil el transporte de un producto, más práctico para exponerse, y más conveniente al uso. El diseñador debe tener en cuenta los gráficos y también los detalles del material, su construcción, sello y manufactura.

Al igual que el diseño editorial el diseño de embalajes implica, el manejo y la manipulación por parte del usuario o receptor, que como ya dijimos son actos inherentes a la naturaleza objetual en este caso también de las producciones propias de esta disciplina: el estuche, el envoltorio, las cajas, etiquetas, etc. Los códigos

o maneras de expresar las producciones son: el objeto gráfico, las marcas, los colores, los logotipos, las imágenes y los textos.

La mencionada publicidad, la protección de productos y las informaciones para el usuario son las estrategias que para comunicarse utiliza esta disciplina, así como la persuasión relacionada con los hábitos de consumo y la información inductiva son sus efectos sociales sobre el receptor.

Con la industria los productos y servicios pasaron al nivel de satisfactores, mientras que su promoción adquirió una gran importancia en los medios de comunicación; en la actualidad la imagen sirve como promotora y propagadora del consumo de productos y servicios. El diseño de identidad es nuestra siguiente disciplina a desarrollar, éste está presente en la publicidad, en los embalajes y en la edición. Su función es la de introducir un "signo distintivo", es decir una imagen que identifique a un producto o servicio, un grafismo de marca, un logotipo, incluso los colores que son indicativos de un nombre de marca, de un producto o una familia de productos de una firma. De hecho el acto de identificar alcanza las producciones, los mensajes publicitarios, editoriales, institucionales, los embalajes y las propiedades de una empresa. Esto significa que hay que personalizar cada elemento y diferenciarlo individual y globalmente de sus competidores. El diseño de identidad es un factor esencial de la notoriedad y la imagen de marca, "cumple una función de memorización que se transfiere sistemáticamente a las manifestaciones diversas de la empresa, facilitando su reconocimiento instantáneo. Los signos de identidad "constituyen un sistema normalizado para su aplicación"¹⁶

Diseñar un signo único y finito en sí mismo, como lo son las marcas gráficas y logotipos, y diseñar un sistema complejo no sólo de signos, sino de estructuras modelo de estos signos y su combinación normalizada es diferente. Un programa de identidad corporativa es "un sistema de signos que conlleva un código combinatorio y un conjunto de criterios que, son estructurales de la propia identidad"¹⁷. Esto implica formas precisas que normen la aplicación del programa en los muy diferentes soportes de comunicación, el programa sirve para ampliar la marca.

16. Joan Costa. *Imagen global*. Editorial: CEAC. España, 1990 p.32

17. *Ibid* p.33

La identidad visual corporativa procede de una estrategia de presencia constante, esto nos da la diferencia fundamental que existe entre el dise1o publicitario y de embalajes y el dise1o de identidad, donde los primeros basan sus estrategias en la novedad y el cambio, porque son consumidos o destruidos r1pidamente, a diferencia del dise1o de identidad que se basa en la constancia y la situaci3n permanente. Por eso identidad y publicidad son complementarios, del mismo modo que lo son sus t1cnicas: la imagen de marca como valor a1adido al producto y como un valor permanente, y la motivaci3n efectiva como funci3n del grafismo publicitario.

La identidad se presenta de diferentes maneras una es el logotipo "forma particular que toma una palabra escrita, o una grafia con la cual se designa y al mismo tiempo se caracteriza a una marca comercial, un grupo o una instituci3n... significa un discurso cuajado, y constituye una unidad informativa escrita, sem1nticamente completa, suficiente por s3 misma"¹⁸. Un s3mbolo tiene funciones similares pero es la "representaci3n gr1fica a trav3s de un elemento exclusivamente ic3nico, es decir de car1cter figural, puramente visual del s3mbolo, por oposici3n al logotipo, que es de naturaleza ling1stica, el cual identifica a una compa1a, marca o grupo, sin necesidad de recurrir a su nombre"¹⁹. La funci3n del dise1o gr1fico corporativo es en pocas palabras garantizar que una empresa transmita siempre una imagen de s3 misma positiva y coherente, esto se logra creando s3mbolos complejos como la marca (se1al en forma de una inscripci3n, un rasgo distintivo, una figura, sigla, emblema o pictograma simb3lico, que son acu1ados o impresos de modo indeleble en el mismo producto, formando parte f3sicamente de 3l, de su entidad funcional, psicol3gica y como objeto), y el logotipo, signos que deben identificarse con la casa comercial a la que representan en cualquier sitio que aparezcan y que deben tener la flexibilidad suficiente como para poder reproducirse en cualquier medio y tama1o, por ejemplo en la papeler3a usada por la organizaci3n y art3culos utilitarios como veh3culos.

La identidad usa entonces como c3digos: emblemas, tipograf3a, simbolog3a, colores y diferentes sistemas de dise1o, sus estrategias son la instantaneidad perceptiva, y personalizaci3n de las comunicaciones visuales. La identificaci3n, la imagen de marca de productos, empresas e instituciones son sus efectos en la

18. Joan Costa. *Identidad corporativa*. Edit. Trillas. M3xico, 1993 p.75

19. *Ibid*

sociedad.

El diseño señalético es una disciplina muy diferente en relación con las disciplinas ya tratadas; como parte de la ciencia de la comunicación visual, la señalética estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos, esta disciplina responde a la necesidad de información o de orientación que provocada por el fenómeno de la movilidad social y la proliferación de servicios públicos y privados. La señalización se aplica pues, al servicio de las personas, a su orientación en un espacio o lugar determinado, para tener una mayor y más rápida accesibilidad a los servicios requeridos y para una mayor seguridad en los desplazamientos y las acciones. La señalética debe identificar determinados lugares y servicios, y facilitar su localización en el espacio arquitectónico y urbanístico. La señalización urbana o vial, incorpora elementos que, por estar unificados respecto a un modelo, es decir estandarizados, tiene un efecto general, indiferenciado, e incluso despersonalizado desde el punto de vista de la identidad y la imagen propia de cada paisaje.

El soporte de la información señalética es el espacio de acción de los individuos, el entorno físico. La estética, la argumentación y la forma de expresión que son los principales factores de fascinación del mensaje publicitario, editorial, del embalaje y de la identidad, se han sustituido por el valor del significado único: la precisión, la máxima claridad perceptiva y semántica. A diferencia de las cuatro variables del diseño que ya se trataron, el diseño señalético no pretende quedarse en la memoria, ni condicionar actos de los individuos como podría ser la compra, sino servir a los individuos para orientarles en los espacios de acción públicos o privados. En este sentido, podemos decir que el uso social de la información señalética es de utilizarse y no guardarse, pues el mensaje desaparece inmediatamente del campo de conciencia, precisamente lo contrario que pretende la pedagogía, la publicidad, el embalaje y la identidad corporativa.

Asimismo hay que señalar el cambio de códigos que diferencia con las otras disciplinas. El código señalético recurre a otro repertorio gráfico que es de naturaleza diferente porque procede de la necesidad, como ya dijimos, de absoluta

concreción; el mensaje no puede ser ambiguo, ni requerir de una máxima aptitud para ser comprendido, no puede haber confusiones, y todo ello en el mismo espacio de tiempo, porque en ocasiones será percibido en un tiempo muy limitado, por ejemplo en una autopista. Hablamos entonces de que estos códigos serán: pictogramas que son esquemas figurativos, es decir signos que requieren de semejanza o relación directa con la realidad, ideogramas figuras esquemáticas de conceptos que comunican a través de las barreras lingüísticas, signos emblemáticos o diagramas como la flecha, y textos, aunque ellos en menor medida, siempre breves y unívocos, de un sólo significado; todos con el objetivo de producir paneles y circuitos especiales de información.

Por ser un lenguaje directo y universal, que deberá ser comprendido igualmente una persona extranjera, un niño y hasta un analfabeta, la señalética basa su expresión en las imágenes, las formas y los colores, signos visuales que puedan ser normalmente reconocidos. La percepción instantánea y el personalizar las comunicaciones visuales son los objetivos de la estrategia del diseño señalético, así como la orientación en el espacio de acción para uso de los individuos itinerantes es el efecto social que provoca.

Una área no tan conocida por su nombre dentro del diseño gráfico, pero no por ello menos utilizada es el llamado diseño técnico que de un modo más amplio se refiere al diseño de esquemas técnicos y generales. La función de comunicación por medio de esquemas gráficos es, en general el rendimiento didáctico, es decir, la transmisión de conocimientos por medio de la demostración visual de fenómenos, procesos, ideas, estructuras, etc., para que sean inmediatamente comprensibles para el receptor, y que son perceptibles a través de la imagen y no directamente de la realidad. Es esta la especialidad de la imaginería didáctica: la transmisión de conocimientos.

Las imágenes esquemáticas son representaciones visuales que tienen la capacidad de sintetizar y contener un número elevado de ideas, tantas como sean posibles en función del sujeto, por medio de un número determinado de gráficos significativos, con el fin de ser trasladadas por la vía del razonamiento, al cerebro del individuo receptor. La especificidad esencial de esta clase de imágenes es la

voluntad de rendimiento didáctico y autodidáctico. La imagen esquemática se construye siempre para servir a una finalidad de clarificación, de hacer transparente un fenómeno complejo u oculto, por una voluntad de explicitación, por un utilitarismo que tiene por objeto la transmisión de conocimientos. Éstos son plasmados por el visualista en el soporte gráfico y por medio del método didáctico, y del autodidactismo como actitud participativa del receptor.

La gráfica didáctica pues es una acción generalizada y abierta, se aplica a hacer inteligibles las cosas corrientes de la vida pero que pueden resultar difíciles de asimilar, y también a hacer comprensibles los fenómenos, datos o estructuras y otros aspectos del universo que no son ni tan evidentes, ni directamente accesibles al conocimiento. Por tanto podemos dar como ejemplos de la producción del diseño técnico esquemas, proyectos, planos, mapas, organigramas, etcétera, cuya presentación se da por medio de redes, grafías y códigos específicos de cada disciplina.

Este diseño de esquemas se diferencia de las demás disciplinas en las estrategias de comunicación y los efectos sociales que cada una de ellas tiene y provoca, donde se ha pasado de la función informativa (editorial), a la persuasiva (publicidad, embalajes), a la identificativa (identidad visual) y la orientativa (señalética). De cierta manera este tipo de diseño gráfico puede ser utilizado en cualquiera de las disciplinas anteriormente mencionadas pues al tener como principal objetivo la transmisión de conocimientos, resulta un grafismo necesario.

La presentación de fenómenos, procesos, ideas, son las estrategias utilizadas en el diseño técnico, así como sus efectos sociales son el didactismo, la transmisión de conocimientos, y el autodidactismo.

Una última área no mencionada en esta enciclopedia pero que cada día se fortalece más y más es el diseño *multimedia*, una área que gracias a la tecnología ha desarrollado un punto de interés para el mundo entero, la tecnología dedicada principalmente al desarrollo de nuevos medios para comunicarse ha permitido que este diseño tenga un amplio campo de crecimiento. Como su nombre lo dice éste es un diseño que utiliza varios medios para lograrse, principalmente estamos

hablando de medios visuales y auditivos, los cuales se traducen en imágenes fijas y en movimiento bidimensionales y tridimensionales, combinadas muchas de las veces con texto para lograr trabajos interactivos; internet, fenómeno comunicativo contemporáneo, es una de las plataformas principales que impulsan esta área del diseño, éste es un medio importante que lleva información de todo tipo a todo el mundo. La creación de productos percibidos visual y auditivamente a través de la computadora, actualmente herramienta de uso cotidiano en muchos países, ha permitido que el diseño de informaciones, del traspaso de conocimientos, de la comunicación visual haya ido trascendiendo. Un disco compacto que contiene la información que una enciclopedia que 10 tomos impresos también contienen, es un ejemplo muy claro de como el desarrollo tecnológico sirve de base para que cualquier información y conocimiento llegue visual y gráficamente a un receptor interactivamente y por medios múltiples.

Actualmente infinidad de cosas se transmiten por estos medios, así que podemos encontrar cualquier tipo de estrategia comunicativa desde la informativa, persuasiva, didáctica y por supuesto la identificativa; es difícil pues encasillar a este tipo de diseño en una sola función, lo que siempre encontraremos es el objetivo de influir directamente en el receptor como efecto social principal de cualquier rama del diseño gráfico.

Lo hasta aquí expuesto es una visión general de las diferentes disciplinas en que el diseño gráfico se divide. Algunas veces no se puede separar totalmente una disciplina de otra por el hecho de que implican ciertas estrategias o códigos afines, y muchas de las veces unas y otras serán requeridas al mismo tiempo para satisfacer las necesidades comunicativas y de información que tienen los receptores, veamos un ejemplo una institución pública de crédito indistinta, un banco, tiene por principio una señalización para que sus usuarios se orienten dentro del espacio arquitectónico, así mismo necesitará folletos informativos de los servicios que ahí se ofrecen, y estos deberán incluir la imagen identificativa de la institución, el símbolo o logotipo que los represente, cuyo uso correcto e incorrecto y los lugares en donde puede ser utilizado ya fueron debida y previamente manifestados en un manual de imagen corporativa; cuando el banco necesite promocionar alguno de sus servicios usará cualquier medio gráfico publicitario para promoverlo, así

mismo requerirá de esquemas que puedan explicar a la gente que hacer en caso de incendio o sismo por ejemplo y no faltará que todo lo que es la institución y lo que ofrece se encuentre ilustrado en una página disponible en la red por internet. Esto demuestra el amplio campo del diseño gráfico, y las diferentes áreas en que se aplica.

Cada disciplina se vale de diferentes formas de representación, materias y herramientas que le son necesarias para su expresión, estamos hablando del dibujo, la fotografía, la ilustración, la tipografía, etc. que como ya vimos pueden ser componentes esenciales de una o varias de las áreas que la comunicación gráfica tiene, sin embargo las mismas muchas veces también se consideran áreas independientes del diseño gráfico.

Capítulo 2

Formación académica
y formación profesional

A. ESTADO DE LA DISCIPLINA

El contexto urbano, el lugar donde se habita y los medios de comunicación forman parte fundamental de la cultura en la que tiene lugar común la colectividad. Sostenido entre el canal visual, los medios y su carácter masivo encontramos al diseño gráfico, que como ya se dijo es un tipo de comunicación que recurre al canal visual a través de medios que establecen una distancia entre emisor y receptor y cuyo carácter es colectivo, hay que aclarar que no es un medio de comunicación de masas, sino que es una forma que admite circular y desarrollarse en distintos medios.

El objetivo del diseño gráfico es la comunicación visual necesaria para la vida social, pero estas necesidades de comunicación no son naturales, provienen del contexto económico-social al que se pertenezca.

El diseño gráfico es entonces responsable de una parte vital de la vida cotidiana, tiene el compromiso de comunicar, de dar a conocer, de influir de una manera responsable. Forma parte del programa de conciencia colectiva transmitiendo mensajes veraces que satisfagan las necesidades sociales de un país, tomando siempre en cuenta que los aspectos culturales de éste son los que definen su camino u orientación.

En un breve repaso histórico hemos visto ésto, las sociedades y sus necesidades de comunicación fueron y van marcando la pauta para una comunicación visual, una comunicación que aparte de contar con un lenguaje textual o hablado, contenga imágenes, signos y símbolos que hablen por sí solos. A partir del auge de la industria, el diseño gráfico ha sido parte de toda sociedad desarrollada y principalmente a través de las últimas décadas el diseño ha alcanzado una notoriedad pública inimaginable, en este crecimiento han influido los avances tecnológicos, así como la evolución en el estudio de la comunicación y la semiótica, ciencia de los signos, y también el desenvolvimiento económico y social del mundo como se mencionó anteriormente.

En México el diseño gráfico tiene los mismos antecedentes, y sus referencias

no son nuevas pues como menciona Enric Satue en su texto referente a la historia de esta disciplina, desde antes de la colonización se tenía la práctica de estampar imágenes, se encontraron sellos de impresión de las antiguas culturas para la decoración de vasijas, estampados y papel e incluso para la piel misma, que demuestran que el grafismo está presente desde entonces.

México es uno de los pocos países de América Latina, al que nos podemos referir desde una perspectiva histórica del grafismo, desde el siglo XVI hasta el XIX, su influencia es profunda y es referente histórico de todo el continente. Durante el período colonial fue uno de los principales focos culturales de América Latina, ya en 1539 se establece la tipografía y fray Juan de Zumárraga es el autor del primer libro impreso en América por el español Juan Pablos, entonces el primer y único impresor del territorio mexicano.

Asimismo los primeros periódicos mexicanos publicados en el siglo XVIII, están entre los primeros del continente americano. El xilógrafo José Guadalupe Posada es un personaje que se incluye dentro de este marco de referencia por su gran producción, por que fue un gran ilustrador y sobre todo un cronista gráfico de muchos acontecimientos de la vida popular mexicana.

Un acontecimiento que también provocó evolución en esta disciplina fue la Revolución Mexicana, que marcó una transformación para el país tanto política y social como artística, el pueblo tomó conciencia nacional; la estampa se hizo instrumento de la educación del pueblo, la revolución provocó en la creación artística nuevos contenidos, comprensibles no sólo para unos cuantos sino para todos. Se dice que el primero en poner su creatividad y talento en el diseño gráfico fue Gabriel Fernández Ledesma, fundador y editor de la Revista Forma, publicación aparecida entre 1925 y 1929.

Después de la Guerra Civil Española muchas personas buscan exilio en el país, el español Vicente Rojo llegó a México a formar parte del equipo de Miguel Prieto español también, que fue profesor de diseño tipográfico e importante innovador del diseño. Rojo es el responsable de la mayor parte de catálogos, obras y revistas publicadas en México y dedicadas a la literatura y el arte, aunado

a la dirección de la conocida imprenta Madero esto ha sido su base para la renovación de las artes gráficas.

El Grupo Madero, influenciado por la imprenta, y el grupo Arco Iris fueron las raíces en cuanto a estudios de diseño gráfico en México se trata. Rafael López Castro, Peggy Espinosa, Germán Montalvo, Luis Almeida son algunos de los diseñadores que formaron parte de este equipo.

El diseño profesional en México es relativamente reciente y uno de los factores que influyen en esto es que la preparación académica de diseñadores gráficos profesionales, como ya lo veremos más adelante, surge formalmente tres décadas antes de terminar el siglo XX, la producción que se ha dado desde entonces no ha alcanzado a ser tan positiva como correspondería a su historia ejemplar, es decir no ha sido tan amplia; uno de los proyectos más reconocidos y que impulsó el interés por preparar en las escuelas a los diseñadores fue la Olimpiada en México de 1968, en donde se reúne un equipo de profesionales mexicanos para crear un sistema de imágenes gráficas que mostrará a nivel nacional la organización del país en un evento relevante.

La disciplina se ha ido desarrollando a partir de este momento en que la enseñanza y el trabajo profesional son de vital importancia para un país en crecimiento. En la época en que el presidente Luis Echeverría gobernaba se fundó el Instituto Mexicano de Comercio Exterior (IMCE), cuyo objetivo era impulsar las exportaciones del país; para lograrlo era necesario aumentar la calidad de los productos, función del Centro de Diseño de esta institución que con sus departamentos de Diseño Gráfico, Ferias y Exposiciones y Promoción del Diseño impulsó al diseño en todas sus manifestaciones, a lo largo y ancho del país y con las naciones relacionadas comercialmente con México.

A partir de este hecho comienzan a surgir asociaciones y organismos preocupados por la práctica del diseño, que representan al diseñador, fomentan sus actividades nacional e internacionalmente y se preocupan por mejorar la imagen de los productos mexicanos como son CODIGRAM (Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México, A.C.), CANAGRAF (Cámara

Nacional de las Artes Gráficas), QUÓRUM (Asociación de Productores de Imágenes), la Academia Mexicana de Diseño, algunas otras y más recientemente ENCUADRE (Asociación de Instituciones de Escuelas de Diseño Gráfico y de Diseño de la Comunicación Gráfica, A.C.) asociación que se ha distinguido por promover la superación académica entre sus agremiados y por generar actividades diversas que fomenten la relación entre investigadores, docentes, alumnos y profesionales del área.

La historia del diseño gráfico mexicano es extensa, y la inquietud actual por mejorar o nivelar la producción con sus valiosos antecedentes es la preocupación de muchos y principalmente de las escuelas que imparten esta disciplina pues la actividad requiere cada día de una mejor preparación para llevarla a cabo, ésta va más allá de crear productos o mensajes, es decir el diseño no implica únicamente las formas visuales materiales sino que es todo un proceso, el cual conduce a la obtención de un producto o mensaje, no es sólo la expresión final de formas visibles, sino la planificación y el proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en un mensaje como resultado de dicho proceso, así el diseño “es el proceso, desde que se inicia la concepción del trabajo hasta su formulación final pasando por las hipótesis tentativas del diseñador que sucesivamente marcan los pasos internos y el desarrollo del proceso”²⁰. El diseño se concibe como una construcción, elaboración y formación del mensaje o producto; es pues una actividad múltiple y compuesta de muchos elementos, que no se limita a la forma externa, pues la solución de la forma externa no es más que la expresión visible de un proceso creador; por eso se necesita seguir cierta metodología, cierto proceso productivo, esto es lo que hace diferente un sencillo dibujo de algo diseñado, para llevar a cabo un diseño dentro del ámbito gráfico es necesaria una base teórica, así pues el diseño gráfico es una actividad que para ser aplicada requiere del estudio teórico, la instrucción práctica y desde luego de los lugares, medios y herramientas para lograrlo, es ésto y todo lo que rodea a la formación académica de la persona que va a realizar esta actividad, la labor de las escuelas de educación superior, las universidades, sin dejar de tomar en cuenta que en México existen también escuelas a nivel técnico (más de cincuenta escuelas²¹) que imparten la disciplina del diseño gráfico.

20. Joan Costa. *Imagen global*. Editorial: CEAC. España, 1990, p.25

21. CIEES, Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. *La enseñanza del diseño gráfico en México*. CONPES. México, D.F., 2000, p.28

Los organismos de educación superior tienen como uno de sus principales objetivos proyectar hacia la sociedad las normas básicas que garanticen el desarrollo de una educación con rigor metodológico, uno de los factores determinantes en el desarrollo social de un país es la educación, por tanto, ésta debe contribuir al logro de los objetivos sociales. La finalidad de la educación superior es “formar a corto y mediano plazos, profesionales capaces de incidir adecuadamente en el desarrollo económico nacional que responda a los problemas tecnológicos y productivos”²²

La profesión del diseño gráfico en México, como lo precisaremos más adelante, es joven en el esquema formal educativo del país, pero ya alcanza niveles de reconocimiento social, según datos de los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES) para 1999, se observa la existencia de más de 67 escuelas en el país que imparten la Licenciatura de Diseño Gráfico. Las licenciaturas en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica y Diseño de la Comunicación Gráfica de las distintas universidades del país generan alrededor de 2097 universitarios egresados cada año²³.

Así mismo podemos encontrar que el desarrollo académico de la disciplina no acaba ahí, el avance que ha tenido esta área ha hecho que las instituciones de educación se preocupen en formar personas preparadas para la enseñanza de nivel superior, para la formación de profesores universitarios, investigadores y profesionales especializados, objetivos que logran proporcionando cursos de actualización, que tienen como fin renovar los conocimientos profesionales y ofrecer información de los adelantos recientes en el área, cursos de especialización en diferentes líneas como lo son los programas de: Diseño de envases y embalaje, el de Diseño Editorial y el de Semiótica y cursos de maestría, que tienen como fin preparar personal para la docencia a nivel universitario, la investigación y el trabajo profesional que requiera estudios especializados. De este último grado de estudios la Maestría en Artes Visuales de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, con división en las áreas de pintura, escultura, grabado, arte urbano y comunicación y diseño gráfico, es ya un ejemplo de renombre. Existen con grado de maestría también, los programas de: Creatividad para el Diseño, Creatividad. Diseño y Comunicaciones, Diseño Gráfico, Gestión del Diseño Gráfico,

22. *Futuros de la Universidad: UNAM 2025. UNAM. México, 1996, p.69*

23. *ANUIES, Anuario Estadístico 1996, México.*

Semiótica, y por último el programa de Teoría del Diseño. Actualmente existe un solo doctorado en diseño que lleva este mismo nombre.

El estado actual de la disciplina es un grupo de circunstancias que nos permiten ver si su aplicación tiene un buen porvenir, en el texto *Futuros de la universidad: UNAM 2025*, se aborda el tema de la educación en México y se hace un estudio para presentar la situación de las carreras universitarias en el año 2025, estudio que nos ayudará a visualizar la disciplina del diseño gráfico y sus perspectivas. En esta investigación se realiza un análisis del comportamiento de los egresados por carrera, y se proyecta su tendencia utilizando la técnica del ciclo de vida, método que contiene cinco fases características: desarrollo, crecimiento, estabilidad, decrecimiento y obsolescencia.

El ciclo de vida de cada carrera se generó a partir de la información que publica la ANUIES sobre el número de egresados anuales; los valores anuales para los años de 1970 a 1992 se emplearon como ejemplo y tomando en cuenta una distribución normal, se extrapolaron los datos, según la fase en que se encuentren, y se predijo su tendencia futura considerando que los efectos del medio externo permanecen igual que en el pasado.

Hay carreras que presentan un ciclo de vida muy largo, por ejemplo la de derecho, que es muy antigua presenta un ciclo que va desde 1916 hasta el 2116, otras presentan ciclos de vida regulares y cortos, según su antigüedad o novedad, y su contenido tecnológico.

Las carreras de Diseño Gráfico y Comunicación Gráfica de la UNAM (cabe aclarar que actualmente están fusionadas en una sola carrera llamada: Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual) se pueden comparar, de acuerdo con sus planes de estudio, con la de Diseño Gráfico que se imparte en el país. Empiezan su fase de desarrollo en los años setenta, alcanzarán su número máximo de egresados anuales alrededor de los años 2005 y 2011, y entrarán en su fase de decrecimiento entre los años 2011 y 2020, respectivamente; actualmente están en la fase de estabilidad²⁴.

24. *Futuros de la Universidad: UNAM 2025*. UNAM. México, 1996, pp.106-107.

La siguiente tabla nos muestra el ciclo de vida en la UNAM (Comunicación Gráfica y Diseño Gráfico) y a nivel nacional (Diseño Gráfico) respectivamente:

	<i>Desarrollo</i>	<i>Crecimiento</i>	<i>Estabilidad</i>	<i>Decrecimiento</i>	<i>Obsolescencia</i>	<i>Punto máx. de crecimiento</i>
UNAM						
C.G.	1979 a 1991	1991 a 2001	2001 a 2011	2011 a 2021	2021 a 2036	2006
D.G.	1977 a 1990	1990 a 2000	2000 a 2020	2020 a 2030	2030 a 2043	2010
Nacional						
D.G.	1971 a 1988	1988 a 1998	1998 a 2013	2013 a 2023	2023 a 2040	2005

Este estudio como ya mencionamos, muestra el futuro de las carreras de la UNAM por áreas académicas, al diseño gráfico lo encontramos dentro del área de las Humanidades y las Artes. La enseñanza formal de las humanidades tiene sus antecedentes en la universidad medieval, a partir de entonces el estudio de las humanidades y las artes creó espacios de reflexión que las alejaron poco a poco de los contenidos teológicos que las habían caracterizado. Entre los siglos XVI y XVII a partir de las ideas y criterios que se dieron en el Renacimiento se conforman diferentes disciplinas dentro de las humanidades: la filosofía, la historia, las letras, la música y la estética; y dentro de las artes: la arquitectura, la pintura, la escultura y otras artes gráficas. Estas fueron las especialidades que sirvieron de guía para determinar la actual división en la estructura de esta área del conocimiento, la cual tiene un desarrollo que se da planteándose una serie de preguntas acerca de las culturas, su pasado, sus valores, sus formas de conocimiento, sus modos de vida y sus expresiones estéticas.

En nuestro país, desde el período colonial hasta el siglo XIX, esta área de las humanidades y las artes además de seguir los modelos, las concepciones teóricas y las corrientes de pensamiento europeas, crearon expresiones propias en las áreas de la filosofía, como el desarrollo del positivismo, la arquitectura en donde las expresiones del barroco son un buen ejemplo, las letras cuya muestra podemos ver en la producción literaria novohispana y la del México independiente y por último la historia. En el siglo XX, los movimientos sociales y políticos que

tuvieron lugar en el país se reflejaron directamente en esta área del conocimiento que se desarrolló en torno a la construcción de lo nacional.

En general la formación profesional de estas disciplinas ha estado orientada a la investigación, la docencia y a la expresión artística, aunque en algunas como la arquitectura o las artes gráficas, antecedente directo del diseño gráfico, la formación ha estado orientada también y sobre todo hacia el manejo de técnicas específicas.

Actualmente varias de las disciplinas humanísticas y artísticas dejaron de ser pilares importantes en la educación universitaria, debido a su rendimiento económico y productivo en el cual se puede apreciar una pérdida de valor.

En la arquitectura y las artes gráficas el rápido avance de la tecnología y los sistemas comienza a afectar sus perfiles profesionales tradicionales, pues su utilización plantea posibilidades que sobrepasan el diseño asistido por computadora, práctica común en estas profesiones.

La situación actual del diseño gráfico en nuestro país se ve afectada por este contexto, y más específicamente a problemas propios de la profesión, de los cuales podemos mencionar a: “la contaminación visual, las contradicciones entre los valores perceptuales ubicados por la dinámica social en los contextos privado y público, la estética urbana de los ámbitos históricos contra la estética especulativa, la ética y conciencia colectiva comprendidas en las inserciones de imágenes dentro de ámbitos valiosos de la cultura y de la naturaleza, los vínculos interdisciplinarios entre el diseño gráfico y las diferentes disciplinas del diseño (urbanismo, arquitectura, diseño de interiores, arquitectura de paisaje, diseño industrial, etcétera) incluidos aquellos conflictos psicosociales que pueden generarse por un ambiente visual y mentalmente degradado”²⁵.

Este panorama nos muestra como la disciplina del diseño gráfico ha ido desarrollándose de acuerdo al crecimiento social, a diferentes aspectos políticos y económicos, por ejemplo en la estructura capitalista, el libre mercado determina los costos de la materia prima, así también sus posibilidades de presentación; en

25. CIEES, *Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. La enseñanza del diseño gráfico en México. CONPES. México, D.F., 2000, p.6*

una economía retraída la aplicación del diseño se restringe, ya que este rubro es uno de los primeros que está sujeto a la restricción de presupuesto. Todos estos aspectos recaen en una seria problemática acerca la aplicación consciente del diseño, es decir responsable, existe una tendencia a creer que el hecho de tener cierto instinto estético puede bastar para tomar el trabajo de diseñar, contar con los recursos necesarios para hacerlo es primordial, tener una base académica es ahora fundamental para contar con esos recursos.

B. PANORAMA DE LA ENSEÑANZA

Muchos factores influyen en la formación de un profesionista, desde las aptitudes y actitudes de una persona, su formación académica hasta el contexto social y económico en el que se desarrolle, “producción conceptual, formación académica y contexto social se constituyen en una relación indisoluble y nodal”²⁶. Todos estos elementos logran un conjunto inseparable, en este apartado hablaremos de como la enseñanza es parte primordial en esta totalidad.

Tomemos como punto de partida el objetivo que tiene una de las más importantes casas de enseñanza del país: “la UNAM es una institución cuya misión es formar profesionales con conocimientos y habilidades adecuados para responder a las demandas del crecimiento económico de la nación, caracterizado por la incorporación y adaptación de procesos tecnológicos del exterior, de acuerdo con las condiciones que tiene su articulación con el bloque económico en el que está inserto el país”²⁷. Como podemos ver una universidad no sólo tiene la finalidad de dar conocimientos técnicos, es decir específicos de alguna disciplina sino que es importante también dar una formación crítico-social que le permita al egresado la comprensión del papel que juega su profesión en el contexto social amplio y, por lo tanto, del que juega él, como profesionista, como sujeto social parte constitutiva del tejido social.

El concepto de pensamiento crítico, como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje se propone hacer que el estudiante sea conciente, piense no solamente en lo que aprende sino en cómo lo aprende; se trata de una metodología basada en el “enseñar a pensar” por lo tanto debe ser algo planeado con determinadas estrategias de enseñanza.

Esta concepción proviene de la corriente llamada cognoscitivismo, ésta es resultado de la conjunción de diferentes acercamientos psicológicos y de disciplinas afines: la lingüística, la inteligencia artificial, la epistemología son algunas de ellas. Aunque tienen distinta procedencia, todas comparten el propósito de estudiar, analizar y comprender los procesos mentales.

26. Alicia de Alba. *Curriculum: crisis, mito y perspectivas*. UNAM, México, 1991 p.24

27. *Futuros de la Universidad: UNAM 2025*. UNAM, México, 1996, p.119

Las raíces del cognoscitivismo provienen de la corriente gestáltica o psicología de la forma (en alemán *Gestalttheorie*), que enfatiza el papel trascendental que tienen los procesos perceptuales en la solución de problemas; esta teoría de la forma considera que el sujeto no percibe elementos aislados de un conjunto, sino totalidades como conjuntos organizados, afirma que no existen sensaciones aisladas, todo comportamiento es una reacción de conjunto a unas “formas” o estructuras susceptibles de transposición, como lo es una melodía, cuya comprensión es casi global por el oyente. Esta escuela psicológica alemana, de principios del siglo veinte, nos dice que aprender no consiste en agregar nuevas huellas y quitar antiguas, sino en cambiar una gestalt por otra, no preguntaban qué aprendió a hacer el individuo, sino cómo aprendió a percibir la situación, este cambio puede darse por medio de una nueva experiencia, la reflexión o el mero transcurso del tiempo; es una comprensión profunda de una situación bajo un aspecto que antes no se veía.

El cognoscitivismo resulta una estrategia ideal para ser aplicada en las universidades pues fomenta el autoaprendizaje en los alumnos, se trata de que ellos adquieran las habilidades de búsqueda y empleo eficiente de la información para lograr la autonomía en el aprendizaje, se dice que se trata de aprender a aprender. Otro punto que se desarrolla es la enseñanza de la creatividad en el ambiente educativos y también laboral, por medio de estrategias y técnicas diseñadas especialmente para ello, donde el fin es fomentar la producción de ideas originales y prácticas para solucionar situaciones difíciles. Asimismo están los programas cuyo propósito es “fomentar las habilidades de análisis, razonamiento inductivo y deductivo, síntesis, solución de problemas, clasificación, pensamiento crítico, entre otras”²⁸, llamados programas para “enseñar a pensar”, que preparan al individuo no para adquirir cantidades específicas de conocimiento, sino para conocer y aprender los mecanismos y procedimientos generales del pensamiento y razonamiento. Todo esto se resume en el objetivo de la instrucción en estrategias que resalten el cómo pensar en lugar del qué pensar, lograr que el estudiante tenga las habilidades no sólo para buscar conocimientos sino para producirlos.

Una aproximación representativa del cognoscitivismo es la teoría del

28. *Cognoscitivismo, Antología de psicología del aprendizaje. Universidad Pedagógica Nacional. México, 1990.*

procesamiento de la información, cuyo interés está en “estudiar las maneras en que los sujetos incorporan, transforman, reducen, almacenan, recuperan y utilizan la información que reciben”²⁹. Otra aproximación es la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, se investiga el funcionamiento de las estructuras cognoscitivas de las personas y se determinan los mecanismos para lograr un aprendizaje significativo en la enseñanza. Y por otro lado la teoría instruccional de Jerome Bruner, que se enfoca en el valor del aprendizaje por descubrimiento.

Los procesos educativos como parte de la totalidad social deben tener el compromiso de tomar en cuenta todos y cada uno de los aspectos interdisciplinarios que le sirven de marco de referencia. Lo político, lo económico, lo ideológico, lo cultural, etc. todo influye para determinar un proyecto de estudios. Lenguaje y cultura son temas específicos que no han sido plenamente incorporados en el pensamiento curricular que se ha desarrollado en torno a la educación superior, “el reconocimiento de una ausencia de utopía social en el momento actual; así como la importancia de asumir la necesidad de explicitar un compromiso público en el marco del pensamiento crítico, que se traduce, en otras cuestiones, en la explicitación del vínculo entre proyecto educativo y proyecto político social amplio”³⁰. Es importante pues reflexionar en una educación superior que propicie una formación teórica sólida, una formación crítico social, en la cual se contenga también el aspecto ideológico cultural, además de una formación práctica y tecnológica. Pues la educación constituye el punto de partida de todo el desarrollo personal y profesional posterior del alumno, a partir de ello el individuo carga con un conjunto conceptual, sensitivo, intelectual y formal de conocimientos que forman la relación con el ejercicio de la profesión. Asimismo este conjunto determina la valoración que la sociedad, en la cual se desenvuelve, le da a su trabajo, a su profesión.

La enseñanza del diseño se encuentra en estrecha relación con la enseñanza de las artes; las artes plásticas han sido, y siguen siendo, un medio de expresión y comunicación que el ser humano utiliza para manifestarse estética o sensiblemente en sociedad. En el diseño, tanto como en las artes plásticas, es tan necesario el talento como la destreza manual, “pues la mera destreza no deja de ser un ejercicio retórico, y a la vez toda idea debe ser representada necesariamente por medio de

29. *Cognoscitivismo, Antología de psicología del aprendizaje. Universidad Pedagógica Nacional. México, 1990.*

30. Alicia de Alba. *Currículum: crisis, mito y perspectivas. UNAM, México, 1991, p.87*

lo plástico”³¹. Esto nos confirma que en la enseñanza del diseño se debe guiar al alumno tanto teórica como prácticamente. En la actualidad la educación artística no puede pasar por alto tres aspectos fundamentales que representen poderosamente lo que se enseña y cómo se enseña en esta rama del conocimiento humano: los cambios en la naturaleza de las artes, los cambios y avances en psicología y pedagogía, y el efecto de los valores y creencias en la sociedad (Juan Acha).

En esta relación del diseño con cuestiones artísticas encontramos a uno de los centros pedagógicos de diseño gráfico más relevantes desde la posguerra europea la Escuela de Diseño de Basilea, Suiza. Hasta hace poco la formación profesional del diseñador gráfico en la escuela de Basilea se fundamentaba, en las intenciones pedagógicas articuladas en el programa del curso básico, que se formó con la enseñanza de los elementos visuales básicos y las técnicas de la representación visual, en ese tiempo la trascendencia ideológica de la escuela en la sociedad fue notable; fueron los años en que la comunicación gráfica aún se entendía fundamentalmente como una configuración de imágenes cuya función principal estaba en la exhibición de su calidad estética. Las hipótesis pedagógicas de la escuela llevaban a considerar lo formal como el propio contenido de una imagen. Las agencias de publicidad no incidían tanto en el ámbito de la comunicación visual entonces, por lo que la imagen no tenía que responder a exigencias comunicacionales tan precisas como hoy.

En México, desde un punto de vista general las escuelas que imparten académicamente el diseño gráfico a nivel licenciatura tienen como finalidad “formar profesionales capaces de formular y organizar estrategias de comunicación visual, relacionadas directamente con los procesos de producción para la sistematización de mensajes por medios gráficos, así como su instrumentación en el proceso de la transmisión de ideas”³².

En nuestro país el diseño gráfico no es una disciplina nueva y, si tomamos en cuenta como su antecedente más cercano las artes plásticas, tampoco la enseñanza lo es, pues ya en 1781 se había fundado la Academia de San Carlos de la Nueva España donde tenían como uno de sus primordiales objetivos la educación

31. *La formación del artista. Calcografía Nacional. Madrid, 1989, p.5*

32. *CIEES, Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. La enseñanza del diseño gráfico en México. CONPES. México, D.F., 2000, p.14*

artística y visual. En el primer tercio del siglo XX aparecieron las escuelas de diseño gráfico con el objetivo de implementar los procesos de producción moderna con los requerimientos estéticos de la sociedad y de sus sistemas simbólicos. Se adoptan entonces múltiples lenguajes que incluso hasta hoy forman parte de los medios de comunicación.

El programa de estudios titulado Cursos Nocturnos de Carteles y Letras para Obreros, dedicado a los trabajadores de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, propuesto por el entonces director en 1929 Diego Rivera, es el antecedente más claro de cursos de diseño que encontramos en nuestro país. En 1939, la Universidad Nacional Autónoma de México estableció los cursos de Arte Publicitario y en 1958 se le entrega ya a los egresados un diploma. Un año más tarde se estableció la carrera de Dibujante Publicitario a nivel técnico en esta misma escuela, este programa se transforma en 1968 en la Licenciatura en Dibujo Publicitario. Ese mismo año se creó la Licenciatura de Diseño Gráfico en la Universidad Iberoamericana (UIA), cuyo crecimiento fue significativo en la década de los setenta y de verdadera expansión en la década siguiente.

En la UNAM la carrera de Dibujante Publicitario evolucionó también rápidamente, con la enseñanza institucionalizada y reconocida socialmente como elemento de los diversos procesos de producción y desarrollo económico, social y cultural, se transformó más tarde en las licenciaturas de Diseño Gráfico y Comunicación Gráfica. La primera fue creada en 1973 y el plan de estudios fue aprobado el 7 de mayo de 1974, sus antecedentes fueron las asignaturas de Experimentación Visual e Investigación Visual (“Diseño Gráfico”) de la licenciatura en Artes Visuales en su plan de estudios aprobado en 1970.

En el año de 1974 se funda la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) y dentro de su estructura, crea la División de Ciencias y Artes para el Diseño, ofertando las licenciaturas en Arquitectura, Diseño de la Comunicación Gráfica y Diseño Industrial, dentro de un modelo departamental que ha prevalecido hasta ahora.

La Universidad de las Américas, abrió en 1970 la carrera de Artes Liberales.

En 1978, iniciaron las licenciaturas de Artes Gráficas, Fotografía y Diseño de Interiores. Por otro lado, nació en la Universidad Anáhuac el mismo año, la Licenciatura de Diseño Gráfico. Para 1980, la Universidad Iberoamericana de Puebla reproduce el programa de la Anáhuac. La Universidad Anáhuac Sur, al igual que la Simón Bolívar abrieron la carrera de Diseño Gráfico en 1981; la Universidad Intercontinental en 1984, la del Valle de México en sus *campus* San Rafael y Tlalpan, en 1987.

La Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán (ENEP) de la UNAM, inauguró la misma licenciatura en 1988, entonces la UIA en sus *campus* Torreón y León también abrieron la licenciatura en Diseño Gráfico.

La Universidad Tecnológica Americana en 1991 impartió la licenciatura de Diseño Gráfico, Textil e Industrial, que en 1992 se enfoca solamente a la primer área, consolidándose en 1993 como Licenciatura de Diseño Gráfico.

Los objetivos de todas estas universidades están fundamentados en las demandas de desarrollo social de nuestro país que requieren primordialmente de una atinada emisión de mensajes gráficos, que a través de los medios de comunicación como ya dijimos, inciden activamente en la conducta humana, por su poder de organización y regularización de la comunicación visual y por su contenido atractivamente estético.

La Universidad Autónoma de Ciudad Juárez no está fuera de este contexto, en 1991 realizó un estudio el cual hacía énfasis en el sector productivo, la industria maquiladora, la pequeña y mediana industria, el comercio y diferentes empresas de servicios, dicho estudio incluía encuestas llevadas a cabo en una muestra de diez preparatorias de la ciudad. Esta investigación proporcionó los datos que hacían al contexto social y económico óptimo para la oferta de la Licenciatura en Diseño Gráfico, cuyos objetivos fueron desde un principio responder a la demanda de una comunicación visual exitosa como proceso creativo, funcional y estético que requiere una ciudad industrializada y en constante crecimiento, dicho estudio animó a la UACJ a abrir en 1992 la Licenciatura en Diseño Gráfico.

Como ya mencionamos anteriormente, en la constitución profesional de todo diseñador gráfico influyen muchos aspectos, hemos mencionado que un currículum universitario deberá tomar en cuenta parámetros como el contexto económico, social, cultural, etc. para ser conformado; respecto a uno de los más importantes, base de su conocimiento, es decir la enseñanza podemos decir que, independientemente del lugar o la universidad en donde se imparta esta carrera, habrá de existir un plan de estudios que contenga las áreas teóricas y prácticas primordiales, un conjunto de nociones generales que puedan ser aplicadas prácticamente en cualquier lugar, es decir un plan de estudios relativamente universal; un grupo de conocimientos que cualquier estudiante de licenciatura tenga que adquirir durante su estancia en la universidad y que le signifiquen una estructura para convertirse en esa persona que se dedica a generar comunicaciones o mensajes visuales de manera ordenada y atractiva.

Hablamos del mundo de información que se recibe a través del grupo de asignaturas o materias que conforman la retícula de la licenciatura la cual dividiremos, para su análisis, en tres partes: una inicial, una intermedia y una avanzada esto no significa que en toda universidad que imparta la disciplina del diseño gráfico deban existir forzosamente tres niveles de conocimiento.

A continuación se presentan cuatro de los planes de estudio de Universidades que por su importancia en el país en presencia y antigüedad nos sirven como referencia para hablar del campo de conocimientos generales de una licenciatura en diseño gráfico y afines.



Universidad Nacional Autónoma de México
Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual

SEMESTRES I, II, III Y IV
(ÁREA BÁSICA PARA LAS CINCO ORIENTACIONES)
Arte antiguo

Dibujo I
Diseño I
Factores humanos para la comunicación visual I
Fotografía I
Geometría I
Metodología de la investigación I
Técnicas de representación gráfica I
Teoría del arte I
Tipografía I

Arte precolombino
Dibujo II
Diseño II
Factores humanos para la comunicación visual II
Fotografía II
Geometría II
Metodología de la investigación II
Técnicas de representación gráfica II
Teoría del arte II
Tipografía II

Arte de la edad media y renacimiento
Dibujo III
Diseño III
Fotografía III
Geometría III
Imagen digital I
Técnicas de representación gráfica III
Técnicas y sistemas de impresión I
Teoría de la imagen I

Arte barroco y colonial
Dibujo IV
Diseño IV

Fotografía IV
Geometría IV
Imagen digital II
Técnicas de representación gráfica IV
Técnicas y sistemas de impresión II
Teoría de la imagen II

SEMESTRES V, VI, VII y VIII (NIVEL PROFESIONAL ESPECIALIZADO)

ORIENTACIONES:

1. AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA
2. DISEÑO EDITORIAL
3. FOTOGRAFÍA
4. ILUSTRACIÓN
5. SIMBOLOGÍA Y DISEÑO EN SOPORTES TRIDIMENSIONALES

Orientación en Audiovisual y Multimedia

Arte del siglo XIX al XX

Animación I
Animación digital I
Dirección de arte I

Economía, administración y mercadotecnia I

Multimedia I
Producción audiovisual I
Teoría e historia de los sistemas audiovisuales I
Optativa A I
Optativa B I

Gestión de la actividad profesional I

Dirección de arte III
Medios de comunicación I
Multimedia III
Producción audiovisual III
Teoría e historia de los sistemas audiovisuales II
Optativa C I
Optativa D I

Arte contemporáneo

Animación II
Animación digital II
Dirección de arte II

Economía, administración y mercadotecnia II

Multimedia II
Producción audiovisual II
Teoría e historia de los sistemas audiovisuales II
Optativa A II
Optativa B II

Gestión de la actividad profesional II

Dirección de arte IV
Medios de comunicación II
Multimedia IV
Producción audiovisual IV
Teoría e historia de los sistemas audiovisuales II
Optativa C II
Optativa D II

SEMESTRE IX (TODAS LAS ORIENTACIONES)

Análisis de la profesión en la realidad nacional
Seminario de tesis
Taller integral de investigación y producción



Universidad Autónoma Metropolitana

Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica

PRIMER NIVEL: TRONCO GENERAL (tres trimestres)

Fundamentos Teóricos del Diseño I

Cultura y Diseño I

Introducción a la Tecnología

Lenguaje Básico

Métodos Matemáticos

Expresión Formal

Fundamentos Teóricos del Diseño II

Cultura y Diseño I

Tecnología del Diseño

Sistemas de Diseño

Métodos Matemáticos (Análisis de la Forma)

Técnicas de Expresión

Introducción a la Computación

SEGUNDO NIVEL: TRONCO BÁSICO PROFESIONAL (siete trimestres)

Iniciación a la Teoría de la Comunicación Gráfica

Metodología del Diseño Gráfico

Preparación para la Producción Gráfica

Aplicación de Lenguaje Gráfico Básico

Análisis Formal Gráfico

Teoría del Diseño I

Retórica de la Imagen y el Texto

Introducción a la Producción Gráfica

Diseño de Mensajes Gráficos I

Fotografía I

Tipografía

Teoría del Diseño II

Espacio y Comunicación

TERCER NIVEL: ÁREAS DE CONCENTRACIÓN (tres trimestres)

Desarrollo Integral de un Diseño de Comunicación Gráfica I
Desarrollo Integral de un Diseño de Comunicación Gráfica II
Desarrollo Integral de un Diseño de Comunicación Gráfica III
Taller de Planeación I
Laboratorio de Planeación I
Taller de Planeación II
Laboratorio de Planeación II
Taller de Planeación III
Laboratorio de Planeación III



PRIMER SEMESTRE

Primer idioma I
Estudio General (Ingeniería)
Representación Gráfica I
Elementos del Diseño I
Tipografía y texto I
Historia del Diseño

SEGUNDO SEMESTRE

Segundo idioma
Fundamentos de Fotografía
Geometría y Proyecciones
Elementos del Diseño II
Imagen y Color
Arte europeo de la segunda mitad
del siglo XX

TERCER SEMESTRE

Primer idioma II
Segundo idioma II
Representación Gráfica II
Imagen Electrónica
Elementos del Diseño III
Lógica
Tipografía y texto II

CUARTO SEMESTRE

Segundo idioma III
Representación Gráfica III
Imagen Impresa
Diseño para la información I
Teoría y metodología del diseño
Procesos perceptuales
Semiótica

QUINTO SEMESTRE

Estudio General (Ciencias)
Fotodiseño I
Ilustración I
Imagen en pantalla I
Diseño para la información II
Fundamentos teóricos de la comunicación
Historia del diseño de información

SÉPTIMO SEMESTRE

Ilustración II
Imagen impresa II
Imagen en pantalla II
Diseño para la interacción II
Evaluación del Diseño
Estética Crítica
Narrativa
Servicio Social

NOVENO SEMESTRE

Estudio General (Ciencias Sociales)
Optativa de visualización II
Optativa tecnológica II
Integración interdisciplinaria
Tesis II
Servicio Social

OPTATIVAS

Área de Visualización I
Fotografía Avanzada I
Visualización Tridimensional I
Área de visualización II
Fotografía Avanzada II
Visualización Tridimensional II

SEXTO SEMESTRE

Estudio General (Negocios)
Fotodiseño II
Diseño para la interacción I
Análisis de Mercados I
Teoría de la Educación
Retórica

OCTAVO SEMESTRE

Estudio General (Humanidades)
Optativa de visualización I
Optativa tecnológica I
Diseño para el conocimiento
Tesis I
Gestión de proyectos de diseño
Práctica en el ámbito profesional
Servicio Social

Área Tecnológica I

Imagen Digital I
Producción Editorial I
Producción para Video I

Área Tecnológica II

Imagen Digital II
Herramientas multimedia y web



I. ÁREA BÁSICA

Prerrequisito de inglés

Teoría del diseño

Taller de expresión y composición escrita I

Dibujo I

Geometría descriptiva I

Introducción a las artes gráficas

Diseño I

Genealogía de los objetos mexicanos

Metodología proyectual

Dibujo II

Fotografía I

Diseño gráfico I

Genealogía de los objetos mexicanos II

Tipografía I

Dibujo III

Diseño gráfico III

Genealogía de los objetos mexicanos III

Dibujo gráfico

Laboratorio de dibujo gráfico

II. ÁREA MAYOR

Sistemas de impresión I

Teoría del Diseño II

Comunicación y diseño

Diseño gráfico IV

Ergonomía de la percepción

Fotografía II

Computación para fotografía de color

Tipografía II

Metodología del diseño gráfico
Ilustración I
Diseño gráfico V
Sistemas de impresión II
Administración del diseño
Semilogía del diseño gráfico
Fotografía III
Computación para fotografía gráfica
Diseño gráfico VI
Seminario de producción impresa
Teoría del diseño III
Ilustración II
Geometría de la forma
Diseño gráfico VII
Producción industrial y costos
Diseño gráfico VIII
Diseño en el desarrollo de nuevos productos
Diseño gráfico IX
Seminario de práctica profesional
Genealogía de los objetos mexicanos IV

III. ÁREA MENOR

SUBSISTEMAS:

1. ARTES VISUALES
2. MATERIAL DIDÁCTICO
3. DISEÑO DE ESPACIOS INTERNOS
4. ENVASES Y EMBALAJES
5. DISEÑO INDUSTRIAL

Subsistema en Artes Visuales

Taller de artes visuales I
Taller de artes visuales II
Taller de artes visuales III
Taller de artes visuales IV

Taller de sensibilización y expresión creativa
Introducción al estudio del arte
Arte prehispánico
Arte popular en México

IV. INTEGRACIÓN, SERVICIO SOCIAL Y TITULACIÓN

Introducción al problema del hombre
Introducción al problema social
Práctica profesional y de servicio social
Seminario de proyecto de opción terminal
Seminario de Titulación

Ya mencionábamos que un programa de licenciatura de diseño gráfico debe tener ciertas generalidades sin tomar en cuenta la escuela en donde se imparta o las características del contexto, hablamos de los conocimientos que deberá adquirir cualquier persona que estudie esta disciplina y que le darán el panorama básico de lo que es esta carrera. Es común encontrar que los conocimientos se reparten en partes para su adquisición y esto lo vemos en los cuatro programas anteriores en donde cada uno divide el campo de conocimiento; tomemos como parámetro las tres partes mencionadas anteriormente. Una parte inicial nos muestra que un programa de diseño gráfico debe contener una serie de cursos básicos que dan al alumno conocimientos sobre los primeros conceptos y técnicas representativas de su carrera y donde también se verán elementos fundamentales en las áreas de la cultura, sociedad e investigación en general, todo a través de materias teóricas y prácticas, algunos ejemplos podrían ser las áreas de teoría de la forma y teoría de la comunicación, historia de la cultura y las artes, técnicas de redacción e investigación y en las áreas prácticas expresión plástica, dibujo, geometría y en algunos casos algunas técnicas de representación e impresión, en esta etapa primera se proporciona al alumno de un marco teórico fundamental y del lenguaje propio del diseño incluidos también los puntos básicos de los procesos del diseño gráfico.

En un nivel intermedio en la carrera se comenzará a ver las asignaturas que dan al alumno el conocimiento de las diferentes disciplinas que conforman su

licenciatura, así como todo el campo interdisciplinario; así se tienen en esta segunda parte materias teóricas sobre percepción, semiótica, teoría del diseño, además de seguir estudiando la historia del arte y más específicamente la del diseño gráfico, además el alumno deberá cursar materias que lo lleven a trabajar con medios específicos como podrían ser la fotografía, la ilustración, la computación y otros que se aplican ya a cada una de las disciplinas en que se divide el diseño gráfico, disciplinas mencionadas en el capítulo primero de este proyecto, y que en varios programas suelen llevar el mismo nombre de la carrera, así mismo se comienzan a ver áreas importantes como los medios de comunicación. Una tercer parte de estos programas de enseñanza se conformará por materias llamadas terminales que dan al alumno la oportunidad de aplicar lo aprendido a lo largo de las áreas precedentes, esta parte en muchos casos se divide en diferentes campos de aplicación como se puede apreciar en los cuatro programas y estos campos suelen ser grupos de asignaturas que dan las herramientas para el manejo de una área específica del diseño gráfico al alumno, en ocasiones se requiere de materias base y otras optativas para tener más alternativas de aplicación profesional. Al igual que en las primeras dos partes se encuentran materias teóricas, y en esta última etapa deberán tratar de la investigación del campo profesional, estrategias de mercado, formación social y tener claro las características para el vínculo con las materias prácticas.

La forma en que un plan de estudios está estructurado depende de cada institución, el modelo académico y los métodos de enseñanza-aprendizaje también, lo anterior solamente nos da un panorama general de lo que debe incluir un plan de estudios para esta disciplina, los detalles curriculares, la estructura y las diferentes formas de organización académica que puede tener una universidad se verán más adelante.

C. AMBITOS PROFESIONALES DEL DISEÑO GRÁFICO

“Que se reconozca la importancia, necesidad, significatividad y autonomía relativa de una formación teórica universitaria, al mismo tiempo que se reconozca la importancia de asumir ciertos contenidos que provienen del mercado de trabajo, de la práctica profesional, en el proceso de determinación curricular, así como, en última instancia, el reconocimiento de la potencialidad que se encuentra en la formación universitaria para coadyuvar a la determinación de ciertos aspectos de la práctica profesional”³³. Con esta introducción dejamos la formación académica, teórica universitaria ya citada y damos paso a la importancia de la práctica profesional como parte vital en la determinación de un proyecto de estudios.

En los países que están en proceso de modernización de su planta productiva es necesario generar mayores oportunidades de empleo que a su vez mejoren la distribución del ingreso y eleven la calidad de vida de sus habitantes; estudios en estos lugares reportan que no es fácil lograr el equilibrio entre la relación oferta-demanda profesional ya que la dinámica del proceso se hace inestable pues a veces la economía avanza más rápidamente que la generación de recursos humanos capacitados para sustentarla, o al contrario, como es común ver en algunas ciudades de nuestro país, hay más gente preparada de la que requiere la economía del lugar en cuestión.

La demanda de trabajo profesional se satisface principalmente con la oferta de egresados de las instituciones de educación superior, ya sea ésta a nivel profesional o de posgrado. En nuestro país, el desarrollo que han tenido las carreras profesionales ha sido resultado en su gran mayoría de las demandas y tradiciones que predominan en el entorno social, pero también la necesidad de generar conocimientos encaminados a encontrar soluciones a importantes problemas sociales y económicos. Los antecedentes de las carreras muestran una creciente especialización en la formación profesional desde la década de los años veinte; esto se refleja en la existencia de diferentes planes de estudio para una misma carrera y en la abundancia de alternativas de formación profesional conforme también a los objetivos particulares de la práctica profesional.

33. Alicia de Alba. *Curriculum: crisis, mito y perspectivas*. UNAM. México, 1991 p.74

A partir de esto es importante centrar la atención en la relación de la educación superior con el empleo profesional. Además, hoy más que nunca, en todo el mundo el empleo profesional, debido al progreso científico y tecnológico, demanda cada vez más la educación superior de egresados con nuevas y mayores habilidades en muchos campos de trabajo.

En 1982, la SEP mostró un estudio sobre la demanda por profesión para la década siguiente en México. Se demostró que en el país el crecimiento de la oferta de profesionales está determinado fundamentalmente por la demanda social, y apunta que este crecimiento está condicionado tanto por el flujo de los niveles educativos precedentes como por el grado de concentración urbana y el dinamismo del mercado de trabajo profesional.

El diseño como un área general, es una disciplina ligada directamente con la industria como ya vimos al principio de este trabajo, porque los procesos de producción acelerada provocaron esta evolución, por su parte el diseño gráfico obtuvo un auge en el mercado con el progreso de las sociedades capitalistas, la terciarización de la economía y la globalización del mercado. El diseño es “proyectivo y sujeto a prioridades económicas y tecnológicas”³⁴ y por lo tanto en los diferentes proyectos de estudio de esta disciplina se tiene que tomar en cuenta el contexto económico en el que se desenvuelve la actividad profesional del diseño.

La evolución propia del diseño obliga a estudiar como se inserta el profesional gráfico en el ámbito laboral. Esta participación está condicionada por características como: “el desarrollo socio-económico, las disposiciones del mercado laboral, las referencias en la innovación tecnológica, el libre juego de la oferta y la demanda en cuanto a material de trabajo, los sistemas de articulación entre justificaciones formativas y contextos laborales”³⁵

Ciudad Juárez es una región en constante crecimiento que cuenta con más de un millón de habitantes; la industria maquiladora, que cada vez crece más, es uno de los importantes pilares de su economía, el turismo empresarial y también las empresas particulares de servicios conforman la parte económica que hacen del diseño gráfico un instrumento básico para la competitividad de estas empresas,

34. Juan Acha. *Introducción a la teoría de los diseños*. Editorial Trillas. México, 1999 p.57

35. CIEES, Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. *La enseñanza del diseño gráfico en México*. CONPES. México, D.F., 2000, p.33

la participación en distintas actividades para promover la utilización de productos y servicios surgió como tarea principal del diseño gráfico también en esta ciudad fronteriza. La concentración urbana y el dinamismo del mercado de trabajo hicieron necesaria, como vimos anteriormente, la apertura de una licenciatura para satisfacer las demandas de una comunicación visual promotora e informadora de las actividades que se realizan en la ciudad.

Al principio de esta investigación explicamos qué es el diseño gráfico y cuales son las disciplinas que lo componen, así mismo nos referimos al hecho de que el diseño de la comunicación gráfica no se dedica sólo al área comercial, es decir no solamente tiene la función de “vender” un producto o servicio sino también se encarga de elaborar mensajes para dar información acerca de cualquier hecho o actividad que no necesariamente hace que el receptor tenga que comprar “algo”. Existen pues tres áreas específicas de aplicación profesional del diseño gráfico: “el área comercial, el área social y el área de la docencia e investigación”³⁶. En la primera el tratamiento de la imagen incide de manera directa en el producto, en su presentación tanto como en su promoción, la creación de símbolos y logotipos, la comunicación gráfica interna y externa que identifican a una empresa son las aplicaciones más recurrentes en esta área, la cual es muy amplia pues las instancias comerciales que requieren de todos estos servicios gráficos son muchas y diversas. En el área cultural o social se interactúa con los medios masivos de comunicación para construir y difundir mensajes gráficos que muchas veces tienen relación con programas de conciencia colectiva mismos que satisfacen las necesidades sociopolíticas y culturales del país y que al mismo tiempo informan, motivan, instruyen, educan y hacen participativa a una sociedad nacional y universal, esta área incluye todo campo político y económico por tratarse de la parte que trata de cualquier aplicación en donde la sociedad sea el factor determinante. Una tercera área de aplicación profesional de la disciplina en cuestión es la de la docencia, que muchas veces implica además de la educación superior, la educación media y media superior, el diseñador claro debe tener una capacitación en los procesos de enseñanza-aprendizaje y técnicas didácticas además de contar con su licenciatura, junto con la disciplina encontramos a la investigación, campo en el cual no se ha profundizado mucho, pero que tiene sus bases en la apertura de hace casi treinta años de la licenciatura y que junto con la docencia integran un

36. CIEES, *Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. La enseñanza del diseño gráfico en México. CONPES. México, D.F., 2000, p.20*

grupo que ampliaría la participación social del diseñador gráfico, pues la vinculación de la disciplina con el contexto social y viceversa es un factor importante para su desarrollo.

De esta división pasamos a las actividades que puede realizar un diseñador gráfico: “la producción, la gestión y la investigación y docencia”³⁷, en la producción el profesionista proyecta, realiza y reproduce los mensajes gráficos, en la gestión participa directamente en los procesos administrativos, mercadotecnia y relaciones públicas y en la última área se involucra en las actividades del estudio y transmisión de los conocimientos de las disciplinas que conforman esta actividad del diseño; con todo ello se influye en la reproducción y transmisión de valores culturales, lo que constituye una importante vía para la modificación de las conductas sociales, la primordial finalidad del diseño gráfico que es influir de alguna manera en el comportamiento de los receptores.

Algunas universidades han expresado algunas consideraciones sobre la direccionalidad que puede tener el profesional del diseño gráfico de una manera más específica, de las que destacan: el ejercicio libre de la profesión, el trabajo asalariado en el sector privado, el trabajo asalariado en el sector público, el trabajo asalariado para organizaciones civiles o culturales y los contratos remunerados o donaciones para grupos emergentes.

El perfil del egresado que el Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, de los CIEES resume en su estudio sobre la disciplina del diseño gráfico es el de “un profesionista integral, capaz de producir y organizar mensajes de comunicación gráfica; en su trabajo se articularán los elementos teóricos y prácticos del proceso del diseño para solucionar problemas concretos, desde una perspectiva crítica, social y profesional”³⁸.

37. CIEES, *Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. La enseñanza del diseño gráfico en México. CONPES. México, D.F., 2000, p.26*

38. *Ibid p.33*

Capítulo 3

Aspectos básicos de evaluación curricular

A. CURRÍCULUM

Como se ha mencionado anteriormente la educación es uno de los factores que determinan gran parte del desarrollo social de un país, es por esta razón que resulta primordial lograr que ella se lleve a cabo de manera racionalizada, organizada y sosteniendo fines bien definidos, por eso existe lo que llamamos planeación educativa el cual es “un proceso que busca prever diversos futuros en relación con los procesos educativos, especifica fines, objetivos y metas, permite la definición de cursos de acción y, a partir de éstos determina los recursos y estrategias más apropiadas para lograr su realización”³⁹. Una planeación educativa a nivel universitario abarca áreas distintas, desde la académica la cual es de particular interés en esta investigación hasta las áreas administrativa, física y financiera. Dentro de la planeación educativa encontramos otro tipo de planeación: la curricular.

Existen tantas definiciones de currículum como autores que se han dado a esta tarea, sin embargo la mayoría de ellas cuenta con ideas afines, a continuación veremos los puntos principales retomados de distintos autores. El currículo es básicamente un proyecto de estudios, es un conjunto de estrategias que sirven para la enseñanza organizada de una materia específica, en términos generales: una dirección de la enseñanza. Requiere por supuesto, del análisis y reflexión sobre las características de un contexto determinado así como de la persona que va a recibir la enseñanza, es decir el educando, y de los recursos que se tienen o deben tener para llevar a cabo esta dirección.

El currículo está formado o contiene diferentes partes, la primera es la materia o profesión la cual va a estar organizada de acuerdo a un método específico de enseñanza, estos son los medios y procedimientos, otra parte son el proceso y las normas de enseñanza-aprendizaje, después tenemos el orden de instrucción que está relacionado con lo anterior pero se refiere no tanto a las actividades y los materiales que se tienen para la enseñanza, sino los fines, los objetivos; la asignación de recursos humanos, materiales, informativos, financieros, temporales y

39. Larena, Mc Ginn y Alvarez. México, 1981, p.432

organizativos, que se hace de manera tal que se logren los fines y objetivos planteados. Por supuesto todo este proceso se lleva a cabo dentro de una institución educativa la cual también es un segmento incluido en el currículo; y una de las partes más importantes del plan de estudios es la evaluación, la cual abordaremos específicamente más adelante.

Existen pues diferentes elementos internos del currículo como son: la especificación de contenido, los métodos de enseñanza, la secuencia de instrucción, los objetivos, la evaluación, los programas, la relación maestro-alumno y los recursos materiales y horarios; así mismo hay otros elementos que no llamamos ya internos pero que son igualmente importantes para la definición del currículo como: las necesidades y características del contexto y del educando, los medios y procedimientos para la asignación de recursos y las características del egresado.

Hay que tener en cuenta que el currículo no es la enseñanza en sí, sino la dirección de la misma y como tal es un proceso complejo que necesita ser debidamente planeado y estar así mismo en constante evaluación. Es común encontrar que se manejan los conceptos de programa o plan de estudios como sinónimos de currículo, más estos no son más que parte del mismo como lo veremos posteriormente. Así pues consideraremos al currículo como una “conclusión deducida de un proceso dinámico de adaptación al cambio social y al sistema educativo... como resultado del análisis del contexto, del educando y de recursos, que también implica la definición de objetivos, y especifica medios y procedimientos para asignar los recursos”⁴⁰

El diseño de programas de estudio, así como la organización del aprendizaje y el diseño de contenido de enseñanza-aprendizaje son parte constituyente del currículo, pero no significa que sea lo único que se estudia, pues como dijimos en capítulos anteriores la educación y su planeación requiere tomar en cuenta los efectos sociales, políticos y económicos que tendrán en el lugar en donde se vaya a desarrollar, esto es tomar en cuenta los aspectos no internos del currículo, recordemos lo que nos dice Alicia de Alba “producción conceptual, formación académica y contexto social se constituyen en una relación indisoluble y nodal”⁴¹

40. Metodología del diseño curricular para la educación superior, ANUIES, p.19

41. Alicia de Alba. Curriculum: crisis, mito y perspectivas. UNAM. México, 1991, p.24

De acuerdo a la idea de currículo que hemos visto es factible pensar que el impulso e implicación sociales son la parte más importante de la estructura del mismo, pues se estudian los aspectos sociales para darle a ella misma, a la sociedad, un impulso que, con el tiempo la lleve al desarrollo. Alba habla del currículum como “la expresión concreta y organizada de una propuesta político-educativa conformada a través de la síntesis de concepciones, intereses, valores, programas y acciones propugnados por los diversos sectores sociales interesados en determinar un tipo de educación específica de acuerdo al proyecto político-social que se sostiene”. Cuando habla de propuesta político educativa se refiere a que el proyecto político-social es el modelo central para el diseño y desarrollo de cualquier currículum, la educación ha intentado responder a las exigencias de este proyecto a lo largo de la historia de las distintas culturas y pueblos; acerca de la síntesis de elementos culturales como conocimientos, valores, costumbres, creencias, hábitos, nos lleva a comprender que estos elementos se incorporan al currículum no solamente a través de sus aspectos formales y estructurales, sino también por medio de las relaciones sociales cotidianas, es decir en el plano práctico.

La función del currículum es explicitar la intención del sistema educativo en relación con el sistema social del cual forma parte, sirve de guía para organizar las situaciones de aprendizaje y determina los grados de logro de las acciones educativas institucionalizadas en el sistema escolar. El diseño curricular es pues una respuesta no solamente educativa, aunque sólo se llame así, a un conjunto de problemas económicos, políticos y sociales.

El campo de la planeación curricular es pues muy amplio y complejo, tarea no de sólo una persona sino de muchas, especialistas en diferentes áreas, dentro de lo que sería un currículum de diseño gráfico existen dos campos en los que un profesional de esta área podría colaborar para su conocimiento o establecimiento, el primero sería la definición de los requerimientos disciplinarios para la formación de un diseñador gráfico y el segundo la mención de su campo profesional.

En la formulación de un programa de estudios de diseño gráfico es necesario

tomar en cuenta las particularidades de cada región en donde se aplica éste, porque uno de los problemas en cuanto a la comprensión del currículum es comprenderlo solamente con base en las disposiciones oficiales, en los planes y programas de estudio, en la organización de la escuela, etcétera, es decir, en los aspectos estructurales formales, y esto resulta en estudiantes con una formación incompleta.

En el diseño curricular se consideran tradicionalmente tres fuentes principales de información: la disciplina científica o el área específica de conocimiento, los estudiantes a quienes está dirigido el programa y la sociedad. Una forma de estructurar el currículo es atendiendo no solamente a los requerimientos del sector productivo, sino enfatizando en lo que sería una práctica profesional independiente de acuerdo con las necesidades de una región determinada⁴².

42. Mariano Sánchez Soler. *Curriculum...* p.17

B. PLAN DE ESTUDIOS

Como se ha expuesto, el curriculum es el diseño general de la estructura conceptual, política y metodológica de un programa académico, en el que quedan de manifiesto las conexiones entre los diferentes contenidos de aprendizaje, los procesos de apropiación del conocimiento y la pertinencia de la propuesta, en relación a un contexto histórico – social y a un ejercicio profesional específico; el plan de estudios como derivación y síntesis operacional del curriculum se identifica “como la arquitectura mínima que se requiere para lograr el perfil de egreso”⁴³. El plan de estudios detalla estructuralmente contenidos, secuencias y componentes de proceso educativo, teniendo como extremos de ese proceso, el perfil de egreso como meta y el perfil de ingreso como punto de partida.



El concepto de perfil de egreso se refiere a la definición de rasgos, características y competencias profesionales que deberán observarse en quienes concluyan el plan de estudios, enunciando de manera más o menos amplia los conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores que deberán alcanzarse. En el perfil de egreso es posible observar entremezclados dos tipos de perfiles el perfil profesional y el perfil institucional.

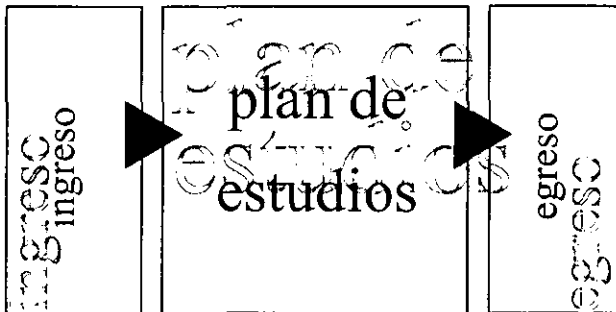
El perfil profesional presenta aspectos relevantes de las competencias que distinguen a cada campo profesional, destacando conocimientos, fortalezas metodológicas, habilidades técnicas y problemas que puede solucionar. En

43. Metodología del diseño curricular para la educación superior, ANUIES, p.19

función de la precisión de competencias enunciadas, se pueden distinguir perfiles generalistas y perfiles especializados; en tanto que el perfil institucional, también llamado por algunos autores perfil académico, hace alusión a aquellos aspectos que representan ventajas competitivas y rasgos peculiares de los egresados de ese programa, que permitirá distinguir su desempeño en los ámbitos profesional, académico y ciudadano.

El perfil de ingreso como componente del plan de estudios, tiene la misión de describir los antecedentes, características, rasgos, habilidades, destrezas, actitudes y valores que se consideran relevantes en el estudiante, para que tenga un buen desempeño académico y profesional.

El perfil de ingreso debe tener su análogo administrativo, en los requisitos de ingreso y en la estructura y contenido de los procesos y exámenes de admisión, en virtud de que se considera condición *sine qua non* se puede ingresar al programa.



Los elementos o componentes más relevantes de un plan de estudios son:

- Contenidos, su estructura y organización
- Experiencias de aprendizaje
- Modelo académico
- Criterios de evaluación

Los contenidos de aprendizaje son siempre una selección de entre una multiplicidad de posibilidades, y son el elemento más evidente de un plan de estudios, se presentan organizados por ejes, áreas, disciplinas, módulos, unidades y temas, una primera vista permite identificar aquellos conocimientos o campos disciplinarios que se consideran relevantes para la formación de los profesionales de un campo, la organización por ejes, áreas y niveles, permite también apreciar la estructuración lógica y anticipa la propuesta, metodológica, que toma forma al detallar las experiencias de aprendizaje mediante la enunciación del tipo de asignatura- actividad, sea ésta un curso estructurado de manera teórica; un taller con su amplio componente técnico- práctico, un laboratorio de experimentación y comprobación de conocimientos, un seminario de desarrollo de criterios y habilidades heurísticas; o las prácticas, clínicas, residencias profesionales y el servicio social dirigidas a la vinculación empírica con el entorno.

La organización de contenidos y las experiencias de aprendizaje evidencian el grado de cohesión e interdependencia vertical y horizontal de las unidades curriculares, por ello los programas de estudio o cartas descriptivas de las unidades curriculares que detallan límites y profundidad de los contenidos, se consideran documentos esenciales del plan de estudios.

La estructuración, seriación y presencia o ausencia de asignaturas optativas, permiten calificar a un plan de estudios como rígido o flexible, todo ello conforma el modelo académico, identificable por el abordaje pedagógico y metodológico, en este modelo las cargas académicas o créditos de las diversas unidades o series de unidades curriculares, dosifican el esfuerzo y condicionan la duración del proceso formativo.

Un plan de estudios está completo cuando incorpora los criterios y modelos de evaluación y acreditación, particularmente aquellos relacionados con la obtención del grado o certificación de estudios.

Todo plan de estudios es un mapa conceptual, por ello es susceptible de expresarse en una representación gráfica, que ilustre contenidos, estructura, secuencias, niveles, seriación, ejes, tipos de asignatura, valor curricular, carga

promedio por periodo escolar, número total de créditos y duración propuesta del plan de estudios, a esta representación se le denomina mapa curricular, materigrama, retícula, etcétera, los formatos más usuales son listados de asignaturas por periodo, y las que se asemejan a la representación de flujos de la teoría de sistemas, y la representación tipo tabla periódica.

C. EVALUACIÓN

“La evaluación es un medio fundamental para conocer la relevancia social de los objetivos planteados, el grado de avance con respecto a los mismos, así como su eficacia, impacto y eficiencia de las acciones realizadas”⁴⁴

Todo proceso, todo plan de acción lleva implícita la evaluación, pero una evaluación sistemática, requiere ser explícita, y entenderse como el componente del proceso que permite apreciar avances y desviaciones, pero su mayor contribución radica en que posibilita la toma de decisiones fundadas. Su contribución es mayor cuando es integral y permanente.

En el ámbito de la educación, la evaluación adquiere múltiples formas y modalidades, cada una se propone contribuir a un aspecto específico de la actividad académica, sin embargo es necesario disponer de un modelo holístico que permita apreciar a la educación en su más amplia dimensión. Pero no por ello se debe renunciar a evaluar, procesos, componentes y estructuras particulares.

Evaluar quiere decir emitir juicios de valor a propósito de criterios específicos como pertinencia, coherencia, eficacia, la razón de sus objetivos, su grado de cumplimiento y la forma en que han sido alcanzados.

La evaluación no es un evento es parte de un proceso integral de planeación que tiende puentes entre lo que ha sido, lo que es y lo que se quiere ser.

La Comisión Nacional de Evaluación (CONAEVA) reconoce cinco niveles de evaluación: Individual, referida a los alumnos, profesores, y personal administrativo.

De dependencias, corresponde a la evaluación de dependencias, unidades y programas de una institución.

Institucional, la unidad a evaluar es una universidad o institución educativa

44. ANUIES, 1984

completa. Interinstitucional o regional, orientada al estudio de impacto regional o sectorial. Del sistema, cuando se refiere al comportamiento de las variables macro.

La evaluación curricular corresponde a las evaluaciones del segundo tipo, y da respuesta la pregunta de ¿qué evaluar?. El ¿cómo evaluar? Permite establecer el alcance de la evaluación: diagnóstica, sumativa o prospectiva. ¿Quién evalúa? ofrece dos alternativas: los propios participantes del proceso (autoevaluación), o personas distintas a los actores (evaluación externa).

El problema mayor de la evaluación es sin embargo el establecimiento de las variables, indicadores, criterios, y parámetros en un universo de instituciones con características, prácticas, historias y desarrollos tan diversos.

La CONAEVA estableció las variables más significativas para evaluar a una institución de educación superior, muchas de estas variables también son aplicables a la evaluación de dependencias o programas académicos, como podrá observarse entre institución y dependencia las diferencias son de grado.

Las variables más significativas de la evaluación institucional de las funciones sustantivas son: oferta educativa, planes de estudio, estudiantes y personal académico en la función de docencia; líneas de investigación, proyectos, planta de investigadores, resultados de investigación y vinculación docencia-investigación en la función de investigación; y en la de extensión y difusión, se considera: oferta, programas, personal, publicaciones y medios de comunicación.

En la evaluación de programas académicos que realizan los Comités Interinstitucionales de Evaluación de la Educación Superior (CIEES) algunas variable se refieren a normatividad, organización, planeación y financiamiento institucional, pero en lo relativo a las funciones académicas coinciden con la CONAEVA al considerar, en sus Marcos de referencia para la evaluación externa de programas académicos como variables relevantes: plan de estudios, desarrollo y resultados, proceso académico, profesores y alumnos, infraestructura académica, líneas de investigación, número y calidad de los investigadores, vinculación con otros sectores, publicaciones y actividades de extensión y difusión del programa.

Para la evaluación del currículum del programa académico los CIEES han establecido apartados específicos para: la justificación del programa, y del plan de estudios, este último desglosado en diseño curricular, revisión curricular, perfiles de ingreso y egreso y programas de estudio.

Para evaluar el componente curricular denominado Justificación del programa se ha recurrido a parámetros de tipo cualitativo de presencia, ausencia; suficiencia e insuficiencia para dar respuesta las siguientes preguntas: ¿existe un estudio del desarrollo de la profesión nacional y regional?, ¿se han considerado las demandas de los sectores empleadores?, ¿se ha consultado a organismos y asociaciones profesionales?, ¿se considera la opinión de los egresados, el avance científico tecnológico y las características presentes y futuras del entorno?.

Del plan de estudios se considera: vigencia, última revisión y adecuación, estructura general, número de créditos, materias, optativas y de especialización, presencia de troncos comunes y duración estimada, aquí los indicadores son de tipo descriptivo.

Sobre las variables de diseño y revisión curricular los parámetros también son cualitativos, como: ¿existe una metodología para el diseño y evaluación curricular?, ¿participan académicos y representantes de los sectores empleadores en el diseño y evaluación curricular? ¿existen criterios para determinar, seriaciones, ejes y créditos para cada unidad curricular? la organización es ¿modular, lineal o flexible? ¿existe normatividad que regule las modificaciones y adecuaciones curriculares?, etcétera.

Las variables referidas al perfil de ingreso se centran en claridad, especificidad y nivel de vinculación con las políticas, criterios y exámenes de ingreso al programa.

El perfil de egreso, recibe una atención especial no sólo en sus componentes descriptivos; sino también en los estudios de egresados, del mercado de trabajo, de las prácticas profesionales dominantes y emergentes, de la incorporación de

nuevas tecnologías y paradigmas aplicables en ese campo profesional.

Los programas de estudio reciben también una amplia revisión a partir de variables asociadas a la estructura y relevancia del conocimiento, de las experiencias de aprendizaje, al uso de medios y recursos didácticos, a las técnicas de enseñanza, a la bibliografía y a los criterios e instrumentos de evaluación.

En lo referente al profesorado las variables comprenden una amplia gama de variables cualitativas y cuantitativas como: proporción de alumnos por profesor de tiempo completo, grados y áreas de especialización del profesorado, carga académica, distribución de las actividades académicas del profesorado, sistemas de evaluación del desempeño docente, estímulos, apoyos y productividad del profesorado.

En la evaluación de un programa académico, los resultados son variables muy revelantes, particularmente: eficiencia terminal, índice de deserción, y tasa de egresados que se incorporan al mercado laboral profesional en el área de su formación.

Otros aspectos que son susceptibles de evaluar son la suficiencia de la infraestructura y equipamiento académico para posibilitar las actividades de aprendizaje de los alumnos del programa.

Finalmente ningún programa está cabalmente evaluado sino se contemplan: normatividad, gestión académica y estructura administrativa.⁴⁵

45. Marco de referencia para la evaluación, Comité de Ciencias Agropecuarias, CIEES, SEP-CONPES. México, 1994, p.48

Capítulo 4

Análisis sobre
la Licenciatura en Diseño Gráfico
de la Universidad Autónoma
de Ciudad Juárez

A. RESTROSPECTIVA DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UACJ

En 1991 la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez realizó un estudio en la localidad cuya finalidad era saber si en esta ciudad sería pertinente ofrecer la disciplina del diseño gráfico de manera profesional, a nivel licenciatura. Esta investigación estuvo dirigida número uno hacia el sector productivo: la industria maquiladora, la pequeña y mediana industria y el comercio junto con diversas empresas de servicios, y número dos hacia la comunidad preparatoriana; de ambos grupos se tomaron muestras para aplicar los instrumentos de medición. Este estudio abarcaba diversas cuestiones; a las personas en el ámbito laboral se les preguntó si en su lugar de trabajo había necesidades de difusión gráfica, es decir de información y comunicación de sus actividades tanto internas como externas, y que si creían que esta labor debería de estar asesorada profesionalmente. Una parte de la encuesta mencionaba diversos productos ya específicos del diseño gráfico y el encuestado debía señalar cual o cuales de ellos podrían ser efectivos para el desarrollo de su empresa. En las encuestas realizadas hacia los estudiantes candidatos a una educación superior los reactivos querían obtener información acerca de si las diversas actividades que desarrolla un diseñador gráfico eran del interés del encuestado, esta encuesta incluyó preguntas acerca de la inventiva, la observación, la comunicación, la creatividad, el dibujo y la fotografía sólo por mencionar algunas.

El resultado de este estudio proporcionó los datos que denotaron a Ciudad Juárez como un contexto social y económico óptimo para la oferta de la Licenciatura en Diseño Gráfico. Los objetivos fueron, desde entonces, crear una carrera que respondiera a la demanda de comunicación visual exitosa siendo un proceso creativo, funcional y estético, tarea que una ciudad industrializada y en constante crecimiento requiere; dicho estudio llevó pues a la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez a abrir en enero de 1992 la Licenciatura en Diseño Gráfico.

La licenciatura comenzó con un programa de tipo lineal, nueve semestres conformados en tres partes formaban el total de la retícula de materias. Dichas

partes eran las siguientes:

etapa básica

Donde el alumno cursaba las materias básicas relacionadas con el dibujo natural y técnico, los fundamentos del diseño bi y tridimensional, los primeros medios de impresión así como materias base dentro del desarrollo profesional como metodología de la investigación y también materias con temas de relación interdisciplinaria con el diseño gráfico como la teoría de la comunicación. Este período así como los dos siguientes tenía como duración tres semestres.

desarrollo

En esta etapa de los siguientes tres semestres el alumno entraba ya en las especializaciones del diseño, las materias llamadas diseño gráfico eran el eje central de las demás a partir de aquí el alumno entraba al campo del diseño gráfico de lleno con materias como ilustración, fotografía, semiótica e historia del arte y del diseño.

consolidación

Como su nombre lo dice esta última etapa, de tres semestres también, era el tiempo donde el alumno consolidaba sus conocimientos de diseño gráfico, viendo no sólo disciplinas específicas del mismo sino también la manera de administrarlo y llevarlo a la realidad profesional.

Pero este plan, del cual vemos la retícula completa en la siguiente página como cualquier plan de estudios debió ser evaluado para su mejoramiento; así en 1997, después de varias propuestas se hizo el cambio al plan actual un plan por niveles, un plan que proponía no ser lineal.

PLAN DE ESTUDIOS (1992)

UACJ/ADA
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

1er semestre	2do semestre	3er semestre	4to semestre	5to semestre	6to semestre	7mo semestre	8vo semestre	9no semestre
DISEÑO I	DISEÑO II	DISEÑO III	DISEÑO GRÁFICO I	DISEÑO GRÁFICO II	DISEÑO GRÁFICO III	DISEÑO GRÁFICO IV	DISEÑO GRÁFICO VI	DISEÑO GRÁFICO VI
DIBUJO AL NATURAL I	DIBUJO AL NATURAL II	DIBUJO AL NATURAL III	DIBUJO AL NATURAL IV	PSICOLOGÍA DEL DISEÑO	ANIMACIÓN I	ANIMACIÓN II	LABORATORIO DE CINE Y TELEVISIÓN	
DIBUJO I	DIBUJO II	ERGONOMÍA	ILUSTRACIÓN I	ILUSTRACIÓN II	ILUSTRACIÓN III			SEMINARIO DE ARTES GRÁFICAS
SERIGRAFÍA	GRABADO	T/CNICAS DE IMPRESIÓN I	T/CNICAS DE IMPRESIÓN II	PROGRAMACIÓN	TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO I	TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO II	TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO III	ADMINISTRACIÓN
TIPOGRAFÍA I	TIPOGRAFÍA II	HISTORIA DEL ARTE Y DISEÑO I	FOTOGRAFÍA I	FOTOGRAFÍA II	FOTOGRAFÍA III	AUDIOVISUALES I	AUDIOVISUALES II	REALIDAD NACIONAL
HISTORIA DE LA CULTURA	GEOMETRÍA I	GEOMETRÍA II	HISTORIA DEL ARTE Y DISEÑO II	SEMIÓTICA	TALLER DE REDACCIÓN	TEORÍA DE CINE RADIO Y TELEVISIÓN	SEMINARIO DE TESIS I	SEMINARIO DE TESIS II
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN I	TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN II	TEORÍA DEL ARTE Y DEL DISEÑO I	TEORÍA DEL ARTE Y DEL DISEÑO II	SEMINARIO DE HIST DEL ARTE Y DEL DISEÑO ENMEXICO	LEGISLACIÓN	MERCADOTECNIA	INVESTIGACIÓN DE CAMPO PROFESIONAL
etapa básica			desarrollo			consolidación		

total de materias 60
total de créditos: 500

1992-1993
 UACJ/ADA
 LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

	NIVEL: Principiante			NIVEL: Intermedio				NIVEL: Avanzado	
DISEÑO	DISEÑO I	DISEÑO II	DISEÑO GRÁFICO I	DISEÑO GRÁFICO II	DISEÑO GRÁFICO III	DISEÑO GRÁFICO IV	DISEÑO GRÁFICO V	DISEÑO GRÁFICO VI	TALLER INTEGRAL DE DISEÑO GRÁFICO
			GRÁFICA DE LA LETRA					ELECTIVA	PRACTICAS PROFESIONALES DISEÑO GRÁFICO
EXPRESIÓN PLÁSTICA	EXPRESIÓN PLÁSTICA I	EXPRESIÓN PLÁSTICA II	DIBUJO DEL NATURAL	ILUSTRACIÓN I	ILUSTRACIÓN II	COMPUTACIÓN GRÁFICA I	COMPUTACIÓN GRÁFICA II		ELECTIVA
	GEOMETRÍA DESCRIPTIVA	GEOMETRÍA TRIDIMENSIONAL	FOTOGRAFÍA I	FOTOGRAFÍA II	FOTOGRAFÍA III				ELECTIVA
ARTE	HISTORIA DE LA CULTURA	ARTE UNIVERSAL	ARTE CONTEMPORÁNEO	ARTE EN MÉXICO	GRÁFICA UNIVERSAL	GRÁFICA NACIONAL			
TEORÍA DEL DISEÑO	GENESA	COMUNICACIÓN Y DISEÑO	SEMÍOTICA DEL DISEÑO	PERCEPCIÓN Y DISEÑO	TEORÍA DEL DISEÑO	SEMÍOTICA DE LA IMAGEN	INFODISEÑO	ERGONOMIA	FORMACIÓN SOCIAL Y EMPRESARIAL
						ADMINISTRACIÓN DEL DISEÑO	MEDIOS DE COMUNICACIÓN	ESTRATEGIAS DE MERCADO DEL DISEÑO	INVESTIGACIÓN DE CAMPO PROFESIONAL
TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN GRÁFICA		GRABADO	SERIGRAFÍA	PRODUCCIÓN GRÁFICA	PRODUCCIÓN EDITORIAL		VIDEO EXPERIMENTAL	SEMINARIO DE TESIS I	ELECTIVAS
				TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO I	TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO II		ANIMACIÓN I	ANIMACIÓN II	Expresión creativa Técnicas de representación Medios plásticos (ILUSTRACIÓN)
CURSOS INSTITUCIONALES	TECNICAS DE INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	LECTURA Y REDACCIÓN						El alumno tendrá que optar por una de las siguientes alternativas:	Diseño Virtual Métodos de visualización Diseño Gráfico avanzado (IDEN GRÁFICA)
	CULTURA Y SOCIEDAD							ILUSTRACIÓN IDENTIDAD GRÁFICA MULTIMEDIA	Interfase Medios digitales Producción digital (MULTIMEDIA)
	21 materias obligatorias/créditos: 134			24 materias obligatorias/créditos: 156				9 materias obligatorias/créditos: 68	
	OPTATIVAS créditos: 24							ELECTIVAS créditos: 18	

Análisis de la Licenciatura en Diseño Gráfico UACJ

El plan actual de la carrera de diseño gráfico de la UACJ, del cual vemos la retícula de materias en la página anterior nos habla de una nueva organización, con la característica de que se siguen teniendo tres partes:

nivel principiante

Donde el alumno sigue cursando al igual que en el plan 1992 materias básicas relacionadas con el dibujo natural y técnico como en las asignaturas de expresión plástica y geometría, los fundamentos del diseño bi y tridimensional, dentro del diseño comienza con la primera asignatura de la columna vertebral del programa: diseño gráfico; ve los primeros medios de impresión así como materias base dentro del desarrollo profesional ahora bajo el nombre de técnicas de investigación documental y lectura y redacción. La teoría relacionada con el diseño comienza a abordarse ahora desde este primer nivel. Este período propone una duración de tres semestres, cabe mencionar que el tipo de sistema que adoptó la UACJ (departamental) tiene como opción que el alumno escoja cuantas y cuales materias puede tomar por período, los periodos siguen siendo semestrales. “El nivel principiante es un conjunto de materias que refuerzan una área básica y se enfoca a desarrollar la creatividad, habilidades y destrezas de los estudiantes. Esta área se comparte con las licenciaturas en Diseño de Interiores y la de Arquitectura en algunas materias”⁴⁶. En agosto del 2000 se abrió la Licenciatura en Diseño Industrial y ésta comparte también algunas de las materias básicas como Diseño y Expresión Plástica; dado que la UACJ tiene el mencionado sistema departamental el alumno comparte clases con otros compañeros que toman la clase del mismo departamento aunque la carrera sea distinta. El nivel principiante consta de 21 materias obligatorias que equivalen a 134 créditos.

46. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico. UACJ / IADA / Departamento de Diseño. Ciudad Juárez, 1999. Presentación del Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico.*

nivel intermedio

Esta parte del plan 1997 sugiere una duración de cuatro períodos semestrales a diferencia del nivel medio del plan anterior de tres semestres; el alumno entra de lleno en las materias específicas del diseño gráfico, las asignaturas denominadas con el mismo nombre de la disciplina siguen siendo el eje central de las demás; la ilustración, la fotografía y sobre todo la semiótica y los antecedentes del diseño gráfico parecen tener un mayor énfasis en este nuevo programa. Las llamadas en el anterior programa técnicas de impresión ahora se imparten bajo el nombre de producción gráfica y producción editorial. Este período en el plan actual consta o sugiere una duración de dos semestres, al alumno sigue cursando las asignaturas que le llevan al conocimiento y aplicación del diseño gráfico. “El nivel intermedio se considera como una área profesional básica enfocada a formar rasgos del perfil del diseñador gráfico, donde se destaca el énfasis en habilidades, conocimientos y actitudes que dan identidad al diseñador”⁴⁷. Este nivel está integrado por 24 materias obligatorias que suman 156 créditos.

nivel avanzado

Este último nivel está compuesto de las materias terminales que debe dar al alumno la consolidación del conocimiento por medio de la aplicación del mismo en seminarios y talleres, así mismo el alumno continúa con materias que lo deben vincular al campo profesional. En esta etapa se encuentran los tres grupos de materias electivas de acuerdo

47. *Ibid.*

a las tres opciones de área terminal que el alumno escoja: Ilustración, Identidad Gráfica o Multimedia. “Las materias que integran el nivel avanzado tienen un carácter aplicativo y de autodesarrollo, que contextualizan el quehacer del diseñador y consolida las habilidades y capacidades desarrolladas a lo largo del proceso formativo”⁴⁸. Este último nivel está integrado por 9 materias obligatorias con un total de 68 créditos y por las materias electivas que corresponden a 18 créditos.

El plan de estudios que estamos describiendo tiene diferentes tipos de asignaturas: materias obligatorias, que corresponden a asignaturas que integran los tres niveles del plan de estudios y corresponden a un total de 54 materias equivalentes a 358 créditos. Materias optativas que tienen como finalidad promover el autodesarrollo del alumno y que se sugiere, en el mismo plan de estudios, se cursen durante el tiempo que el alumno cursa el nivel intermedio donde el alumno debe ser capaz de enfocarse en áreas de conocimiento que más sean de su agrado dentro de la disciplina, aunque por su carácter opcional pueden no formar parte del contenido programático del diseño gráfico sino de cualquier otro programa que oferte la Universidad y que cubra los requisitos de materia opcional para esta área; el alumno cursará materias relacionadas con el arte, el diseño, la tecnología, humanidades y ciencias del entorno; con este bloque de materias el alumno deberá cubrir un total de 24 créditos. Finalmente las materias electivas, que acentúan las áreas terminales de la licenciatura, para que el alumno que está próximo a egresar tenga una preparación un poco más especializada para el ejercicio de la profesión. Con este grupo de materias deben cubrirse 18 créditos.

“Responder a las instancias institucionales, sociales y económicas de la región, formando profesionales capaces de dar solución a problemas de comunicación gráfica, a través del conocimiento teórico y de la práctica de las herramientas de la tecnología para el diseño. Asimismo, integrar al futuro diseñador gráfico en el contexto social donde se desempeña con un plan de estudios actualizado que además le brinde una conciencia ética”⁴⁹, es el objetivo principal de la Licenciatura en Diseño Gráfico que ofrece la UACJ. Los objetivos particulares nos hablan de la capacidad cognoscitiva y de razonamiento y de la

48. *Ibid.*

49. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Objetivos del Programa de la Licenciatura en Diseño Gráfico.*

maduración para la toma de decisiones que el alumno deberá adquirir a medida que va avanzando en sus estudios. El desarrollo de las habilidades, destrezas y sensibilidad en la etapa inicial; el conocimiento, actitud y creatividad que en la etapa intermedia se deben adquirir y la reafirmación y autodesarrollo del estudiante consolidando las habilidades y capacidades adquiridas ya en la etapa avanzada son otras de las finalidades que el plan de estudios proyecta.

La UACJ a través del Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte establece también una visión referente a la Licenciatura: “los adelantos tecnológicos van marcando las pautas a seguir en la sociedad actual y claro ejemplo de ello se ha dado en el sector de las comunicaciones, para afrontar esas necesidades actuales y futuras se requiere de profesionales que aporten soluciones en todos los niveles. El diseñador gráfico juega un papel determinante en el crecimiento de la región ampliando su frontera en un mercado global y ofreciendo los recursos ideales para que exista una buena interacción entre el usuario y su medio ambiente”⁵⁰.

El mismo programa tiene un perfil de ingreso que pide al alumno “habilidades cognoscitivas, motoras y valores y actitudes”⁵¹. Nos habla de las capacidades de observación, análisis, investigación, así como de la facilidad para el dibujo y diferentes medios expresivos que son recomendables tenga el alumno de primer ingreso; también se refiere a la facilidad para las relaciones humanas y buena disposición para el trabajo en equipo con una actitud innovadora.

De la misma manera cuenta con un perfil de egreso: “el egresado del programa de Licenciatura en Diseño Gráfico esta capacitado para solucionar problemas de comunicación gráfica en los contextos comercial, corporativo e institucional, organizando y proyectando desde la información hasta su aplicación en una identidad gráfica con mensajes visuales en forma de cartel, señal, logotipo, etcétera. Diseña envases, embalajes y puntos de venta, así como también una gran variedad de productos editoriales. Colabora activamente con conceptos gráficos en campañas de publicidad”⁵². Esta descripción incluye también algo llamado perfil académico donde se habla de los tres niveles en los que esta dividido el programa. Cada una de las cuestiones que aquí se describen tendrán su análisis en la tercera parte de este capítulo en donde se hace la evaluación.

50. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Visión del Programa de la Licenciatura en Diseño Gráfico.*

51. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Perfil de ingreso.*

52. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Perfil de egreso.*

Existen diferentes formas de titularse de este programa de diseño gráfico:

-Por titulación automática al obtener un promedio general de 9.0 la cual es una opción que se aprobó en el Reglamento de Titulación de la UACJ.

-Elaborando una tesis profesional y presentando el examen profesional.

-Tomando un curso de sustitución de tesis con aprobación del mismo por medio de una exposición final y un grupo de sinodales.

-Cursando materias de posgrado que sean afines a la licenciatura en instituciones nacionales o internacionales, con un porcentaje del 60% de los créditos del total del posgrado.

Estas son las maneras extracurriculares que ofrece la UACJ para la titulación, pero desde que la carrera se abrió tenía el objetivo de ofrecer la titulación intracurricular por medio de un trabajo realizado en los dos semestres de Seminario de Tesis; en el programa actual se elabora un trabajo de tesis profesional dentro de las materias de Seminario de Tesis y Taller Integral de Diseño Gráfico que le permite al alumno titularse al tiempo que termina los créditos necesarios para completar la licenciatura.

La UACJ cuenta con un Programa de Seguimiento de Egresados, cada año se aplica un instrumento a los alumnos que salen de esta institución; en el padrón de egreso de 1998 las encuestas relativas al Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte nos dan resultados en donde podemos apreciar cuestiones relevantes sobre el plan de estudios tales como:

¿Cómo es el plan de estudios de la carrera que cursaste? 47% lo calificó como suficiente y un 5% como excelente, a un 21% le parece que el programa es insuficiente (cabe mencionar que existen 4 niveles de calificación: pésimo, insuficiente, suficiente y excelente) otra pregunta acerca del plan es ¿cuenta con una buena formación teórica?, el 53% de los entrevistados dijeron que esta formación era suficiente; respecto a la formación metodológica 53% la calificaron de suficiente, de la formación práctica el 52% señaló el mismo nivel (suficiente), pero en este caso hubo calificaciones de pésimo y al igual que las dos preguntas anteriores hubo un 21% de los egresados que calificó estas tres áreas como insuficientes. El estudio reveló también que sólo 32% del alumnado encuestado

cree que los laboratorios y talleres dentro de la carrera son suficientes, el 47% los calificó de insuficientes, sólo un 5% calificó como excelentes los laboratorios. Otros aspectos relevantes dentro de este instrumento son las opiniones del alumno acerca de la actualización de los contenidos, donde 53% dice que es suficiente y la vinculación con el mercado de trabajo donde el 37% cree que esta vinculación es pésima, el 32% la cree insuficiente y sólo un 16% suficiente, 11% de los alumnos prefirieron no opinar y el resto considera esta vinculación excelente, de las puntuaciones más altas fue en el aspecto de aulas y mobiliario, casi un 64% opinó que éstos eran suficientes⁵³.

En el anexo número dos de este trabajo se encuentran algunas de las gráficas donde se ilustran estos porcentajes, junto con la parte principal donde encontraremos todas y cada una de las preguntas y respuestas de este padrón de egreso. Se presentan dos casos: el semestre 98-II donde hubo un total de 19 egresados y donde se hizo el primer padrón completo con todas las preguntas que hoy se siguen aplicando; y el último semestre encuestado el del 2000-II con 20 egresados.

En este último padrón realizado la pregunta de cómo es el plan de estudios de la carrera fue contestada en los siguientes porcentajes 50% lo calificó como suficiente y un 15% como excelente, 20% no opinó y el 15% restante lo considera insuficiente o pésimo, en la formación teórica, el porcentaje subió respecto al '98 pues el 65% de los entrevistados dijeron que esta formación era suficiente aunque si hubo calificaciones de pésima; respecto a la formación metodológica el porcentaje sólo subió un 2% respecto al padrón antes mencionado en la calificación de suficiente, un 20% opinó que esta formación metodológica era insuficiente; de la formación práctica el 60% señaló el nivel suficiente, y un 10% como insuficiente, el resto lo calificó como excelente sin contar a un 5% que prefirió no opinar. En este último semestre del 2000 los estudiantes egresados calificaron los laboratorios y talleres en el nivel suficiente en un 45% porcentaje que subió con respecto al primer padrón, ya sólo el 25% los calificó de insuficientes, aunque nadie los calificó como excelentes. Los otros aspectos acerca del programa como la actualización de los contenidos variaron poco, un 55% dice que es suficiente. Aunque en la vinculación con el mercado de trabajo ya sólo el 15% cree que es pésima, el 35% la sigue creyendo insuficiente y sólo un 20% suficiente, el resto de los alumnos no

53. Anexo 1. Programa de seguimiento de egresados 1998-II, UACJ.

opinaron, nadie consideró esta vinculación excelente; de las puntuaciones más altas de nuevo fue en el aspecto de aulas y mobiliario, un 65% opinó que éstos eran suficientes y un 10% excelentes.⁵⁴

Apectos que veremos como cambios drásticos de las generaciones pasadas a las últimas serán los aspectos de trabajar mientras estudiaban, datos curiosos son los siguientes: de la generación del último semestre de 1998 un 47% ya trabajaban cuando entraron a estudiar; de la generación del último semestre del 2000 sólo un 15%. Pero de la primera generación mencionada un 85% no trabajaban cuando egresaron es decir sólo un 15% tenía trabajo además de sus estudios y sólo la mitad de ellos estaban en lugares donde hubiera relación de su empleo con la carrera, de la otra generación un 55% trabajaba cuando egresó y todos contestaron que la relación de su empleo con la carrera era mucha o parcial.

Recapitulando, existen diferentes características para que un programa de licenciatura funcione, el curriculum, que tiene diferentes parámetros muestra que no es suficiente una retícula con asignaturas organizadas para tener éxito en la formación del alumno sino que cada una de las partes: la académica, la administrativa, la material, etcétera, tienen gran injerencia en este proceso. Con los últimos datos nos damos cuenta que la vinculación con el campo profesional es básica para que un programa tenga éxito. La crítica y evaluación de los aspectos vistos en este apartado se hará a continuación punto por punto en el apartado de Evaluación educativa del plan de estudios.

54. Anexo 1. Programa de seguimiento de egresados 2000-II, UACI.

B. DIAGNÓSTICO GENERAL DEL CAMPO PROFESIONAL

Ciudad Juárez es conocida como una ciudad con un amplio campo laboral, su extenso grupo de maquilas hacen de ésta una ciudad industrial, como tal requiere bastante de la transmisión de informaciones así como de una comunicación visual, mucho de ello necesariamente tiene que ser logrado a través de mensajes gráficos.

El diseñador gráfico en Ciudad Juárez tiene como objetivo pues satisfacer estas necesidades no sólo de la industria sino de toda la sociedad; mencionamos anteriormente que un diseñador gráfico, no importa cual sea el contexto en el que se desenvuelva, tiene labores principalmente dentro de dos grandes campos el comercial y el social o cultural, que incluye demás áreas como la política, económica, etcétera.

Pero el diseño gráfico no se practica en esta ciudad desde que la disciplina se ofrece como una carrera profesional, antes de esto se practicaba el diseño por personas la mayoría con conocimientos empíricos, es decir no tuvieron una preparación académica sobre esta disciplina. Las personas que lo realizaban tenían algún tipo de relación con el diseño ya eran dibujantes, o tipógrafos, algunos ilustradores, comunicadores, etcétera; algunos otros tenían estudios dentro de las artes gráficas realizados fuera de la ciudad, existían incluso desde antes grupos como los incluidos dentro de los medios masivos de comunicación que realizaban las tareas de comunicación visual para satisfacer las necesidades del mercado.

Estos son los antecedentes del diseño gráfico profesional en Ciudad Juárez, sin embargo la ciudad ha crecido mucho desde entonces y aunque las necesidades siguen siendo del mismo tipo han aumentado y se han convertido en necesidades más diversificadas debido a distintos factores, por ejemplo la migración. Población de diferentes entidades de la República ha sido atraída por esta ciudad debido a lo que ya mencionábamos al principio de este capítulo hay un gran campo laboral; el diseñador gráfico entonces tiene la tarea de enfrentarse a un trabajo en donde su receptor es más variado que antes.

Factores que han marcado la definición de las necesidades que satisface el diseñador gráfico en esta ciudad son muchos, tenemos también como ejemplo el hecho de que Ciudad Juárez es una ciudad muy productiva, buena parte de la población cuenta con ingresos suficientes que le permiten desarrollar algunas actividades recreativas y de consumo lo que implica que los diversos proveedores de estos servicios requieran de difundirlos y promocionarlos a través del diseño gráfico. Un factor más es la constante interacción con la vecina ciudad de El Paso, en el estado de Texas, que entre otras cosas hace del diseño gráfico un área importante para la comunicación. También tenemos ahora un público con más acceso a información por diferentes medios que implica un buen aspecto de los mismos y sobre todo una función exitosa. Estas son algunas de las características que definen la labor del diseñador en Juárez, dónde realiza esta labor es lo que veremos a continuación.

artes gráficas

Hay trabajo para un diseñador en lugares en donde se realizan casi toda clase de impresos desde las conocidas imprentas con tipografía, offset, cada día más con impresión digital, etcétera, hasta talleres de serigrafía, y flexografía, incluso mencionaremos aquí la rotulación de vinil por computadora. Existen una gran cantidad de estos sitios en la ciudad y en su mayoría representan un lugar primordial en donde el diseñador gráfico comienza su experiencia laboral.

medios de comunicación

Tenemos los diversos medios masivos de comunicación pero los dos en los que un diseñador tiene más campo de acción son la televisión (dos canales afiliados a las cadenas televisivas más grandes del país, además de uno local y otro en la localidad vecina) y el periódico (los principales: El Diario de Juárez y El

Norte). Otro medio de la comunicación en el cual se desenvuelve un diseñador gráfico es dentro del campo del diseño de la comunicación que se transmite vía internet, éste ha estado desarrollandose bastante y es otro campo en donde se puede aplicar de manera profesional el conocimiento adquirido.

agencias de publicidad

Existen alrededor de nueve o diez agencias grandes en la ciudad, su tamaño radica no siempre en su infraestructura, ni en el número de empleados que ahí pudieran laborar sino en el tipo y la cantidad de trabajo que realizan. Es común también que estas empresas contraten diseñadores independientes cuando requieren de un trabajo especial o simplemente tienen poco tiempo para satisfacer toda su demanda.

independientes

Casi podemos reconocer que alrededor de la mitad de los diseñadores gráficos de la ciudad trabajan o han trabajado por algún tiempo de manera independiente, en oficina particular (que muchas veces resultan sus propios lugares de residencia) al servicio de clientes diversos, algunos de ellos forman parte también del anterior apartado cuando tienen su pequeño despacho de diseño.

docentes

Como ya sabemos un área que no se ha desarrollado mucho sobre la aplicación profesional de los conocimientos del

diseñador gráfico es la docencia y la investigación, aunque en estos campos no existe mucha referencia, dentro del campo laboral de un diseñador en esta ciudad incluimos a estas importantes tareas por ser un campo de acción en el que últimamente algunos egresados de la carrera se han inscrito; la Universidad misma ofrece formas para preparar a sus egresados ofreciendo becas para posgrado y de esta manera contar con más personal preparado para aplicarse en este ámbito. También encontramos a algunos egresados laborando no sólo en la docencia del nivel superior sino en escuelas de educación media o media superior con asignaturas relacionadas con el diseño, específicamente el dibujo.

Otros

Existe un porcentaje de la población egresada de esta licenciatura que dedica su tiempo a diversas áreas en donde no existe cabida para una gran cantidad de diseñadores o al menos no se ha hecho conciencia de ello, por ejemplo la comunicación social, hay algunos diseñadores trabajando en programas del gobierno municipal o algunos dentro del campo informativo y de difusión cultural dentro de las propias instituciones de educación superior. Otras veces este trabajo de diseño social lo realizan los diseñadores independientes, así como el trabajo del mismo rubro que cualquier empresa, organización o institución necesite en proyectos específicos o por determinado tiempo.

Una vez vistos los lugares más comunes en donde labora un diseñador gráfico en esta ciudad mencionaremos ahora, de acuerdo a las entrevistas realizadas, cuales son las principales aptitudes y actitudes que solicitan los empleadores de diseño. Muchas veces va a depender del lugar de donde se pide el trabajo o del tipo de proyectos que se soliciten pero en general una persona o empresa que requiere los servicios de un diseñador gráfico pide cuestiones muy específicas y que, vale la

pena comentarlo, lamentablemente no siempre las primeras que piden no son las básicas o las únicas como:

-Programas de computo. En la actualidad es difícil encontrar que el uso de las computadoras no sea requerido; dentro del diseño las ventajas que proporciona esta herramienta son significativas. En Ciudad Juárez no existe excepción, la persona que contrata a un diseñador lo primero que pide del mismo es el manejo de la computadora. La plataforma (PC o Macintosh) va a depender del rubro de la empresa o incluso del diseñador si es independiente, por ejemplo en el periódico es usual trabajar con Macintosh, pero en la mayoría de las imprentas todavía se utiliza PC. Del tipo de software generalmente se pide tener conocimiento sobre programas para dibujo, para edición de imágenes y texto, esto claro, también depende del tipo de trabajo como ya lo mencionamos.

-Dibujo. Aunque es una de las primordiales herramientas del diseñador es una realidad que queda relegada al segundo plano cuando se trata de contratar a alguien. Esta cuestión es también relativa pues suele suceder que es la primera característica que alguien solicita cuando de trabajos de ilustración se trata, no olvidemos que estamos dando referencias generales.

-Creatividad. Este concepto puede encerrar varios significados, los empleadores del diseño gráfico se refieren a una cualidad propositiva, donde el diseñador tenga la capacidad no sólo de buscar las respuestas más innovadoras para los problemas de la comunicación visual sino que proponga y decida en cuanto a ellas. Esta cualidad no está mencionada en tercer lugar porque sea menos importante pero definitivamente un reflejo de la realidad es que muchos prefieren a alguien que sepa idear el trabajo al mismo tiempo que lo realiza y esta última parte, que es la que ellos pueden comprobar primero, es lo principal.

-Responsabilidad. Lo mismo pasa con esta característica que con la anterior: esta implícita y no es menos importante que las demás. Los empleadores insisten en esta característica sobre todo cuando hablan de diseñadores independientes, es fácil encontrar que un diseñador no cuente con los elementos para que todo el proceso esté en sus manos (sobre todo cuando recibe un trabajo

que requiere ser impreso y entregado así) por esta y claro otras diversas razones llega a entregar sus trabajos fuera del tiempo prometido.

La utilización del color y el conocimiento de los procesos de impresión son otras de las cualidades que requieren las personas que dan trabajo a un diseñador, es realmente difícil generalizar las características que son deseables en alguien que va a resolver problemas de información y comunicación gráfica pues cada trabajo requiere de diferentes tareas, pero con una visión muy amplia las mencionadas anteriormente son algunas de ellas.

C. EVALUACIÓN EDUCATIVA DEL ACTUAL PLAN DE ESTUDIOS

Hasta esta parte de la presente investigación hemos hablado de los parámetros donde se mueve, dentro de lo académico y lo profesional, la disciplina del diseño gráfico; de igual manera hemos descrito las características que como licenciatura tiene el diseño gráfico dentro de la UACJ.

En esta parte dedicaremos nuestro esfuerzo a la evaluación del programa de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, institución fundada en 1973 y considerada como la institución de educación superior más importante en la ciudad y la segunda dentro de todo el estado de Chihuahua considerando la matrícula atendida (alrededor de 7397 alumnos), las opciones públicas educativas y el incremento en su demanda dentro del propio estado. De acuerdo a algunas evaluaciones externas se considera que la infraestructura con la que cuenta la UACJ es amplia, adecuada y suficiente, tomando como parámetro su oferta educativa actual que consta de cuatro Institutos con 161 aulas para 17 licenciaturas, 5 carreras de profesional medio, 9 maestrías y 11 especialidades.

La organización de la UACJ especifica que a partir de los institutos, departamentos y academias (“unidades operativas básicas de los académicos para el ejercicio de la docencia, la investigación y la extensión”⁵⁵) se impulsa y se dan bases firmes al proceso de departamentalización, proceso iniciado en el período 1994-2000. Anteriormente se tenía un modelo llamado napoleónico, por escuelas y facultades; debido a una propuesta de modernización se cambió al actual sistema departamental. Este sistema como su nombre lo obvia está dividido en departamentos y uno de sus varios objetivos es lograr la integración por áreas de conocimiento generales, áreas que conjunten la enseñanza y la investigación y no que se de por grupos aislados como las facultades, otra característica importante es el ahorro en recursos materiales y humanos al impartir cursos que puedan servir tanto a una carrera como a otra.

En el caso particular del Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte el sistema departamental no ha logrado implantarse por completo, casos específicos se ven

55. *Ley Orgánica de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, modificaciones aprobadas en 1995.*

al inicio del semestre en donde diferentes materias básicas (que toman los alumnos de las diferentes licenciaturas) se ofertan de manera aislada, es el caso específico de la carrera de arquitectura donde se abren grupos exclusivos donde se imparten estas materias y que separa la arquitectura de las demás licenciaturas. Mencionado atrás un objetivo importante es la integración y conjunción de la enseñanza y la investigación, apenas en agosto del 2000 se abrió un departamento específico de investigación dentro del IADA el cual invita a estudiantes y maestros a integrar grupos de investigación, aunque ha sido difícil conjuntarlos pues no existe la cultura de búsqueda de conocimiento y experimentación en este campo, por lo tanto una vinculación más estrecha con otros departamentos, incluso institutos donde ya existe por años esta experiencia sería una forma de impulsar esta actividad.

Regresándonos un poco hay que reconocer que a pesar de que las encuestas realizadas para la apertura de la Licenciatura objeto de estudio de esta investigación, demostraron que Ciudad Juárez es un lugar apto para recibir a los profesionales del diseño gráfico, el currículum contó realmente con una pobre planeación de algunos de los elementos internos y no internos del mismo como: métodos de enseñanza, relación maestro-alumno, necesidades y características del educando y sobre todo características del contexto y del egresado. Los objetivos, aunque claros desde el principio, al buscar formar gente que cubriera de manera funcional, creativa y estética las necesidades de comunicación visual de la comunidad, no contaba con todo el grupo de refuerzos metodológicos necesarios para lograr esta formación académica, esto se reflejó en el grupo de problemas que surgieron cuando hubo que crear un programa diferente y mejor. El plan de estudios detallado de el Programa de Diseño Gráfico que se cita en este capítulo contiene todas y cada una de las descripciones de las asignaturas del programa que se rediseñó así como el avance programático de la mismas, pero muchas de las descripciones de estos programas, incluso algunos de los programas, fueron realizados sin una base metodológica, sin ningún conocimiento curricular e incluso algunos llegan a la indefinición de contenidos, principalmente los de las áreas terminales.

El problema permanece cuando la Universidad no deja claras en su Ley Orgánica las tareas de los institutos, departamentos y academias, ni la forma de integración de unos con otros, pero sobre todo la regulación de las operaciones de

las últimas. En el Programa de Diseño Gráfico existe una academia por cada uno de los tipos de materias del plan de estudios, así existe una Academia de Diseño, con una Subacademia de Diseños Básicos, una Academia de Teoría, otra de Tecnología con Subacademia de Producción Gráfica, existen también las Academias de Arte, de Expresión Plástica y de Cursos Institucionales, esta última es una Academia sumamente grande pues en todos los Institutos se imparten estas materias.

El trabajo de las Academias esta especificado en el Reglamento de Academias de la misma universidad, aquí se nombran las obligaciones y responsabilidades de los miembros de las Academias, sin embargo la regulación en el cumplimiento de las mismas es nulo. Cada semestre se entrega un reporte de cada una de los acuerdos y propuestas a los que llegó la academia y una evaluación de los integrantes de la misma, sin embargo suelen no notarse los resultados de ambas. Existen academias que no logran reunirse más de dos veces por semestre, se habla de que el problema principal es la falta de tiempo de los profesores del Instituto, de los aproximadamente 70 profesores que imparten clases en la licenciatura en diseño gráfico sólo 10 son de tiempo completo, los demás son profesores de asignatura o por honorarios esto implica que la mayoría de ellos tengan otra actividad además de la docencia. Pero uno de las cuestiones más graves resultado de esta poca actividad de las academias es la casi nula revisión de programas. El Departamento de Diseño del IADA había realizado la labor, con ayuda de algunos de los profesores que imparten clases en el mismo, de rediseñar el plan y recopilar, incluso crear las descripciones y contenidos de cada una de las asignaturas con el objetivo principal ya mencionado, de cambiar a un plan acorde al nuevo sistema de la Universidad pero probablemente por falta de tiempo o planeación algunas decisiones en cambios de asignaturas y contenidos no resultaron bien logrados; después surgió la cuestión de que se debía registrar el programa ante la Secretaría de Educación Pública y la urgencia de hacerlo resultó en algunas decisiones tomadas sobre, organización de las materias y sobre todo el desarrollo de algunas de ellas en repetidas ocasiones poco profundo. Aunque el Departamento está consciente de ello y por medio de las academias tiene el objetivo de hacer revisión de los programas para su evaluación y por supuesto mejoramiento no existe una evaluación profunda y sobre todo permanente, ésto necesariamente se

refleja en la preparación incompleta de los estudiantes.

La propuesta de la UACJ con esta modernización, que comenzó en 1994, es tener currículums de tipo flexible el cual se refiere a dos cosas principalmente: 1. el orden en las materias y 2. la oferta de asignaturas optativas.

En el plan de estudios estructurado ahora por niveles, existe el hecho de que esta organización sigue siendo un tanto lineal por lo siguiente: todavía para cursar varias materias es obligatorio cursar otras, la excesiva cantidad de seriaciones no permite ser tan flexible al programa, objetivo contrario a la descripción curricular. Esta planeación por niveles se refiere a la formación que tienen los alumnos cada que cumplen con las asignaturas de un nivel, es decir sirve para obtener cierta formación, es supuesto que el alumno sea capaz de realizar ciertas tareas en cada período, pero muchas veces este conocimiento esta mal distribuido o no fue adquirido de manera exitosa. Lo cierto es que existe una distancia considerable entre los objetivos que someramente marca el plan de estudios de la licenciatura y el cumplimiento de los mismos. Veamos el primer nivel, que sugiere una duración de tres semestres y que así mismo le ofrece al alumno tome el total de 7 asignaturas por cada uno.

nivel

principales

Área	Diseño	DISEÑO I	DISEÑO III	DISEÑO GRÁFICO I
				GRÁFICA DE LA LETRA
Expresión Plástica		EXPRESIÓN PLÁSTICA I	EXPRESIÓN PLÁSTICA II	DIBUJO DEL VARSIAL
		GEOMETRÍA DESCRIPTIVA	LENGUAJE VISUAL	FOTOGRAFÍA I
Arte		HISTORIA DE LA CULTURA	ARTE UNIVERSAL	ARTE CONTEMPORANEO
	Teoría del Diseño	GENESIS	COMUNICACION Y DISEÑO	SEMÍOTICA DEL DISEÑO
Técnicas de Producción Gráfica			GRABADO	SERIGRAFÍA
	Cursos Institucionales	TECNICAS DE INVESTIGACION DOCUMENTAL	CULTURA Y EDUCACION	
		CULTURA Y SOCIEDAD		

Haremos un recorrido por las descripciones de cada una de las asignaturas de este nivel inicial para ver cuales son los propósitos y si la organización del contenido va de acuerdo con ellos. Comenzaremos con el grupo de siete materias que sugiere el primer semestre, hemos de recordar que aunque se hagan las sugerencias el alumno es libre de tomar las asignaturas que a él le parezcan convenientes, desafortunadamente el factor horario es una condicionante muy marcada para no tomar las materias sugeridas de manera vertical es decir, por semestre, claro está que la primera condicionante es la capacidad en tiempo y esfuerzo disponibles de cada alumno. Independientemente de eso haremos una descripción de los conocimientos que el alumno adquiriría por semestre para encontrar, más adelante, el ideal de formación que de acuerdo a los contenidos de sus asignaturas, tendrían los alumnos que cumplen con cada Nivel.

La materia de Diseño I es una materia que forma parte del grupo de materias básicas, asignaturas que decíamos forman parte importante del sistema departamental pues son materias que pueden tomarse en grupos donde interactúan estudiantes de todas, o bien deberían ser de todas, las carreras del Instituto. Esta asignatura se describe básicamente como los fundamentos básicos del diseño tiene como contenido temático lo siguiente:

- I. Fundamentos del diseño
 - I.1 La dinámica del diseño
 - I.1.1 Comportamiento histórico-filosófico
 - I.1.2 Propósito y función del diseño
 - I.1.3 Percepción y comunicación visual
 - I.2 El arte de hacer diseño
 - I.2.1 Como mirar el arte
 - I.2.2 Relación arte-diseño
 - I.2.3 Capacidad de hacer y pensar
 - I.2.4 Creatividad
 - I.3 Proceso de diseño
 - I.3.1 Análisis. Fuentes de información
 - I.3.2 Composición. Organización de la idea
 - I.3.3 Representación. Modelos de representación

La primera contradicción está en el título de la unidad que no representa lo que es su contenido, podría llamarse más adecuadamente Antecedentes del diseño con el objetivo de transmitir al alumno el conocimiento del comportamiento

histórico del diseño, su propósito y función, la creatividad, y lo más significativo: el proceso creativo dentro del diseño. Otros temas como percepción y arte, no se sugiere que se excluyan por que no tengan relación con el diseño sino porque se ven en contenidos de otras asignaturas del plan de estudios, la comunicación visual como antecedente primero del diseño puede ser de ayuda en esta unidad. Veamos la segunda unidad:

- II. Elementos de la composición
 - II.1 Campo visual
 - II.1.1 Qué es la composición
 - II.1.2 Estructura del campo visual. Forma, tamaño, posición, actitud
 - II.1.3 Estructuración, composición de redes. Formales e informales
 - II.1.4 Tensión en el campo visual. Inercia visual, zonas y planos
 - II.1.5 Relación figura-fondo
 - II.2 Elementos conceptuales
 - II.2.1 Punto, línea, plano
 - II.2.2 Sistemas de diseminación. Densificación, rarefacción y mimetismo
 - II.2.3 Recursos visuales. Contorno-silueta, positivo-negativo
 - II.2.4 Introspección. Configuración. Superposición
 - II.3 Elementos básicos
 - II.3.1 Armonía. Definición, conjunto, estilo.
 - II.3.2 Ritmo. Movimiento y arritmia. Ritmos puros, repetitivo, alternado, progresivo, radial, simétrico y libre. Traslación, yuxtaposición.
 - II.3.3 Proporción. Escala, sección áurea, módulo de Le Courvoisier
 - II.3.4 Equilibrio. Leyes físicas, axial, simetría, peso visual, balance.
 - II.3.5 Modulación. Estructura, módulo, submódulo y supermódulo
 - II.4 Elementos formales
 - II.4.1 Elementos de relación. Dirección, posición, espacio, gravedad
 - II.4.2 Elementos visuales. Forma, tamaño, textura, color

El problema en esta segunda unidad es la organización y algunos de los nombres de los subtemas. Si tomamos referencias concisas dentro de los fundamentos del diseño encontramos a los autores Wong y a Scott quienes dividen sus textos en dos partes diseño bidimensional y diseño tridimensional, el orden se da viendo primero qué es la composición, luego cuales son los elementos del diseño para formar dichas composiciones, después como se organizan y por último como se aplicarían y con qué características. Sin quitar ni agregar temas se propone el siguiente orden y títulos para esta segunda unidad:

- II. *Fundamentos del diseño bidimensional*
 - II.1 *Campo visual*
 - II.1.1 *Concepto de composición*
 - II.1.2 *Estructura del campo visual*
 - II.1.3 *Estructuración, redes*
 - II.1.4 *Relación figura-fondo (recursos visuales, contorno-silueta, positivo-negativo)*
 - II.2 *Elementos del diseño*
 - II.2.1 *Elementos conceptuales (punto, línea, plano y volumen)*
 - II.2.2 *Elementos de relación (dirección, posición, espacio, gravedad)*
 - II.2.3 *Elementos visuales (forma, tamaño, textura, color)*
 - II.3 *Unidad*
 - II.3.1 *Movimiento (arritmia)*
 - II.3.2 *Equilibrio. (leyes físicas, axial, simetría, peso visual, balance)*
 - II.3.3 *Proporción. (escala, sección áurea, módulo de Le Courvoisier)*
 - II.3.4 *Ritmo (repetitivo, alternado, progresivo, radial, simétrico y libre)*
 - II.4 *Composición aplicada*
 - II.4.1 *Armonía. Definición, conjunto, estilo.*
 - II.4.2 *Sistemas de diseminación. Densificación, rarefacción y mimetismo*
 - II.4.3 *Introspección. Configuración. Superposición. Traslación, yuxtaposición.*
 - II.4.4 *Modulación. Estructura, módulo, submódulo y supermódulo*

La tercera y última unidad de este programa es la siguiente:

- III. *Forma y color*
 - III.1 *La forma*
 - III.1.1 *Lenguaje de la forma. Forma y figura. Contraste en el campo visual*
 - III.1.2 *Clasificación de las formas. Geométricas, naturales y abstractas. Mutación formal, simbiosis*
 - III.1.3 *Anatomía de la forma. Conformación, introspección, configuración*
 - III.1.4 *La topología*
 - III.1.5 *Tensión espacial. Tipos de agrupamiento*
 - III.1.6 *Significado. Representación, asociación, simbolismo. Retórica tipográfica*
 - III.2 *El color*
 - III.2.1 *Naturaleza del color. Leyes físicas. Percepción del color. Definición, mezclas y efectos en iluminación.*
 - III.2.2 *Blanco y negro. Valor, escala tonal*
 - III.2.3 *Colores pigmento. Naturaleza, combinación y mezcla. Círculo cromático, primarios secundarios, terciarios, cuaternarios*
 - III.2.4 *Dimensiones del color. Brillantez, tono, matiz, saturación, valor, intensidad, etc.*
 - III.2.5 *Visibilidad. Luminosidad, temperatura y contraste*
 - III.2.6 *Armonía en el color. Monocromática, relacionada, complementaria, compuesta, dividida, tríos armónicos, etc.*
 - III.2.7 *Lenguaje del color*

Sabemos que la forma es el elemento visual básico, incluso en el plan de estudios hay una asignatura dedicada al estudio de la misma (Genesa), pero esta unidad vuelve a mezclar temas y a dejarlos demasiado abiertos, por ejemplo en

los tipos de formas basta con mencionar formas figurativas y abstractas, otras son los tipos de figuras: geométricas, orgánicas, accidentales, etc. El tema de tensión espacial debería acomodarse en la parte II; una cuestión que podría funcionar es dar por hecho que casi toda la parte de forma es tratada en la clase ya mencionada y esto dejaría espacio para abarcar más profundamente temas como el color. En este aspecto del color, bastaría con hablar de: naturaleza, características del color, armonías, círculo cromático y lenguaje del color, y de ahí partir para que dentro de clase el profesor desglosara cada tema en sus partes, incluir toda esta descripción desorganizada sólo lleva a un cúmulo de tópicos que no logran una unidad, se ven como temas aislados este hecho se demuestra mencionando la experiencia ya vivida con estudiantes que han tomado esta materia: pocos de ellos cuentan con el dominio total de dichos conceptos, se demuestra así que el contenido no se alcanza a ver en un solo semestre y que de ser así los temas no son tratados a fondo, sobre todo los medios de estructuración y modulación, probablemente el objetivo en cada tema se logre, pero trasladar estos conocimientos a otras aplicaciones es lo que resulta obvio que no está funcionando, el problema radica entonces en la grande lista de conceptos que el alumno tendrá que adquirir y sobre todo aplicar y/o en el poco aprovechamiento de horas clase.

La materia de Expresión Plástica I no es otra cosa más que el primer curso de dibujo con que tiene contacto el alumno de diseño, ésta es una materia que forma parte también de las materias que conjuntan estudiantes de todo el Instituto, se describe como el curso donde el alumno aprenderá el manejo de las técnicas elementales de dibujo, y la presentación en diferentes soportes plásticos. La descripción del contenido es bastante ambiciosa, se toman como modelos formas naturales y artificiales aunque no las describe así sino como formas: humana, animal, vegetal y tecnológica, uno de los objetivos específicos es conocer el proceso creativo y esto coincide con uno de los objetivos de la materia de Diseño I, otros temas también se repiten como: los elementos conceptuales y el color y sus características, más el hecho se vuelve a dar, el alumno logra buenos trabajos prácticos, es decir de alguna manera adquiere la habilidad, aunque hay que señalar que en esta clase se advierte que algunos alumnos ya contaban con ciertas habilidades antes de entrar a la misma, aún así en ocasiones sigue faltando el

manejo de los conceptos para las materias posteriores, este hecho que se repite encontraría su solución en las academias, en el trabajo de revisión de programas pero sobre todo en la labor de relacionar una asignatura con otra, buscar que unas con otras se complementen, no que se repitan contenidos, más sí que se pudiera dar por hecho que el alumno adquirirá ciertas habilidades y conocimientos como complemento para sus demás materias ya sea del mismo semestre o de los posteriores.

Geometría Descriptiva es también una materia básica, en esta asignatura encontramos la siguiente descripción: “Gracias a la Geometría Descriptiva, podemos obtener la información gráfica a escala de los objetos y formas existentes, así como los que están en proceso de diseño. La Geometría Descriptiva representa sobre el plano las formas tridimensionales”⁵⁶. El contenido programático sin embargo nombra temas como localización de elementos conceptuales en el espacio así como una larga lista de sistemas en donde el alumno conoce los diferentes métodos de representación, aquí probablemente se está perdiendo un poco el sentido funcional de la materia, aunque en cada clase se trabajan diferentes láminas, el pasar de un sistema a otro no deja espacio para practicar y adquirir a conciencia la habilidad del dibujo técnico, la experiencia muestra que comunmente sólo en esta clase y en la que le sigue (Geometría Tridimensional) se utilicen estas herramientas de dibujo, el alumno no logra aplicarlas en sus siguientes asignaturas.

La siguiente materia, de nuevo una materia básica, es Historia de la Cultura, en donde se pretende hacer una “crítica desde la evolución de la cultura desde el arte paleolítico hasta el paleocristiano, por medio del análisis de las diferentes manifestaciones culturales y de las relaciones existentes entre ellas”⁵⁷, la cuestión aquí es que el programa generalmente se da como un grupo de panoramas rápidos de las diferentes culturas que han sido base de la civilización, se trabaja muchas veces por equipos en donde los alumnos investigan una cultura y dan una historia breve de la misma con algunos ejemplos del arte que se dio dentro de ella. En estas condiciones el alumno no logra adquirir la capacidad de análisis, difícilmente se logrará la crítica. Si no se logra comprender que el objetivo de estas materias no es que el alumno aprenda la historia del mundo sino que reconozca las expresiones de comunicación visual que se han dado a través de la historia del hombre, que

56. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Geometría Descriptiva, clave DIS6005 97.*

57. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Historia de la Cultura, clave ARQ3001 97.*

conozca cuales fueron sus causas y funciones para después encontrar un uso o aplicación directos en el área de diseño en la que se trabaje, difícilmente se realizará un programa que incluya niveles más allá del conocimiento y la comprensión. Además el objetivo habla claramente de que el alumno “obtendrá un panorama general del desarrollo de la cultura occidental en una primera etapa”⁵⁸, en principio no trata sólo la cultura occidental y si las demás culturas, por ejemplo las varias de Oriente, las trata sólo como base del desarrollo de la cultura mencionada en primera instancia esto no se especifica en el programa. Si los estudiantes son de diferentes licenciaturas en vez de hacer una clase complicada por lo difícil que podría ser la síntesis o evaluación de los elementos vistos en cada área sería una clase rica en opiniones con aplicaciones en cada campo que permitan al estudiante enriquecer su visión de la cultura y los elementos que de ella pueden tomarse como referencia en la aplicación sobre cada área del diseño.

La clase de Genesa es un caso diferente a las demás materias que se ofertan en el primer semestre de la carrera de diseño gráfico, pues es precisamente la primera de las asignaturas que es sólo para esta área del diseño, como hemos estado percatándonos las demás materias son básicas, una especie de tronco común para alumnos de las cuatro licenciaturas del IADA. Esta materia que tiene como objetivo el que el alumno comprenda la importancia de las formas naturales como un diseño lógico que el hombre ha tomado como ejemplo formal y funcional para sus propios diseños, es una materia muy práctica pues es abordada más como un curso donde se enseña y practica el estudio de la forma más como el origen de la estructura, proporciones y maneras de composición para el diseño que otra cosa. Puede ser una materia de gran utilidad para cualquier materia del Área de Diseño, el problema es que el tipo de contenidos son complejos para el nivel en donde se encuentran, tratar temas como las formas de la naturaleza no es difícil pero comprender y sobre todo aplicar el análisis matemático o geométrico que se haga de ellas es una cuestión como ya dijimos más compleja. Existen textos que hablan de estudios que ha hecho el hombre de sus propias proporciones y de la simetría dinámica, resultan interesantes pero incluso el tiempo que se le da a la clase por semana es poco para poder alcanzar a analizarlos. Otra cuestión importante es que Genesa es la primera clase del grupo del Área de Teoría del Diseño, por lo mismo en el programa se incluye una última unidad que es una introducción al

comunicación en el diseño que es lo que se comienza a ver en el siguiente semestre. La sugerencia aquí sería cambiar en la retícula la clase de Genesa y tratarla como se ha tratado en programas de otras universidades como una materia práctica que refuerza el área de composición en el diseño o que, si en Diseño I se lograra ver todo el tema de composición incluyendo las proporciones como la sección áurea, entonces dejaría espacio para que la materia de Genesa o mejor dicho Morfología para el Diseño o Análisis de la Forma se tratara desde el punto de vista teórico con el estudio de la forma para el diseño pero en un nivel más avanzado donde el alumno ya tenga conocimiento del diseño y sus antecedentes y aplicaciones.

Las asignaturas: Técnicas de Investigación Documental y Cultura y Sociedad Mexicana son materias especiales, pertenecen al Área de Cursos Institucionales y como su nombre lo dicen son materias que se imparten en todos los Institutos de la UACJ, son cursos básicos para la formación en los campos de la investigación y el conocimiento del contexto nacional respectivamente. Los programas que para ellas se utilizan han sido trabajados por personal de diferentes áreas del conocimiento, son de los cursos que cuentan con más bibliografía de referencia. La parte desfavorable no está en el contenido de los programas sino en lo lejos que quedan, sobre todo el de Investigación, de las áreas terminales en donde el alumno tiene una aplicación más amplia de este tipo de tareas, justificación de sus propios trabajos, diseños dentro de un definido contexto cultural, o la investigación como parte del proceso creativo dentro del diseño gráfico, o su propio proyecto de titulación o su tesis.

El siguiente grupo de siete materias de la retícula es el siguiente: Diseño II, obviamente una continuación del primer curso de Diseño, como tal es una materia básica, en ésta básicamente se tratan los mismos temas pero aplicados a las formas tridimensionales, se abarcan diferentes temas como organización de la forma plástica, cualidades de las figuras tridimensionales y principalmente la realización de varios ejercicios con estructuras volumétricas, este curso se caracteriza por la realización de ejercicios en donde se exploran nuevos materiales y formas de abordarlos, el problema es que no todos los profesores están familiarizados trabajando tridimensionalmente, actualmente se está pensando en una actividad consistente en visitar los talleres de maquetas de la carrera de diseño industrial en

donde los alumnos aprendan algunas cuestiones sobre materiales y cuales son las mejores herramientas para tratar con ellos. La experiencia en este curso también se ha visto enriquecida al elaborar proyectos que tengan que ver con cada una de las carreras: se ve un tema, se buscan aplicaciones tridimensionales del mismo dentro de cada una de las áreas del diseño y cada alumno según su carrera desarrolla su propuesta original. De esta materia especialmente se tienen resultados muy interesantes, aunque una de las preocupaciones es que el trabajo tridimensional no se vuelve a abordar en diseño gráfico sino hasta después de cinco cursos más de diseño (lo que significarían dos años y medio suponiendo que cada semestre el alumno tomará el curso del Área de Diseño) en la materia de Diseño Gráfico VI donde se ve Empaque y Punto de Venta.

La descripción de la materia de Expresión Plástica II tiene como tema principal el cuerpo humano en las artes plásticas, plantea un objetivo, como continuación de su precedente Expresión Plástica I, referente a la aplicación de las técnicas ya aprendidas en el estudio anatómico y su recreación. Volvemos a la cuestión de que por ser una clase básica tiene que haber un abordaje general, pero en las academias se está viendo la posibilidad de cambiar los programas de acuerdo a cada una de las carreras, pues algunas de ellas necesitan un estudio más detallado de la forma humana y otras de otro tipos de formas. Un ejemplo de solución sería la clase de Diseño II en donde como mencionamos los temas para todo el estudiantado son los mismos, la aplicación es la que resulta diferente y mucho más interesante para cada uno de ellos por estar en contacto con su campo de acción, tratar estas clases cursos (tres) para artes plásticas es demasiado abierto y se podría aprovechar por lo menos uno de los cursos para ver el dibujo desde áreas más específicas. Otra opción sería hacer una revisión de los requerimientos en cada área pues el hecho de que a estas materias se les llame expresión plástica da pie para asumir que no se trata solamente del dibujo, sino que se pueden tratar diversas técnicas y también diversos soportes.

Geometría Tridimensional pretende dar al alumno las herramientas para “resolver gráficamente la forma tridimensional”⁵⁹, prácticamente es el mismo objetivo que la clase de geometría anterior sólo que en este curso no se ven los diversos métodos o sistemas de representación sino que se aplica uno y se pretende

59. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Geometría Tridimensional, clave DIS6006 97.*

que el alumno logre el entendimiento del volumen de la forma en el espacio, se trata de que se adquiriera la habilidad de dibujar los objetos volumétricos con el conocimiento de diversas perspectivas, en esta clase se pide como auxiliar didáctico la sala de cómputo pues hay una unidad donde se muestran al alumno ciertos programas para representación de perspectivas, en el caso de diseño gráfico estos programas difícilmente se utilizan posteriormente, aunque el mayor problema no es ese sino que muchas veces los contenidos no alcanzan a verse en el transcurso del semestre; si los objetivos y temas de este curso se cumplen y sobre todo se orientan hacia una función práctica, relacionada de nuevo, con los temas de interés de cada carrera debe ser un buen apoyo sobre todo si el alumno cursa esta materia antes o durante el curso de Diseño II.

La clase que también es una continuación de una asignatura de primer semestre (Historia de la Cultura) aunque no debiera serlo simplemente por los nombres de cada asignatura, es Arte Universal la cual es la continuación del recuento de la historia del arte, ahora tomando como referencia los períodos desde el arte Bizantino hasta el Realismo en el siglo XVIII, de hecho tiene exactamente el mismo objetivo haciendo la aclaración de que se trata de una segunda etapa. En esta clase pasa lo mismo que la anterior, no se logra llegar al análisis de los estilos, se conocen las obras más importantes de cada una de las manifestaciones artísticas, incluso se comprenden las causas o contextos que dieron lugar a dichas manifestaciones, pero volvemos a lo mismo la aplicación de dichos conocimientos es lo que no logra corelacionar estas materias con el resto de la retícula.

Comunicación y Diseño es una de las materias que ha sido más revisada en los últimos semestres por la academia de Teoría del Diseño, la descripción en principio se presenta como un objetivo y la metodología a seguir más que hablar de lo que es la materia, el objetivo general es proporcionar al alumno los fundamentos teóricos para que logre establecer un enfoque crítico del diseño desde el punto de vista de la comunicación, se han presentado problemas respecto al hecho de si es necesario incluir las diferentes corrientes teóricas de la comunicación, pues esto resta tiempo para adentrarse en los hechos que relacionan la comunicación con el diseño gráfico, los antecedentes de la comunicación visual no son abordados desde su origen, de hecho uno de los objetivos específicos que se buscan es que el

alumno conozca y analice el desarrollo de la comunicación visual a través de los movimientos artísticos del siglo XX, este tema debe tomarse como antecedente y como tal debe de abordarse desde el principio; el programa denota una planeación poco profunda cuenta con cinco unidades y cada una es realmente extensa, por lo menos dos de ellas son transferencias exactas de un capítulo o varios de la bibliografía que se nombra, actualmente se está haciendo una revisión de todas las materias que incluyan las áreas de la comunicación y la semiótica.

Un ejemplo más de discordancia entre los títulos de las asignaturas y su contenido se da en la materia de Grabado, es una materia propia de la Licenciatura en Diseño Gráfico que desde el plan de estudios original existe en la retícula y desde entonces el resultado es que el alumno conoce esta técnica y la aplica sobre diferentes soportes, hasta hoy así ha sido, el problema es que la descripción habla de un “taller teórico-práctico donde el alumno pueda reconocer y aplicar las formas básicas de impresión que existen en el mercado”⁶⁰, el objetivo y el contenido hablan de diversos sistemas de impresión y de que el alumno será capaz de tomar decisiones acertadas en la selección de impresión en un medio gráfico de reproducción masiva. Además de que contiene temas sobre materiales y acabados para la reproducción. Realmente es un curso donde el alumno conoce y comprende los métodos de impresión, por medio de visitas a las empresas donde se dan los mismos, pero su única aplicación práctica es en el grabado. En el caso de que se cumplieran los objetivos la clase debería llamarse Artes Gráficas o el objetivo debería enfocarse solamente a una de las formas de impresión más antiguas y su aplicación, en cuyo caso debería explicarse a fondo su función en el diseño gráfico.

Lectura y Redacción es la tercera y última materia del Área llamada Cursos Institucionales, es un curso donde se pretende desarrollar habilidades para la comprensión de la lectura y la capacidad de comunicar de forma escrita lo leído. El contenido programático nos muestra seis unidades bien detalladas incluso con la explicación de los ejercicios a realizar. El comentario en este caso sería que los tres cursos institucionales que tienen la intención de dar al alumno preparación básica para cualquier universitario no permanecen vigentes porque hace falta el requerimiento de estos conocimientos en las materias avanzadas de la licenciatura.

60. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Grabado, clave DIS8401 97.*

Pasaremos a la descripción del tercer semestre, el último del Nivel Principiante de siete materias también y la primera clase a describir es Diseño Gráfico I, como su nombre lo dice es el primer curso de diseño que tiene contenido especial de la carrera. La materia tiene como temas centrales al signo, símbolo y la señal, aunque sólo describe que se hará el estudio del signo como elemento de comunicación gráfica, y el estudio de las diferencias entre los elementos mencionados. La primera unidad trata de ubicar al alumno en el campo del diseñador aunque al no especificar que se trata del diseñador gráfico está repitiéndose el fenómeno de tratar al diseño gráfico como si fuera el único caso de diseño, existe un buen tema si es tratado a conciencia que es la creatividad como herramienta de trabajo. Una cuestión curiosa es que el programa contiene muchos elementos que se ven en otras materias por ejemplo la unidad segunda y la tercera en su totalidad se abordan en la materia de Genesa temas como forma y función, composición, estructura y red, etc. La cuarta unidad trata la percepción y la inteligencia visual, el pensamiento sistemático y la retórica de la imagen, varios de estos temas tienen lugar en las asignaturas del Área de Teoría del Diseño. Por último la quinta unidad tiene como título: Imagen conceptual donde se ven temas como emisor-perceptor, análisis de iconicidad, imagotipo, otro que no es tema pero así está escrito: aplicaciones de identidad personal y normatividad del diseño. Nos encontramos de nuevo con un programa mal planteado, no es el problema mayor la repetición de contenidos sino el hecho de que este espacio debería ocuparse para realmente estudiar los elementos signícos, simbólicos y las señales y claro como es una materia práctica llevarlos a la aplicación y por supuesto hasta el análisis y la evaluación. La bibliografía es muy pobre en cantidad y hacen falta textos básicos sobre estos temas como podrían ser algunos tomos de la Biblioteca del Diseño, de editorial CEAC.

Dibujo del Natural debería llamarse Expresión Plástica III o en su defecto llamar a las dos primeras clases Dibujo a secas. Nos encontramos con tres cursos que tienen como objetivo introducir al alumno en la disciplina del dibujo y las diferentes técnicas para realizarlo, más como ya lo dijimos se plantean objetivos que llevan directamente al curso a lo artístico y aunque las artes plásticas son el antecedente directo del diseño gráfico no hay un aprovechamiento directo para cada carrera. Parece una contradicción que la descripción nos diga que este curso

tiene una temática que “se agrupa bajo las diferentes formas de expresión personal y la relación forma y contenido de cada trabajo”⁶¹ pues esta podría ser una característica de las clases llamadas Expresión Plástica, y muchos de los objetivos de esas clases encajarían en esta última; se menciona que el alumno verá ampliados, de manera teórica y práctica, los conocimientos y las técnicas aprendidas en las materias precedentes a ésta. Hasta ahora se plantea la aplicación del dibujo al diseño en la unidad llamada “El dibujo en el diseño de fin de milenio”⁶² que a su vez cuenta con un sólo tema a desarrollar: el dibujo y la imagen virtual. Parece que en este curso se pretende aplicar en un mínimo de seis proyectos los conceptos y habilidades adquiridas en las materias ya mencionadas, porque incluso no aparece ninguna referencia bibliográfica.

Fotografía I, una clase dentro del primer nivel que también es especial del programa de diseño gráfico. Como un primer curso trata de la introducción a este medio y al manejo de las herramientas necesarias con que se realiza. El contenido temático básicamente redacta cada una de las actividades que se realizarán pues se divide en once unidades que más bien podrían llamarse temas y herramientas, el contenido no está mal, lo que sí lo está es la organización del mismo, de nuevo nos encontramos con un programa sin una sola referencia bibliográfica ni de ningún otro tipo, esto nos comprueba que esta clase la teoría es casi nula y que la práctica ocupa el cien por ciento de las horas clase.

La materia de Arte Contemporáneo se describe como el “panorama histórico del arte de los siglos XX desde sus inicios en el siglo XIX. Las últimas tendencias de la concepción y contextualización del arte...”⁶³. Primero una pésima redacción, enseguida está la cuestión que nos indica que ésta es la parte tercera de un grupo que trata de darle al alumno el recorrido por las expresiones artísticas que ha hecho el hombre a través de su historia. Se pretende llegar al análisis pero de nuevo tenemos una historia del arte vista desde la adquisición del conocimiento de los artistas que han comenzado o pertenecido a algún estilo pictórico, escultórico, etc. y los contextos que dieron pie a ello.

Semiótica del Diseño es la siguiente clase del grupo teórico, básicamente se pretende dar a conocer al alumno los fundamentos de la semiótica, el problema es

61. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Dibujo del Natural, clave DIS600397.*

62. *Ibid.*

63. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Arte Contemporáneo, clave ARQ3003 97.*

que se aclara que se hará un recorrido por varios autores y sus teorías en donde muchas veces el alumno se pierde tratando de aprender y comprender las diferentes escuelas de la semiótica. Se tratan temas que se nombraron en la clase de Diseño Gráfico I, como símbolo, signo y señal y la retórica de la imagen. Realmente el programa aunque trata temas propios de la semiótica carece de la parte de inserción directa en el diseño gráfico, aunque a partir de la siguiente clase teórica lo que sucede es que los temas se repiten una y otra vez, códigos, signos, valor de uso, de cambio, percepción, retórica, imagen, iconicidad, etc. No hay una planeación en estas materias, probablemente se quiso prevenir que el alumno puede tomarlas en el orden que le convenga y no necesariamente en el que se le sugiere pero si es así en vez de repetir contenidos debería de limitarse bien cada una de las materias y sus contenidos. Haciendo lo contrario podrían planearse de tal forma que una clase complementara a la otra o por lo menos tratara los temas a niveles diferentes. Como ya se mencionó estos programas están en revisión actualmente y se pretende tener un resultado satisfactorio en el semestre siguiente.

La asignatura con el nombre de Serigrafía se plantea como una continuación del taller de Grabado, en donde el alumno deberá reforzar sus conocimientos en los procesos de impresión. El alumno en esta etapa tiene una labor de investigación, más la práctica recae en un sólo medio: la serigrafía. Se logran objetivos como el conocimiento de originales mecánicos pero en realidad se enfocan más al medio ya mencionado, de nuevo la sugerencia sería o dejar fuera tantos medios de impresión y direccionar todo el esfuerzo en el conocimiento y aplicación de la técnica serigráfica o ahondar bien en los métodos o técnicas de reproducción masiva y cambiar el nombre de la asignatura a algo más general.

Hasta aquí el recorrido por el Nivel Principiante, las sugerencias hechas en cada descripción no se hacen pensando que el alumno debiera adquirir todo el conocimiento referente al área de diseño gráfico desde el inicio pero sí que sea capaz de relacionar todas estas áreas básicas como diseño, dibujo, historia, etc. directamente con el grafismo y no sólo eso sino que las transforme en herramientas de aplicación posterior.

Haremos ahora el recorrido por el Nivel Intermedio, la descripción de cada una de las asignaturas nos dará un panorama general de cuales son los contenidos

en un nivel más avanzado y si ellos están bien organizados pero sobre todo si están enfocados a una formación integral que es lo que se busca en un plan por niveles.

El Nivel Intermedio comienza con lo que llamaremos el cuarto semestre también de siete materias, éstas asignaturas están dentro de cinco áreas: Diseño, Expresión Plástica, Arte, Teoría del Diseño, Tecnología y Producción Gráfica, el área de Cursos Institucionales se cubrió toda (tres asignaturas) en el Nivel Principiante. Como en cada semestre se abren grupos de tal manera que el alumno opte por tomar las siete materias de forma vertical y así cubra todas las áreas con el objetivo de lograr una formación equilibrada sobre todo entre materias teóricas y prácticas.

nivel intermedio

Área	Diseño			
	DISEÑO GRÁFICO II	DISEÑO GRÁFICO III	DISEÑO GRÁFICO IV	DISEÑO GRÁFICO V
Expresión Plástica	ILUSTRACIÓN I	ILUSTRACIÓN II	COMPUTACIÓN GRÁFICA I	COMPUTACIÓN GRÁFICA II
	FOTOGRAFÍA II	FOTOGRAFÍA III		
Arte	ARTE EN MÉXICO	GRÁFICA UNIVERSAL	GRÁFICA NACIONAL	
	PERCEPCIÓN Y DISEÑO	TEORÍA DEL DISEÑO	SUBTITLA DE LA IMAGEN	INFO DISEÑO
Tecnología y Producción Gráfica	PRODUCCIÓN GRÁFICA	PRODUCCIÓN EDITORIAL	ADMINISTRACIÓN DEL DISEÑO	MEDIOS DE COMUNICACIÓN
	TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO I	TECNOLOGÍA PARA EL DISEÑO II		VIDEO EXPERIMENTAL
Cursos Institucionales				ANIMACIÓN I

Diseño Gráfico II es una asignatura que comienza su descripción con el siguiente título: Letra e Imagen, la clase se trata del estudio del signo tipográfico como elemento de comunicación gráfica y de su función no sólo como texto dentro del diseño gráfico sino también como imagen, si esto nos suena familiar es porque

en el primer nivel vimos una clase llamada Gráfica de la Letra en donde después de hacer un recorrido por las diferentes familias tipográficas y dar algunos antecedentes se ve esto mismo, es por esta razón que analizando las unidades que redacta esta materia de diseño gráfico llegamos a la conclusión de que de lo que se trata es del Diseño Editorial disfrazado en otro título, aunque hay confusión por los nombres de las unidades que son: Panorama de la tipografía, Visualización y percepción tipográfica, El Cartel, Libro-objeto, Diseño editorial. Lo cual nos habla de un programa poco planeado en el sentido de que dos de los temas se incluyen en el último además de que se tratan temas ya vistos como la percepción y temas que se verán en otras asignaturas como la redacción creativa lo cual habla ya en otros términos al tratar no sólo la forma sino el contenido o significado.

Ilustración I tiene como objetivo conocer diferentes técnicas de ilustración y además pretende desarrollar la creatividad mediante el manejo de materiales y conceptos diversos, lo que pasa es que no especifica cual es el método para lograr este último propósito, las unidades, que son catorce, nombran al principio una introducción en donde se habla del concepto de ilustración y premisas básicas pero después solamente las técnicas que se enseñarán al alumno, lo que se sigue repitiendo es una mala redacción u organización y una desconexión de propósitos con logros. Básicamente lo que se consigue es que el alumno conozca diferentes formas de ilustrar más que el alumno logre “aplicar por cada técnica una concepción diferente del diseño”⁶⁴ es algo que no se especifica como se hará y si el alumno tendrá las habilidades técnicas que le hagan aplicar lo aprendido en otros proyectos.

La siguiente materia es Fotografía II, que obviamente es una continuación de la primera, al igual que ésta y casualmente que la anteriormente descrita tiene un número excesivo de unidades que no hacen más que enunciar los diferentes proyectos a realizar; cada unidad tiene solamente de uno a tres temas a desarrollar, los objetivos específicos son igual de simples al describir que el alumno “aprenderá a medir intensidades de luz, entenderá los procesos que se involucran en la fotografía profesional y podrá resolver problemas de densidad e intensidad de color”⁶⁵.

Arte en México no es una materia seriada, el alumno puede tomarla básicamente no sólo en cualquier semestre del nivel intermedio sino en cualquier

64. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Ilustración I, clave DIS630897.*
65. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Fotografía II, clave DIS430697.*

nivel, aunque una de las medidas que se están tomando por parte del Departamento de Diseño es el hecho de que se pongan candados por niveles, significa que el alumno no podrá tomar materias del nivel intermedio si no ha cumplido con el principiante y del avanzado si no ha terminado con el intermedio, de cualquier forma el nivel intermedio que es el que estamos describiendo ahora cuenta con un promedio de cuatro semestres y en ellos el alumno podrá tomar esta materia en el semestre que el escoga, muchas materias tienen esta característica pues hay que recordar que ésta es una de las peculiaridades de un programa flexible. La materia de Arte en México está dividida por épocas desde el arte precolombino hasta el arte contemporáneo, la característica que se vuelve a repetir como en las tres anteriores clases de esta área es la poca relación que se da de estas materias con el diseño gráfico, es solamente como un grupo de materias que sirven de conocimiento general, muchas veces esta relación se logra en el tipo de trabajos prácticos que se realizan durante el curso pero ésto no se especifica en la metodología.

El programa de la clase Percepción y Diseño que se encuentra en el Plan de Estudios es un ejemplo de los programas que se han revisado y que ya no se utilizan como tales, aunque el Departamento ha dejado en claro que estos programas son reemplazables con la debida justificación y propuesta, es algo que no se ha comenzado a hacer, por lo tanto la descripción que se hará a continuación habla del programa incluido en el Plan de Estudios. Es un curso que pretende introducir al alumno en los procesos de percepción incluyendo todos los sentidos y los diferentes enfoques psicológicos desde donde se ha estudiado la percepción, una última unidad trata un tema ya mencionado como lo es la retórica de la imagen probablemente con el objetivo de relacionar la percepción con el diseño pero sin aclarar de ninguna forma como se logrará, otra vez se percibe una planeación superficial que si no fuera así, debería en cada caso ser más específica sobre todo en los hechos que comprueban todo lo que se plantea.

La materia de Producción Gráfica se plantea como una integración de “la planeación y el desarrollo integral del proceso editorial con la tecnología”⁶⁶, lo realmente intrigante es que en la retícula hay una clase posterior llamada Producción Editorial en donde debería ir esta descripción para ser más congruente con su título, esta clase tiene como objetivo que el alumno planee y desarrolle un producto

66. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Producción Gráfica, clave DIS4303 97.*

editorial, para ello se ve teoría básica sobre productos editoriales sin embargo, al igual que en la otra materia de Producción, y en las de Tecnología y Computación Gráfica (seis materias en total) el alumno pasa la mayoría del semestre en el Laboratorio de computación, el problema no es el lugar sino el tiempo, realmente aunque los programas marquen cierta teoría la mayoría del tiempo el alumno trabaja en su proyecto sin realmente salir de la computadora, es decir sin una preproducción y una postproducción adecuadas.

Tecnología para el Diseño I pertenece a la misma área que la materia de Producción Gráfica y se sugiere en el mismo semestre, aquí el alumno “concerá los procesos básicos de impresión ligados a la tecnología de la computación y los programas de cómputo necesarios para la producción gráfica”⁶⁷ suceden dos cosas en esta clase la primera es que realmente se trata como la primera que acerca al alumno a la herramienta de la computadora, así de las cuatro unidades la primera trata de la computadora en sí y sus partes materiales y de lo que son los programas de cómputo, las dos siguientes unidades tratan de los programas Free-hand y PageMaker y hasta la última unidad se tratan canales de color e impresión, cuestiones que claro que tienen que ver con la descripción que de la clase se plantea pero no en su totalidad; la segunda cuestión es el hecho de que el alumno podrá tomar la clase de Producción Gráfica sin haber tomado ésta, y ahí surge otro de varios problemas existentes en este nivel intermedio, de hecho tomando las materias al mismo tiempo han surgido también observaciones de los alumnos en el sentido de que se ve lo mismo y siendo realistas esto se comprueba en la tercera unidad que plantea la práctica de uno de los programas de cómputo en un producto editorial.

En el quinto semestre encontramos la clase de Diseño Gráfico III, en la cual encontramos como contenido la disciplina de la Señalética, se verán sistemas de señales, clasificación, funciones, síntesis de texto, imagen, formato y contexto, normatividad, etcétera, la última unidad tiene como contenido algunas aplicaciones de señales sobre diferentes campos del diseño gráfico. En realidad la clase está bien planteada, las unidades tienen una buena organización y cuentan con una buena parte de trabajo de investigación y análisis, la bibliografía es un tanto austera aunque significativa, la única observación en esta asignatura sería en cuanto a los

67. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Tecnología para el Diseño I, clave DIS7302 97.*

resultados prácticos que muchas veces dependen del docente que esté impartiendo la clase, van desde un sólo proyecto tipo maqueta hasta un buen sistema de señales para lugares específicos de la ciudad, con ejemplos en materiales y tamaños reales. Esta clase es un buen ejemplo de organización y resultados en casi todas las ocasiones, repetimos que muchas veces depende de como el docente imparta el programa y que tipo de proyectos se elaboren. En la academia la labor que se podría hacer sería en planear proyectos por semestre o incluso por año que tengan los mismos objetivos o los mismos resultados en cuanto a forma (presentación), no importa que diferentes profesores impartan la clase, esto sería como un examen departamental en donde se evaluaría si el alumno cumplió con los objetivos de la clase por medio de un trabajo práctico con su respectiva justificación escrita que cumpla con todos los requisitos planteados por los profesores de la Academia de Diseño.

Ilustración II que es una materia seriada se describe como una asignatura en donde “la asociación de imágenes con palabras es la premisa básica del taller con el fin de clarificar, simplificar y/o embellecer un mensaje”⁶⁸. Habla también de que se logre una expresión particular en el alumno por medio del mensaje gráfico. El contenido de la clase consiste en únicamente dos unidades en donde se ven “conceptos avanzados de la ilustración” que se refiere a la ilustración relacionada con la publicidad, la imagen virtual y el hipertexto, y se nombra también el tema de formas alternativas de representación gráfica. La segunda unidad es una enumeración de diferentes proyectos que se elaboraran en el semestre: desde una portada de libro hasta embalaje. El objetivo es que el alumno aplique todos los conocimientos adquiridos acerca del dibujo y técnicas para la ilustración en proyectos de diseño gráfico la única cuestión que no está contemplada es que el alumno no ha terminado de conocer todas las disciplinas del diseño gráfico, se nombran ocho proyectos de ilustración avanzada que son demasiados, el resultado es una aplicación de técnicas pero sin una referencia en cuanto a la planeación de todo el producto. Sobra decir que no se habla de la forma en que se logrará que el alumno adquiera la habilidad de hacer la asociación que en un principio marca la asignatura.

La siguiente clase a describir es Fotografía III, último de tres talleres en

68. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Ilustración II, clave DIS630997.*

donde se le dan al alumno los conceptos básicos de uso y aplicación de esta herramienta, en este último curso se hace énfasis en formas de utilización de este medio relacionado con el diseño gráfico: el diseño publicitario, fotografía de producto, de modas y fotografía industrial, deportiva y de reportaje. Se vuelven a tener un gran número de unidades que lo único que hacen mencionar los diez proyectos que se deberán de realizar en el curso. Muchos de los alumnos no toman todas las materias que se sugieren por semestre pero es un hecho que existen alumnos que toman el plan de estudios como es sugerido y eso implica que las academias trabajen en la relación de los contenidos de las materias de un semestre, por ejemplo la clase de diseño gráfico que se ofrece al mismo tiempo que Fotografía III es señalética y ésta no es una disciplina que requiera mucho del medio fotográfico, otro caso es que en fotografía se ven proyectos de diseño editorial por ejemplo y esta disciplina ya se vio en semestres anteriores, trabajar conjuntamente en la aplicación de técnicas en las materias básicas de la carrera como lo son las de diseño gráfico es una labor que la Academia de Diseño debería de mejorar.

Gráfica Universal es la asignatura del Área de Arte que se imparte en el quinto semestre, es una materia que habla del “estudio de las imágenes populares que constituyen el acervo gráfico de las diferentes culturas de la época moderna, un panorama de los distintos estilos de cada región del planeta, básicamente trata de la historia del diseño gráfico”⁶⁹. Como tal debería tratar los antecedentes directos del mismo, pero sobre todo las manifestaciones concretas de comunicación gráfica, aquí se presenta el primer problema pues estas manifestaciones se encuentran también en las clases teóricas que tienen que ver con la comunicación (no de manera completa como ya se dijo) pero desde un punto de vista general, no se analiza cuales fueron las causas para dicha manifestaciones gráficas, así en esta asignatura se tendría la obligación de dar a conocer al alumno cuales son las causas y soluciones que han llevado al hombre a comunicarse por medio de gráficos, para esto hacen falta en la bibliografía referencias importantes como: El diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días, de Enric Satue el cual comienza a narrar y analizar las diversas manifestaciones gráficas desde las culturas antiguas; e Historia de la Comunicación Visual de Joseph Müller Brockman que comienza desde la prehistoria. Hay que aclarar que

69. Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, *op. cit.*, Gráfica Universal, clave D155306 97.

no es de ninguna manera la repetición de la Historia del arte o de la cultura de la cual el alumno ya debe tener conocimiento sino un recorrido por los más importantes puntos de referencia del diseño gráfico hasta llegar al mundo moderno y contemporáneo. Los objetivos específicos que se plantean en esta clase van encaminados hacia esto pero en realidad el curso es demasiado corto para ver todo el panorama antecedente del diseño gráfico, cuestión que se vería (se habla de un supuesto porque no es de esta manera) en la primera unidad en donde se ven las primeras manifestaciones de comunicación gráfica. Las siguientes cuatro unidades tienen contenidos y organización un tanto ambigua la segunda unidad habla de los factores que intervienen en la comunicación, volvemos a la repetición de contenidos con la comunicación visual, la percepción y esquemas básicos de comunicación junto con codificación y descodificación, la tercera unidad vuelve a los antecedentes con el tema: la gráfica como medio de expresión humana, las dos últimas unidades hablan de la tecnología como medio de expresión hasta llegar a las influencias en un mundo globalizado. En realidad es una clase que tiene propósitos interesantes, el alumno ubica la profesión conociendo sus antecedentes directos y sobre todo las causas y contextos que lo generaron y como se da actualmente el diseño gráfico, es una lástima que el programa no lo deje claro en sus unidades y que el tiempo no alcance para completar los objetivos.

La siguiente clase se llama Teoría del Diseño que como su descripción lo dice “trata de los aspectos teóricos del diseño y su evolución por las distintas etapas de la evolución” dejando comentarios obvios como la redacción entraremos a aspectos que se repiten una y otra vez por lo menos en las descripciones, se habla de nuevo del génesis del diseño (cabe mencionar que en muchos programas de asignatura no se especifica que se habla del diseño gráfico), de las diferentes corrientes artísticas que influyeron en él, de la relación entre el diseño gráfico y la comunicación, etcétera. Encontramos nueve largas unidades de las cuales podríamos quitar o replantear todas aquellas que vuelven a tratar los temas de: orígenes del diseño, percepción, signo, imagen y comunicación visual, dejando que el alumno conozca, comprenda y aplique bien temas como el proceso creativo del diseño y los requerimientos del diseño gráfico, y buscando un verdadero propósito para la unidad llamada Práctica del diseño gráfico (existe una clase llamada Prácticas Profesionales del...) la cual cuenta nada más y nada menos que

con veinte temas que son lecturas sin un objetivo claro delimitado en el programa. Es una asignatura que tiene que ser realmente revisada por la Academia en relación a las demás materias teóricas pues volvemos a lo mismo si no hay conexión entre los propósitos de una clase y sus contenidos, y menos de una asignatura con otra, es casi imposible querer que la exista entre niveles.

Llegamos a la clase de Producción Editorial como ya se había visto en el semestre anterior hay una clase que parece contener descripción y contenidos mas congruentes con el título que esta clase tiene, incluso la descripción de esta Producción Editorial esta equivocada “en base a los conocimientos aprendidos en los talleres de Grabado y Serigrafía el taller de Producción Gráfica plantea continuar explorando los procesos de impresión dentro de marcos de referencia más ambiciosos que incluyan un producto editorial de alta calidad”⁷⁰. Los problemas no están en una equivocación de programas, pues parece que sólo la descripción esta cambiada los problemas comienzan con una repetición de contenidos extraordinaria, la cuestión es que al parecer los programas no se llevan literalmente, como habíamos mencionado las dos primeras clases del Área de Tecnología y Producción Gráfica no abarcan todos los medios de impresión, pero entonces ¿cuál es la razón de que los medios: Grabado y Serigrafía tengan toda una asignatura para su desarrollo? y ¿cuál es la teoría que implica que los medios de impresión resulten siempre en productos editoriales? Pues está escrito en las dos materias de Producción que los resultados sean productos editoriales, y no sólo el resultado sino todo el estudio, en Gráfica se habla de productos específicos: revista, folleto, periódico, gaceta, boletín y libro y en Editorial de la contextualización del producto editorial, planeación del producto editorial y pre prensa y prensa. En fin estas dos clases aunque tengan contenidos bien específicos al querer introducir al alumno al proceso de producción (aunque sea sólo editorial) no cubren ni siquiera todo el contenido, ya mencionamos que mucho del tiempo que plantea el curso el alumno lo ocupa elaborando un producto en la computadora. Se debería de hacer un estudio en el que, si se tiene realmente que tomar en cuenta que el alumno podrá tomar cualquiera de estas cuatro clases o por lo menos cualquiera de las dos de cada nivel primero que la otra, se organicen de manera que para tomar una no implique que el alumno ya adquirió cierto conocimiento o habilidad, pero si que se organicen de manera que cada una

70. Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Producción Editorial, clave DIS4308 97.

cuenta con un definido contenido teórico y después una aplicación que no signifique que el alumno pase tanto tiempo trabajando en la computadora sino que trabaje de manera integral en la planeación y también en la postproducción.

Tecnología para el Diseño II una materia que tiene como antecedente el conocimiento general de la computadora, y que se aplica a que el alumno conozca el proceso de elaboración y creación de imágenes vectorizadas y de creación y retoque de imágenes en programas de cómputo especializados, más específicamente se plantean el programa Corel y Photoshop, aunque cada vez menos alumnos están familiarizados con la plataforma PC y conocen poco el primer programa mencionado, aunque ya existen casi todos estos programas de dibujo y edición de imágenes y texto para ambas plataformas los alumnos lo que más practican es el programa FreeHand en Macintosh tomando en cuenta que la infraestructura del Laboratorio de Cómputo para Diseño Gráfico cuenta casi en su totalidad con computadoras de este tipo.

En el sexto semestre de sólo cinco asignaturas se encuentra la materia de Diseño Gráfico IV que trata de la disciplina del Diseño de Identidad. Se describe como el “análisis y propuesta a problemas específicos de identidad gráfica en la empresa o institución. Proceso metodológico de normatividad de los elementos gráficos reconocidos como propios e identificativos de una institución moral”⁷¹. Esta disciplina es de las que mas representan el trabajo de un diseñador gráfico se aplican muchas de las herramientas y conceptos que se han mencionado hasta ahora y como tal es una materia que debe recurrir a todas las capacidades del alumno, los objetivos específicos divagan mucho nombrando cuestiones como la relación que debe tener el diseñador con la empresa en vez de especificar los propósitos como que el alumno logre altos niveles como el análisis y síntesis en la realización y sobre todo usos de una imagen identificadora (y no sólo de empresas o instituciones como nombra la descripción). El programa se enfoca mucho, como ya lo mencionamos, en comprender la importancia del diseño de identidad, se pasa directamente a las aplicaciones que claro incluyen el proceso de selección y análisis pero no hace ningún recorrido por el proceso formal (práctico) para la producción de la imagen. Los resultados de nuevo tienen que ver mucho con el docente que imparte la clase pues puede resultar que, para la

71. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Diseño Gráfico IV, clave DIS2307 97.*

última unidad que claramente trae todo el contenido significativo de la clase, se deja muy poco tiempo del curso y en otras ocasiones habrá docentes que trabajen durante todo el semestre no sólo en la imagen sino en las aplicaciones significativas es decir que sean específicamente diseñadas, trabajadas cada una dentro del proceso creativo, así como el manual que las contiene.

La materia de Computación Gráfica I se encuentra dentro del Área de Expresión Plástica pero en vez de encontrarse en esta Academia se encuentra en la de Tecnología para el Diseño, aquí comienza uno de los problemas ya planteados sobre la herramienta de la computadora. El curso “pretende integrar dos áreas del conocimiento (expresión plástica y tecnología) que resuelvan problemas propios de cada una, con el propósito de crear un espacio de discusión multidisciplinario que favorezca el intercambio de ideas”⁷², pero como ha pasado anteriormente a lo que realmente se refieren una vez nombrados los objetivos es a que el alumno conozca programas de cómputo específicos como Ilustrador, Flash, Dreamweaver y Fireworks, programas que sirven para la ilustración y animación de imágenes vectorizadas e imágenes en mapa bits aplicadas en tercera dimensión. Básicamente podemos hablar de que con todos estos programas el alumno debe en el nivel avanzado crear productos específicos, pero es muy común que para acreditar cada materia el docente requiera trabajos finales es decir, proyectos realizados en estos programas.

Gráfica Nacional, la última de las materias del Área de Arte, tiene como objetivo que el alumno conozca, compare, comprenda e incremente todo conocimiento sobre manifestaciones de diseño gráfico en México. Tiene que ser básicamente una continuidad de la materia de Gráfica Universal aunque sabemos que el alumno puede optar por tomar primero esta o la de Arte en México. No hay problema en que se tomen de manera diferente a como se proponen pues cada una debe tratar contenidos diferentes, de hecho para descargar un poco el contenido de la materia de Gráfica Universal podría trasladarse el recorrido por el diseño gráfico en América Latina hacia esta materia en donde se encontraría la evolución que tuvieron nuestras culturas respecto a las artes gráficas, una vez conociendo los antecedentes y contextos en donde se dieron se puede pasar al estudio y evaluación del diseño gráfico que se da actualmente en nuestro país.

72. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Computación Gráfica I, clave DIS8402 97.*

73. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Semiótica de la Imagen, clave DIS8305 97.*

La materia de Semiótica de la Imagen tiene como objetivo general el de “proporcionar al alumno los elementos teóricos que aporta la Semiótica para que desarrolle un concepto de los distintos elementos que integran la imagen para su fundamentación en el diseño gráfico”⁷³. Si el alumno desarrolla un concepto de los elementos de la imagen el programa no dice como, tal vez el alumno conozca y utilice estos conceptos con objetivos muy específicos en el diseño gráfico y tal vez lo logre por medio del estudio de la imagen como mensaje sin penetrar necesariamente y nuevamente en la definición de imagen, en su génesis, en la percepción de la misma. Los temas de las unidades incluyen las figuras retóricas, tema que mencionábamos relacionaba la anterior clase de Semiótica con el diseño gráfico. Temas que parecen bien desarrollados es la retórica de la imagen y la interpretación semiológica de la imagen publicitaria. De nuevo nos encontramos programas que no delimitan bien los campos de la semiótica pero sobre todo no logran relacionarla de forma que el alumno la utilice de manera totalmente práctica en su carrera.

Administración del Diseño es una clase que tiene un programa que se ha aplicado durante casi todos los semestres que tiene la Licenciatura que básicamente se enfoca en una introducción al área de la administración con el objetivo de lograr un mejor desempeño profesional en cuanto a organización, dirección y toma de decisiones. La asignatura plantea todo un contenido en cinco partes que resultan ser el proceso administrativo, estas partes se tratan de manera teórica y se aplican en la creación de una empresa en el aspecto práctico. Se demuestran en este curso las cualidades que el alumno pueda tener en cuanto a desenvolvimiento individual y grupal y su facilidad para sumergirse en el campo profesional.

El séptimo semestre que ofrece un total de seis materias cuenta primeramente con la de Diseño Gráfico V, la cual trata del Diseño Multimedia se transcribe a continuación su descripción “Diseño en movimiento. Estudio de imágenes animadas de diferentes generos audiovisuales...Criterios de diseño en base a recursos de video, fotografía, efectos especiales, texto e hipertexto, punto de vista, etc. Retórica de la imagen, dirección y producción de videoclip y cortometraje”⁷⁴. La imagen en movimiento, la semiótica, la narrativa, los guiones, son todos temas que se dan en esta clase y en otras dos que se imparten en este

74. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Diseño Gráfico V, clave DIS2308 97.*

mismo semestre. A esto nos referimos cuando decimos que las materias de diseño gráfico son la columna vertebral de la retícula, se debe plantear que las materias de todas las demás áreas cuenten con ejercicios prácticos pero que los grandes proyectos se llevaran a cabo en los cursos de diseño gráfico, por ejemplo en Video Experimental se pide la elaboración también de un video, si aquí se hicieran ejercicios y planeaciones en la materia de diseño gráfico se aplicaría todo el conocimiento de las demás áreas, esto implica que la formación del alumno sea, volvemos a mencionarlo, integral no pequeños grupos o a veces materias en las que parece que lo único que cuenta es la realización de un producto y esa habilidad o conocimiento no se toma en cuenta para otras aplicaciones.

Computación Gráfica II como su nombre lo indica es la continuación del curso con el mismo nombre, en esta ocasión los objetivos son que el alumno conozca otros dos programas de computo: Frompage y Director con su aplicación en “una presentación en macro media y elaboración de (disco compacto) cd en multimedia”⁷⁵. Aunque este es el objetivo específico, el general plantea que el alumno además sea capaz de realizar la conceptualización, diseño y organización, no sólo realización del producto audiovisual. Es aquí donde se demuestra realmente que el alumno no ha tenido vigentes los conocimientos o en el peor de los casos nunca adquirió las herramientas necesarias para aplicarlas ahora en proyectos avanzados. Muchas veces el alumno logra dominar los programas de cómputo pero la organización del diseño que se nombra al principio sobre todo no es tan fácil de encontrar, pareciera que el alumno va reemplazando no sólo las herramientas de trabajo por otras más especializadas sino conocimiento básico (un ejemplo sería el de leyes de la composición, incluyendo proporciones y distribuciones armónicas y dinámicas) por intuición los resultados son obvios, de los alumnos que pasan por estos problemas los que logran un buen trabajo son los que desde el principio tenían una cierta habilidad para visualizar formas en un espacio, otros muestran productos faltos de conceptualización.

Infodiseño es una de las clases más nuevas en la retícula, se trata de la “parte informativa del diseño gráfico y el diseño de la información misma”⁷⁶. De nuevo llegamos al campo de comunicación, pues sin la información esta no se daría y viceversa, otro campo por mucho ya mencionado: la retórica, inmersa en

75. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Computación Gráfica II, clave DIS8403 97.*

76. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Infodiseño, clave DISS30897.*

una unidad llamada Narrativa. Parece que esta clase se incluye en el programa sin tomar en cuenta que el alumno tiene bastantes materias para ver los mismos temas, lo que estará pasando es ¿que no se cumplen los objetivos? o ¿que los contenidos no se han revisado a fondo y dado por asentados? El problema no es que la clase repita algunos contenidos sino que lo que se ve, realmente no se haya visto anteriormente como lo marcan los programas descritos, pues para ser una asignatura en donde el alumno cursa ya el séptimo curso de diseño se ha perdido por mucho tiempo el poder desarrollar en el alumno las habilidades para utilizar la narrativa de manera complementaria al diseño formal y para crear redacciones creativas.

A pesar de que la materia de Medios de Comunicación esta dentro del Área de Teoría del Diseño, en la descripción del plan de estudios se encuentra en la academia de Tecnología. Esta materia junto con Video Experimental y Diseño Gráfico V, las tres colocadas dentro del mismo semestre, tienen más de cuatro grandes temas que se repiten. Incluso podemos encontrar uno de los objetivos específicos casi idéntico en esta materia y en la de Video Experimental: “El alumno analizará temas, sintetizará y esquematizará información, expondrá sus ideas por escrito, investigará y analizará el lenguaje audiovisual, mantendrá una actitud crítica sobre la temática audiovisual”⁷⁷ la diferencia es la siguiente “...y a través de mensajes audiovisuales, investigará y experimentará con el lenguaje audiovisual”⁷⁸ la diferencia entre estas dos clases sería entonces que en la segunda se realiza un trabajo audiovisual en todo el semestre y en el primero no. Obviamente aunque los objetivos sean diferentes tenemos que especificar que la repetición de los temas en estas tres materias harían o deberían lograr que el alumno fuera casi un experto en la creación de mensajes audiovisuales, cosa que esta lejos de suceder por la misma falta de organización entre asignaturas.

Animación I es la ultima clase del segundo nivel, esta se plantea como un taller en donde se practicarán los principios básicos de la animación, desde su concepción en un story board hasta su producción en video. Es un curso que trata la animación clásica, y que enfatiza el diseño de personajes y principios básicos del dibujo animado, obviamente se tienen que aplicar todas las habilidades adquiridas en las materias de Expresión Plástica aunque por su ubicación no se encuentre dentro de la misma academia. El programa está muy bien desarrollado

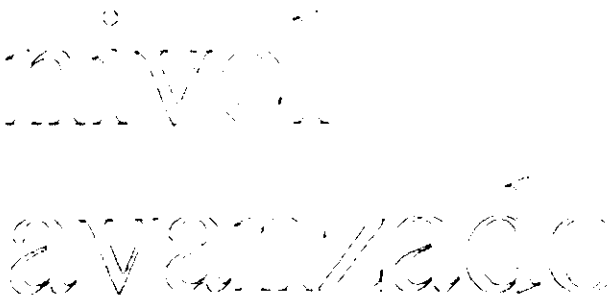
77. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Medios de Comunicación, clave DIS8207 97.*

78. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Video Experimental, clave DIS7308 97.*

especificando incluso en cada unidad el proyecto que se realizará. Al final el alumno creará una animación bidimensional en acetato y tridimensional en plastilina, en los auxiliares didácticos se especifica que se hará uso de las camaras y espacios para edición de video además del taller de animación. Generalmente los proyectos aquí realizados se hacen por equipo, en eventos como las Jornadas de Diseño que organiza la escuela se muestran los mejores trabajos.

En el Nivel Intermedio lo que más sucede es la repetición de contenidos y sobre todo el hecho de encontrar algunas materias cuyos objetivos y descripciones no se conectan de manera obvia con los contenidos. La revisión de los programas podría comenzar estudiando cuales han sido los resultados en cada clase los y si estos han sido positivos entonces cambiar o reorganizar ya sea los objetivos o los contenidos, una propuesta para el segundo nivel en este sentido es que se organicen exposiciones de trabajos en donde de alguna manera se dieran a conocer cuales eran los objetivos o propósitos a cumplir, con la crítica tanto de profesores como alumnos se podría comprobar si se lograron.

Haremos el recorrido por el último nivel el Nivel Avanzado que sugiere una duración de dos semestres, es en este período en donde encontramos las materias electivas, veamos la retícula a continuación para pasar a revisar cada uno de los programas de asignatura.



Área		
Diseño	DISEÑO GRAFICO VI	TELEJORNALISMO DE DISEÑO GRAFICO
	ELECTIVA	PRÁCTICAS PROFESIONALES DE DISEÑO GRAFICO
		ELECTIVA
		ELECTIVA
Expresión Plástica		
Arte		
Teoría del Diseño	ORGANIZAMA	FORMACION SERIAL Y EMPRESARIAL
	ESTRATEGIAS DE MERCADEO DEL DISEÑO	INVESTIGACION DE CAMPO PROFESIONAL
Tercer Semestre	SEMINARIO DE TESIS	TESIS
	ANIMACION II	1) Animación 2D 2) Animación 3D 3) Animación digital 4) Animación en Internet
	1) Animación 2D 2) Animación 3D 3) Animación digital 4) Animación en Internet	1) Animación 2D 2) Animación 3D 3) Animación digital 4) Animación en Internet

Diseño Gráfico VI es la última de las clases de diseño, el Taller Integral es más bien la parte práctica de la tesis intracurricular. Los temas que se tratan en este último curso son Empaque y punto de venta; la descripción nos da un panorama amplio de lo que se ve en el contenido, cuenta con cinco unidades que van desde el análisis de materiales para empaque, sus formas y funciones hasta la cuarta unidad que trata de los aspectos mercadológicos, sólo la quinta unidad trata de los puntos de venta, en la cual se tocan temas como materiales y fabricación e impacto visual psicológico. La disciplina del diseño de empaque es una de las más completas en el sentido de que se aplican numerosos conceptos del diseño, la comunicación y la semiótica, el programa de esta licenciatura tiene como objetivo que el alumno sea capaz de crear empaques, objetivo bastante obvio, más cuando vemos los objetivos específicos en donde se habla de “visualizar el diseño sobre un objeto tridimensional que se adaptará al producto”, “la continuidad de la identidad gráfica de la empresa productora” y “el análisis y comprensión de la función del envase como contenedor del producto”⁷⁹ estamos viendo uno de los problemas que se han repetido en el desarrollo de programas, la poca visualización que se percibe respecto a propósitos y maneras de cumplirlos, ya decíamos que si los programas se redactaran teniendo objetivos realmente precisos para cada unidad sería mucho más fácil de relacionar unos con otros.

La siguiente clase en la retícula en lo que sería el octavo semestre es una de las electivas, más estas tres materias de cada una de las tres terminales las dejaremos hasta el final. Veremos entonces la asignatura llamada Ergonomía, la que aclara que tratará las bases de esta disciplina pero también los aspectos aplicables al diseño gráfico, tiene como objetivo que el alumno conozca conceptos relacionados con la fisiología humana, la biomecánica, la antropometría para después descubrir que es lo que genera la ergonomía y su relación “con los diferentes campos del diseño”⁸⁰. El trabajo en clase por parte del alumno consta de investigaciones y también presentaciones en grupo, así como prácticas de campo. El programa tiene algunas limitantes como lo son las ocho unidades con que cuenta, son bastantes y demasiado inmersas en el campo de conocimiento de las áreas ya mencionadas, no marca momentos en los que se vea la aplicación de los conceptos al diseño gráfico, y también trata, como ya se vio, al diseño en general; trata temas ya vistos como la percepción, la luz y el color y temas nuevos como la

79. Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., *Diseño Gráfico VI*, clave DIS230997.

80. Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., *Ergonomía*, clave DIS800197.

iluminación que no sobran en el diseño gráfico pero que más pareciera que fueran temas para un programa de la Licenciatura de Diseño de Interiores.

La asignatura Estrategias del Mercado del Diseño se plantea como una continuación a la de Administración del Diseño al tratar las “tendencias y desarrollos más recientes en el ámbito de la mercadotecnia global”⁸¹ aunque esta materia se encuentre un año antes en la retícula. Comenzamos con un título tal vez incompleto al no especificar que se trata del diseño gráfico, es obvio que si se encuentra en la retícula de esta carrera se refiere a este campo del diseño pero no especificar influye en la mala percepción que se tiene del diseño gráfico como si fuera el único tipo de diseño que existe. Los objetivos de la materia, como se menciona, van encaminados a que el alumno aprenda las técnicas, actividades y herramientas de la mercadotecnia con el objetivo de formar profesionales capaces de identificar las necesidades de su cliente y de tomar decisiones que promuevan y valoren sus diseños en el mercado. Las unidades aunque muy desequilibradas en cuanto a contenidos muestran un panorama bastante completo de la mercadotecnia. En la metodología podemos encontrar una buena descripción de trabajos a realizar por parte de los alumnos incluyendo un proyecto en grupo en el cual se aplican los conceptos generados en clase.

El siguiente curso en la retícula es Seminario de Tesis del cual no existe un programa de asignatura dentro del plan de estudios de la licenciatura, que también a pesar de ser un curso teórico en la retícula resultó colocado en el Área de Tecnología. Este curso se toma en el octavo semestre en donde el alumno comienza a realizar su proyecto de titulación, mencionamos al principio del capítulo las formas de titulación dentro de la carrera una de ellas es la intracurricular en donde el alumno tiene dos semestres para realizar un trabajo académico de investigación que le de no sólo la calificación de dos asignaturas sino el pase directo para titularse, estas dos asignaturas son una básicamente teórica que es este seminario y la otra es una práctica a modo de taller. Otra opción es que el alumno tome las dos materias el mismo semestre debido al sistema flexible. En el semestre 2000-1 se hizo una propuesta de reglamento para regular los proyectos que se hicieran dentro de estas asignaturas el cual plantea que se haga una presentación de profesores a los alumnos con el objetivo de que conozcan las

81. Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Estrategias del Mercado del Diseño, clave DIS1001 97.

áreas de especialización en que cada uno podría ayudarles, el alumno escogería un asesor y con él comenzaría a trabajar fuera de clase, dentro de clase contaría con el titular de la materia de seminario que le revisaría los avances y también la parte técnica, se plantea que también al principio de semestre el titular guíe al alumno en lo que conforma las partes de un proyecto de titulación. Parece que este reglamento ha quedado a nivel de proyecto pues sucede que muchos de los estudiantes cuentan sólo con el asesor titular de la asignatura, otro de los problemas es el poco avance que hay de trabajos en estas clases, muchas veces debido a la desorganización en cuanto a asesorías, las clases se convierten en horas en las que el alumno aparece de vez en cuando para presentar avances al profesor y éste poder tener las bases para dar una calificación. El hecho de que no exista un programa para este seminario nos habla del poco trabajo que se ha realizado en cuanto a la regulación de la titulación intracurricular.

Animación II es otra de las asignaturas que todavía es seriada, tiene como objetivo profundizar y avanzar en este campo conociendo técnicas avanzadas para el dibujo animado así como el programa computacional AXA ANIMATION para producir animación digital. De hecho todo el curso se enfoca a la creación de una animación de aproximadamente 20 segundos en donde se de algún tipo de mensaje informativo o comercial, utilizando las técnicas vistas en el primer curso de animación y las de este segundo curso; el proyecto incluye la elaboración de la historia, el guión, creación de personajes, escenografías, iluminación, tomas, producción que incluye digitalización, color, y seguir con la edición, el sonido, los efectos. El requisito para la acreditación de la materia es la entrega del vídeo final con portada y anuncio promocional y el llamado story-board. El trabajo del semestre es exhaustivo pues el alumno tiene que realizar todo el proyecto en un sólo semestre que siendo realistas dura alrededor de dieciseis semanas, los trabajos realizados cuentan la mayoría de las veces con una muy buena calidad, la sugerencia en esta asignatura, que vale la pena mencionarlo es una de las más completas dentro del programa, sería que el trabajo se comenzara a realizar desde la clase anterior, así el alumno tendría incluso un período sin clases ya sea para planear o avanzar en un trabajo que merece un desarrollo detallado.

El Taller Integral de Diseño Gráfico es una materia que está seriada con el ya mencionado Seminario de Tesis, es un curso práctico en donde el alumno

realiza todo el diseño que pueda incluir su proyecto de titulación, el programa en sí está descrito como el lugar en donde el alumno “desarrollará sobre todo la parte gráfica, con la asesoría del profesor como titular y con un asesor externo especialista en el tema”⁸² el contenido de las unidades es el siguiente: Presentación del programa y metodología, Estructura de la tesis, Investigación de campo, Propuesta de Diseño y Presentación final. El contenido de cada una de las unidades nos deja ver claramente que si apenas en este curso se comienza a ver la metodología a seguir pues es obvio que no se toma en cuenta todo el tiempo que el alumno tuvo en el primer curso (Seminario de Tesis) para avanzar en su proyecto. Y de hecho así es, es raro que los alumnos tengan ya, incluso el tema de lo que será su investigación cuando comienza este taller, lo cual da como resultado proyectos no sólo incompletos sino muchas veces poco delimitados y con una pobre aportación. La cuestión en estas dos materias sería repartir el trabajo en ambas para, como se dice en un principio en este segundo curso, sólo se ocupe el alumno de trabajar la parte del diseño por ejemplo las imágenes, el propio diseño editorial de su trabajo o incluso la presentación de su trabajo. En el primer curso el alumno se enfocaría a la investigación documental y de campo. Muchas veces las deficiencias tienen que ver con cuestiones técnicas. En el proyecto de reglamentación de estos trabajos que se mencionó anteriormente también se sugiere la asesoría por parte de docentes especializados en estas áreas o en su defecto consultar el manual de estilo creado por ellos mismos para proyectos de titulación en otros institutos.

Prácticas Profesionales de Diseño Gráfico es una asignatura que también se encuentra dentro del Área de Diseño, curso del cual solamente existe una descripción y objetivos pero no un programa, “...se establecerá un convenio con empresas e instituciones que en su estructura organizacional requieran de los servicios de un diseñador gráfico, para que el estudiante lleve a cabo prácticas profesionales”⁸³ dice la descripción y los objetivos se enfocan a que el alumno obtenga experiencias directas al verse expuesto a problemáticas reales en el campo del diseño gráfico. La forma en que se calificará la asignatura es con los reportes de asistencia y actividades realizadas que el alumno entregue al titular de la materia firmados por su empleador. Se desconoce que empresas o instituciones estén ya prestando este servicio o recibéndolo en el mismo caso, si éstas cubren la

82. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Taller Integral de Diseño Gráfico, clave DIS2312 97.*

83. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Prácticas Profesionales del Diseño Gráfico, clave DIS2311 97.*

demanda de estudiantes que quieren acreditar esta asignatura, y si son o serán las mismas que cada semestre acepten en sus espacios a los estudiantes de esta licenciatura.

Las siguientes dos clases son electivas de las cuales hablaremos al final de esta descripción. Formación Social y Empresarial es una materia del Área de Teoría del Diseño, la descripción habla de la globalización y de una labor del diseñador que le permita abrir sus propios mercados de trabajo. El objetivo general es “crear líderes que puedan resolver la problemática social en un ámbito empresarial”⁸⁴, aunque este objetivo es por mucho demasiado ambiguo los objetivos específicos aclaran que el propósito de la clase es (de nuevo) que el alumno conozca el área de trabajo en su campo profesional, que relacione conceptos de integración social y empresarial, otro objetivo es que desarrolle la capacidad analítica para resolver la problemática de comunicación e imagen. El contenido sólo nombra los títulos de las siete unidades pero no se desarrolla un contenido: I. Cambio constructivo, II. Pleno desarrollo democrático, III. Progreso real de los mexicanos, IV. Vertebración social, V. Interacción social y empresarial, VI. Estrategias de comunicación e imagen, VII. Líderes cívicos y comunicadores sociales⁸⁵. Analizando un poco los temas las intenciones que se tienen al crear esta asignatura no están lejos del propósito de crear en el alumno una conciencia social que le permita ver su profesión como un producto al servicio de su sociedad, más la falta de un desarrollo programático nos imposibilita para dar sugerencias acerca de esta materia. El hecho es que hasta aquí nos hemos podido dar cuenta de que el Plan de Estudios cuenta con el tiempo suficiente para una buena formación en todos los campos del diseño gráfico, lo que imposibilita que esto se realice por completo es la poca comunicación que hay entre los docentes que imparten cada materia puesto que en bastantes ocasiones hemos visto que los contenidos se parecen mucho aunque los propósitos sean diferentes, y en realidad este trabajo no se comenzará a realizar si en el Departamento de Diseño y la Coordinación de la Licenciatura no se da a conocer lo primordial que resulta la satisfacción de estas necesidades.

La última clase del Área de Teoría es Investigación del Campo Profesional. Como su nombre lo dice esta si es la materia encargada de que el alumno no sólo

84. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Formación Social y Empresarial, clave DIS1104 97.*

85. *Ibid*

conzca, sino que comprenda y analice su campo de trabajo. Uno de los propósitos importantes de esta asignatura es la creación de un portafolio por parte del alumno claro, con todos sus trabajos. La materia plantea un recorrido teórico por los diferentes campos en donde un diseñador gráfico puede trabajar: servicios, industria, gobierno, medios de comunicación, y también contiene una unidad llamada relaciones laborales en donde se tocan temas como entrevistas de trabajo, currículum y el portafolios de trabajo. La forma de trabajo obviamente incluye una investigación de campo, aunque la que aquí se menciona es exactamente idéntica que la que se redacta en Estrategias de Mercado del Diseño “el alumno realizará una investigación de campo, visitando los medios masivos de comunicación que se le asignen, para conocer: modos y requisitos de contratación del medio, tarifas vigentes, características y ventajas y desventajas que ofrece cada medio”⁸⁶. Esto nos comprueba de nuevo que no hay una organización en los programas que vaya de acuerdo a los demás desarrollos de las asignaturas.

Para las tres áreas terminales que se plantean en la retícula existen tres asignaturas, dos de ellas están dentro del Área de Diseño y una en la de Expresión Plástica aunque no se especifica cuales pues estas materias electivas se mencionan en un grupo aparte del grupo de academias que existen para cada Área del Plan de Estudios. Es preciso mencionar que para ninguna de estas nueve materias existe un programa, de cada una lo que se tiene es la descripción y el objetivo general, más no hay un contenido ni temático, ni programático y mucho menos una metodología ni auxiliares didácticos, la última cuestión básica que no se tiene en ninguna electiva es la referencia bibliográfica. Comencemos con la Terminal en Ilustración que contiene las materias siguientes.

Expresión Creativa tiene como objetivo que el alumno aplique las técnicas de ilustración que ya conoce en trabajos con características más complejas, como concursos y proyectos para la industria en diversos contextos de la ciudad. Menciona que “el alumno consolidará su estilo propio como ilustrador, el cual dará carácter y personalidad a su trabajo”⁸⁷. En un principio resulta complicado impartir una materia en la que no se tiene una guía ni de contenido, ni de referencias, aún así esta materia ya se abrió desde el primer semestre de 2001, las experiencias mostraron que los alumnos se encontraban muy lejos de contar con el perfil que

86. Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Investigación del Campo Profesional, clave DIS5305 97 y Estrategias de Mercado del Diseño, clave DIS1001 97.

87. Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Expresión Creativa, clave DIS1201 97.

muestran los alumnos que ya han tomado cinco materias relacionadas con el dibujo y la ilustración y dos con las mismas disciplinas pero resueltas en la computadora, muchos de ellos comenzaron la carrera cuando todavía no existían los programas que aquí se han descrito aún así tienen el antecedente de haber tomado varias clases que lo prepararan en el campo del dibujo, las causas según los propios alumnos es la falta de seguimiento en estas clases, según ellos mismos hacía bastante tiempo que habían llevado dichas materias y después no siguieron practicando hasta esta asignatura, pareciera que se encuentran en la condición de muchos alumnos de los últimos semestres que han adquirido principalmente habilidades con herramientas como la computadora, pues trabajos realizados dentro de la ilustración digital resultaron mejores que la ilustración tradicional.

Técnicas de Presentación es una asignatura que, como muchas en su descripción, nombra cual es el objetivo de la clase “que el alumno conozca, practique y consolide técnicas diferentes de presentación, perfeccionando los conocimientos adquiridos en semestres anteriores y aplicando nuevas propuestas”⁸⁸. En realidad ni siquiera en el objetivo general se especifica cuales son las habilidades o conocimientos que el alumno logrará al final del curso, pues habla de que se conocerán las tendencias de vanguardia en esta área para aplicarlas con la tecnología computacional más avanzada a áreas como el diseño editorial y la animación. Someramente podríamos hablar de que se trata de una clase en donde el alumno podrá practicar más en la forma de presentar sus trabajos por medio (para variar) de programas computacionales, más no dice cuales, ni cual será la metodología o los temas a tratar. En este sentido podría ser una materia de cualquier área terminal o incluso del programa en general.

Medios Plásticos, la tercera y última asignatura de la Terminal en Ilustración es una asignatura que tiene como finalidad “sensibilizar al estudiante a través del análisis de los principales medios de expresión plástica...y las posibilidades que estas ofrecen como vehículo de representación en diseño”⁸⁹, su objetivo general es el siguiente “que el alumno conozca las corrientes nacionales e internacionales de vanguardia tanto del arte como del diseño y las aplique en sus propuestas de diseño”⁹⁰. Si el alumno apenas va a conocer cuales son las corrientes del arte y del diseño (se supone que gráfico) entonces ¿qué es lo que pasó en las clases de

88. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Técnicas de Presentación, clave DIS1202 97.*

89. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Medios Plásticos, clave DIS1203 97.*

90. *Ibid.*

Arte en México y Gráfica Nacional?. Las aplicaciones de diversas corrientes en trabajos propios del alumno es algo realmente complejo y no habla de cual será la metodología para lograrlo, no se visualiza cuales son las hipótesis que hacen que se puedan aplicar incluso, no hay referencias, en pocas palabras no hay fundamentación ni programa. Para que tres clases alcancen a formar a un alumno en una disciplina explícita es necesario que éstas tengan contenidos realmente fuertes, que le den al alumno la teoría necesaria para lograr una aplicación de ella realmente distinta a la que pueda tener cualquier otro alumno, ya sea de los niveles anteriores o de terminales diferentes. La sugerencia que se hace en este caso sería planear contenidos en base a las necesidades a cubrir en el campo de trabajo, como ya lo dijimos si el cliente pide el dominio de alguna herramienta, esa herramienta habrá que dominar, pero siempre teniendo en cuenta que las referencias o antecedentes para manejarla (nos referimos a la computadora) están en el dominio de alguna disciplina en su forma original, si alguien no sabe de fotografía es impropio que quiera dominar el uso de un programa de computo para editarlas o arreglarlas, lo mismo pasa con el dibujo y la ilustración. Después de una revisión de propósitos se podrían consultar diversos programas de diseño gráfico del país que cuenten con materias especializadas en las áreas que aquí se quieren desarrollar, para contar también con el panorama universal, es decir lo que cualquier especialista, en este caso en Ilustración, debe saber no importa en que contexto vaya a desenvolverse.

La Terminal de Identidad Gráfica tiene como primer asignatura la titulada Diseño Virtual, la cual trata del diseño gráfico inmerso en el medio digital, un medio visual y virtual donde según la descripción “la visualidad va más allá de la imagen, pues es el simbolismo mismo el sujeto real de estudio”⁹¹. En el objetivo general nos habla más bien de las herramientas que se usarán como paquetería especializada en el diseño de multimedia, páginas para la red y animación. Hay una confusión entre la descripción y el objetivo pues para decir que el significado o simbolismo de las imágenes que se van a crear es realmente lo importante en este curso, no necesariamente el alumno tendría que pasar el tiempo en la computadora; de ser así deberían nombrarse también los contenidos teóricos, pero volvemos a lo mismo de estas asignaturas no los hay.

91. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Diseño Virtual, clave DIS1302 97.*

Métodos de Visualización vuelve a mencionar la visualidad: “al igual que otras técnicas requiere de adiestramiento para su aprendizaje y para su dominio requiere de un proceso de alfabetidad visual. El diseñador gráfico debe tener dominio de estas técnicas para aplicar en sus diseños elementos que permitan al usuario la comprensión precisa del mensaje”⁹². Tiene por objetivo proveer al estudiante de métodos alternativos de visualización. Realmente no nos informa nada esta descripción, habla de la visualidad como una técnica, habla de que el alumno requiere de un proceso de alfabetidad visual, ¿pero que este proceso no lo debe ya dominar? ¿no lo ha ya practicado? ¿no ha sido su objetivo desde el Nivel Principiante que el receptor de su diseño comprenda su mensaje?

Diseño Gráfico Avanzado es la última clase de esta área terminal relacionada con la Identidad, su objetivo “es el estudio de las tendencias mundiales de vanguardia en el diseño gráfico, detección de problemática en la comunicación, descripción de los principios de complejidad, contextualidad, entropía y causalidad”⁹³ básicamente se trataría de hacer análisis profundos de determinados productos de diseño gráfico tomando en cuenta toda información que se tenga de dicho producto y de los elementos que ya se conozcan para la descripción de mensajes. Propiamente debería de servir para que el alumno aplique todo este conocimiento en la síntesis de sus propios trabajos. Esta terminal que en la retícula se llama Identidad Gráfica en los programas se nombra como Imagen Corporativa, las dos son diferentes y al parecer ninguna de las dos lograría en estas tres materias formar a un especialista completo.

La tercera Área Terminal es Multimedia, comienza con una clase que tiene como nombre Interfase “estudiar los sistemas de interacción en procesos de información al usuario, flujo y manejo de interfases” es la escueta descripción que se hace de esta materia, su objetivo es “diseñar interfases digitales para internet y para discos compactos interactivos, diseñar infografía así como gráfica estadística”⁹⁴. De nuevo una materia que tiene como objetivo la creación de ciertos productos pero que no habla de los conceptos que se manejarán ni la metodología a seguir para adquirir las habilidades que se nombran.

Medios Digitales es una materia que se describe como el “estudio de los

92. Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, *op. cit.*, *Métodos de Visualización*, clave DIS1302 97.

93. Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, *op. cit.*, *Diseño Gráfico Avanzado*, clave DIS1303 97

94. Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, *op. cit.*, *Interfase*, clave DIS1401

diversos medios electrónicos de comunicación: televisión, radio, computadora, video”⁹⁵, con un objetivo que habla de algunos de los temas que se verán sobre estos medios: “análisis de la audiencia, perfil y contexto, alcances y posibilidades de los medios electrónicos de comunicación, estrategia de mercado, administración y costo de los medios”⁹⁶. Temas que ya han sido visto de manera bastante repetida en asignaturas de los dos últimos niveles del plan de estudios.

Producción Digital trata de la “proyección del diseño: argumentación, story board, producción técnica y edición. Tomando en cuenta la dirección creativa, movimiento, sonido y fotografía”⁹⁷, el objetivo general nos habla del “dominio en el manejo de paquetería multimedia y en el uso del equipo del laboratorio digital”. Ya también algunas otras materias se referían a estas mismas características. De las tres áreas terminales ésta es la que más atrae a los alumnos por ser un campo muy moderno y que puede tener mucho auge en la ciudad, por lo mismo debería de ser más específico el contenido de cada asignatura y no redundar en los aspectos que ya se han visto o se supone que ya se ha hecho.

Hemos concluido la descripción de los tres niveles, y una de las preocupaciones más latentes se da en el sentido de que los contenidos, la forma en que se imparten o no se imparten hacen del plan de estudios muchas veces un grupo de materias sin seguimiento. La relación entre niveles puede ejemplificarse de la siguiente forma: si en el Nivel Principiante se introduce al alumno en la disciplina del diseño, que en el nivel intermedio aplique este conocimiento en el análisis y realización de ejercicios propios de las disciplinas del diseño gráfico para que en el nivel avanzado sea capaz de producir mensajes u objetos originales con todas las características necesarias de composición y aplicación de la forma gráfica, un otro ejemplo sería si en el nivel primero el alumno conoce y domina la disciplina del dibujo, en un segundo nivel aplica este conocimiento con técnicas especiales en la ilustración para tener una aplicación en un último nivel en animación multimedia. Como vemos uno de los problemas más marcados es la poca vigencia de los conocimientos, es común apreciar exposiciones de trabajos muy bien realizados en los primeros semestres (primer nivel) pero a partir de que el conocimiento se hace específico algo se pierde, las exposiciones se acaban, muchas son las causas los grupos comienzan a hacerse menos numerosos, el

95. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Medios Digitales, clave DIS1402 97.*

96. *Ibid.*

97. *Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Producción Digital, clave DIS1403 97.*

nivel intermedio tiene más opciones de asignaturas, incluyendo las optativas, y parece como si el alumno perdiera la continuidad, se aprecia una falta de unidad que probablemente tendría solución si el trabajo de los docentes y de los alumnos fuera más eficaz, por una parte los maestros tendrían que sumergirse en la problemática y tratar de participar en lo posible en la dinámica de mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, el alumno tomaría conciencia de lo que implica llevar un orden en este proceso y probablemente participaría en la mejora de su formación académica participando en la crítica de los programas.

Resumiendo, el Nivel Principiante habla de reforzar un área básica y de enfocarse al desarrollo de las habilidades, destrezas y sensibilidad, en principio no tendría por que ser un refuerzo pues es el primer bloque de asignaturas que se le da al estudiante del área que decidió estudiar en este caso el diseño gráfico, en segundo no se especifican que tipo de habilidades y destrezas, aunque pudieran parecer obvias una definición más clara de los objetivos en cada nivel sería de gran ayuda para la obtención de una formación específica, otra cuestión sería la experiencia real que nos muestra el tema de las habilidades que se supone logran desarrollar los alumnos del nivel principiante como: el manejo de herramientas para dibujo, el uso mismo del dibujo, los fundamentos del diseño, las técnicas de investigación y redacción, algunos métodos básicos de impresión, etc. tienen una aplicación no siempre exitosa en los niveles posteriores, muchas veces debido a que en los niveles siguientes no se tiene un conocimiento preciso de cuales son las actividades y actitudes que el alumno ya adquirió o en este caso que debió de haber adquirido un ejemplo se ve en que no se le piden trabajos al alumno que lo obliguen a aplicar estos conocimientos de manera consciente o porque simplemente el conocimiento no tuvo un suficiente ejercicio práctico, no se reflejan pues las capacidades y las tareas que son capaces de cumplir los egresados del nivel anterior y provoca que el conocimiento no esté vigente, ésto se debe también a la pobre comunicación que existe entre academias, y a que buena parte de los académicos no entienden el modelo por niveles.

El nivel intermedio nos habla de una “formación como diseñador gráfico con conocimiento, actitud y sensibilidad creadora”⁹⁸ una formación como diseñador gráfico implica que la primera no tuvo nada que ver con esto, el

98. Plan de Estudios del Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, op. cit., Presentación del Plan de Estudios.

conocimiento no está específicamente nombrado y las actitudes pueden ser muchas; lo mismo ocurre con los objetivos del último nivel: “constituye la reafirmación y autodesarrollo de estudiante, consolida habilidades y capacidades adquiridas”⁹⁹ cuando hablamos de reafirmación nos topamos con problemas fuertes del verdadero conocimiento que tienen los alumnos: existe un problema muy marcado dentro de este plan de estudios y es el hecho de que los alumnos sobre todo del último nivel hablen del conocimiento adquirido, muchas veces dicen ha pasado tanto tiempo entre un período y otro que los conocimientos fueron olvidados o nunca enseñados, otras veces los programas no fueron suficientemente precisos en el campo de conocimientos que abarcaban y en su opinión algunas asignaturas son realmente una pérdida del tiempo.

La finalidad que tenemos al haber nombrado los objetivos de cada nivel es compararlos con los objetivos que en las asignaturas se tienen, los cuales veremos a continuación; obviamente en los niveles se hace una síntesis de la formación que tendría el alumno al término de cada uno de ellos, aún así hablaremos de todo lo que, según el Plan de Estudios del Programa de Diseño Gráfico de la UACJ, el alumno debería ser capaz de realizar.

NIVEL principiante

El alumno conocerá y manejará los elementos básicos de la composición, resolverá problemas de composición en diseños bidimensionales, incrementará sus habilidades psicomotoras y su intuición creativa, resolverá y sustentará conceptualmente cualquier problema de diseño tridimensional, desarrollará la inclinación hacia la investigación, poseerá un panorama claro de la función del diseñador gráfico, desarrollará su capacidad de análisis y de toma de decisiones como codificador y decodificador de signos gráficos, incrementará su inteligencia visual e intelectual, manejará signos, símbolos o señales según las características que exija cualquier proceso de diseño forma-función, conocerá los fundamentos teóricos del proceso creativo y la expresión plástica, conocerá los elementos formales y materiales básicos del dibujo, practicará la representación de formas naturales y artificiales, conocerá el desarrollo histórico de la figura humana, conocerá

la anatomía óseo muscular y su relación con la apariencia exterior de la piel en un modelo, elaborará caricaturas como expresión de las estructuras del cuerpo, desarrollará la habilidad para exponer sus ideas en imágenes, sabrá identificar los materiales más adecuados para proyectos e dibujo al natural, será capaz de representar cualquier forma en el plano, dominará el manejo de las escalas gráficas, entenderá el sistema diédrico en montea y el sistema cónico de la geometría descriptiva, conocerá y dominará los sistemas de proyecciones cónicas y representará la forma en el espacio en perspectiva, empezará a conocer el manejo básico de la cámara y las técnicas básicas de revelado e iluminación fotográfica, obtendrá un panorama general del desarrollo de la cultura occidental, identificará el proceso evolutivo de las diferentes manifestaciones culturales, comprenderá las relaciones entre las expresiones de arte, reconocerá teórica y visualmente diferentes estilos artísticos, obtendrá un panorama global del arte de fin del siglo XX, reconociendo en el proceso los cambios y las manifestaciones artísticas que le rodean, comprenderá la importancia de las formas de la naturaleza como diseños lógicos, asociará conceptos extraídos del diseño de la naturaleza hacia problemas de comunicación gráfica, razonará y considerará la propuesta de diseño a partir del planteamiento y la raíz del problema, establecerá un enfoque crítico del diseño desde el punto de vista de la comunicación, se familiarizará con las corrientes teóricas de la comunicación y el diseño, comprenderá y relacionará el lenguaje de la comunicación gráfica con un lenguaje más allá de lo superficial, fundamentará sus mensajes bajo la teoría general de los signos, hará uso de la semiótica para comprender, producir e interpretar mensajes visuales, conocerá la semiótica desde sus escuelas filosófica hasta la empírica, conocerá los sistemas de impresión y tomará decisiones óptimas en la selección de los mismos, conocerá las etapas que conforman el proceso de la reproducción gráfica: pre prensa, prensa y posprensa, conocerá los procesos técnicos para la obtención de matrices de color y su relación con los medios de impresión, conocerá los criterios de elaboración de cada pieza que conforma el original para reproducción, tendrá los conocimientos del proceso de la investigación científica, desarrollará habilidades de indagación, manejo de banco de datos y los criterios de estructura para la elaboración de trabajos y reportes de clase, será capaz de realizar investigación de temas de su disciplina en base a las etapas de la investigación científica, conocerá y analizará los conocimientos históricos que han contribuido a la conformación de la cultura e identidad nacional, profundizará en el estudio de los problemas

económicos, políticos, sociales, ambientales y culturales de la región, reflexionará y discutirá el papel de las universidades en los sistemas sociales en los que se encuentran inmersas, desarrollará la competencia comunicativa, en cuanto al mejoramiento de las habilidades lingüísticas básicas: escuchar, hablar, leer y exhibir, será capaz de realizar trabajos de clase especializados en su área aplicando los criterios de estructuración de una buena redacción.

NIVEL intermedio

El alumno que haya cumplido con el nivel intermedio será capaz de: manejar las herramientas del diseño gráfico aplicando ejercicios de caligrafía o dibujo de letra, manejará la palabra escrita como recurso iconográfico, desarrollará su capacidad de percepción visual y análisis conceptual, adquirirá habilidades en el manejo del diseño editorial, manejará y usará el espacio para desarrollo de la señalética, realizará síntesis gráficas de la imagen para la objetividad de la señal, aplicará la información en propuestas de comunicación efectivas, solucionará problemas específicos de mensajes visuales dentro de un entorno, tendrá la capacidad de manejar los elementos de diseño a niveles corporativos, elaborará manuales de uso de identidad, se relacionará con la industria como parte de una práctica profesional, atenderá y comprenderá las necesidades de identidad de las empresas, tendrá la capacidad de manejar el discurso de diseño en formato animado, expresará lo aprendido durante la carrera en una retórica cinematográfica, desarrollará la sensibilidad cinestésica, se ejercitará en las herramientas interactivas del mercado, desarrollará la visualidad en un sustrato de imágenes en movimiento, conocerá las técnicas de ilustración, manejará los materiales adecuados a cada técnica de ilustración, aplicará la ilustración en diferentes áreas del diseño gráfico, conocerá el desarrollo de las técnicas de la ilustración, reconocerá las posibilidades y los límites de cada técnica de ilustración, conocerá el proceso de ilustración y animación de imágenes vectorizadas e imágenes en mapa bits, los aplicará mediante los programas computacionales especializados de multimedia orientados a la internet utilizando hipertexto, conocerá específicamente los programas: Ilustrador, Flash, Dreamweaver y Fireworks, desarrollará procesos de elaboración de páginas web, será capaz de realizar la conceptualización, diseño y organización de un producto audiovisual de macro media, reconocerá y participará en las etapas de

prerproducción, producción y postproducción de estos productos, conocerá los programas Frompage, Director y auxiliares, aprenderá técnicas especializadas de fotografía, aprenderá a medir intensidades de luz, entenderá los procesos que se involucran en la fotografía profesional, resolverá problemas de densidad e intensidad de color, desarrollará un estilo fotográfico particular logrando resolver problemas de una forma no convencional, conocerá las posibilidades fotográficas del diseño publicitario, realizará fotografía de producto, industrial, deportiva y de reportaje y modas, tendrá un panorama global de las etapas del arte mexicano y su evolución en el contexto histórico, reconocerá en este proceso las diferencias y similitudes en los ámbitos del arte universal, desarrollará la capacidad analítica y crítica para definir el arte mexicano, conocerá las tendencias actuales del arte en México, reconocerá teórica y visualmente diferentes estilos y artistas mexicanos, reconocerá las imágenes populares que constituyen el acervo gráfico de las diferentes culturas de la época moderna, conocerá la historia contemporánea del diseño gráfico, conocerá y discutirá soluciones dadas a problemas específicos de comunicación gráfica, reconocerá la importancia de la comunicación gráfica como parte integral de la interacción humana, obtendrá un panorama general de la gráfica nacional, podrá comparar y discernir entre los estándares gráficos nacionales con los internacionales, incrementará su cultura visual que se reflejará en sus propuestas de diseño, comprenderá la importancia del proceso de recepción sensorial de la información, comprenderá la capacidad de reacción del ser humano a estímulos externos, aplicará los procesos cognitivos a problemas gráficos, incrementará la sensibilidad para la creatividad, desarrollará un juicio crítico respecto a las corrientes del pensamiento y corrientes artísticas que han influido en el diseño, relacionará el diseño con la producción y sus fuerzas productivas, emitirá juicios de valor sobre la producción y los objetos de diseño, desarrollará la capacidad de distinguir los elementos que integran la imagen dentro del diseño gráfico, estará familiarizado con los procesos semióticos para el análisis de imágenes, será capaz de analizar las imágenes publicitarias, elaborará sus propias imágenes con una fundamentación teórica, hará uso de la retórica en el texto narrativo que complementa la parte gráfica del diseño, elaborará textos creativos que evoquen imágenes mentales, aplicará la parte persuasiva del mensaje, tendrá un panorama general de los aspectos que deben considerarse al dirigir personas en el desarrollo de una empresa, podrá trazar la estructuración de una empresa en el área de su interés, podrá seleccionar los canales de comunicación más efectivos

y tendrá las herramientas para solucionar problemas dentro de la administración del diseño, comprenderá la función de la empresa y los recursos humanos que la involucran, conocerá las características del lenguaje audiovisual y los procesos de creación de mensajes a través de los medios de comunicación audiovisual, analizará temas, sintetizará y esquematizará información, expondrá sus ideas por escrito, investigará y analizará el lenguaje audiovisual, contribuirá con sus mensajes a elevar el nivel de vida de su sociedad, conocerá los elementos de la planeación y desarrollo de un producto editorial, conocerá los procesos de producción y postproducción en la elaboración de productos editoriales, será capaz de planear, integrar, dirigir y organizar las diferentes partes del proceso de reproducción impresa, reconocerá el impacto y la actividad alrededor de los sistemas de impresión en el proceso editorial, será capaz de integrar y articular las etapas de reproducción inherentes al proceso editorial, conocerá las características del lenguaje audiovisual y el proceso de producción en cine, televisión y video, comprenderá la importancia de las imágenes en movimiento para la sociedad actual y futura, conocerá el proceso de estructuración editorial de texto e imagen mediante los programas de computo especializados en plataformas PC y Macintosh, analizará y reconocerá que tipo de programas se adaptan mejor a determinados proyectos de trabajo, conocerá el proceso de elaboración y creación de imágenes vectorizadas, realizará ejercicios prácticos en el diseño de gráficos creando y retocando imágenes en mapa de bits y composición de imágenes vectoriales, aplicará los principios, prácticas y técnicas de la animación clásica, sabrá analizar y elaborar las posibilidades creativas de un diseño por animación.

El segundo nivel nos muestra objetivos también ambiciosos que muchas veces se repiten en clases teóricas y prácticas, algunos programas están ampliamente desarrollados, incluso se manejan diferentes clases de objetivos, cuestión que de nuevo resulta dispareja en el total de los programas.

NIVEL avanzado

Los alumnos que cumplen con el nivel avanzado completan la formación académica del diseñador gráfico, las aptitudes o habilidades que debe obtener y los objetivos que debe cumplir durante este nivel son los siguientes: conocer,

comprender y aplicar el diseño de empaque para proyectar el mejor impacto de un producto y las políticas de identidad de una empresa, visualizar el diseño sobre un objeto tridimensional, analizar y comprender la función del envase y el empaque, aplicar los objetivos del impacto visual del diseño y su exhibición correcta, concluir su proyecto de tesis intracurricular (cabe mencionar que es un objetivo de la clase de Taller Integral que tiene como antecesor el Seminario de Tesis del cual no hay programa por lo tanto no se mencionan aquí sus objetivos), obtendrá una experiencia directa con su campo de trabajo profesional, podrá resolver problemas reales de su área, creará proyectos profesionales que repercutan en su formación académica total, conocerá la terminología y el desarrollo histórico de la ergonomía para su aplicación en el diseño, comprenderá la relación de la Fisiología y a Biomecánica con el desempeño del ser humano en el campo de trabajo, reconocer la aplicación de la antropometría al análisis del diseño de objetos y espacios, el alumno conocerá el área de trabajo en su campo profesional y podrá relacionar los diferentes conceptos de integración social y empresarial, desarrollará la capacidad analítica para resolver la problemática de comunicación e imagen, podrá aplicar los elementos más recientes de la mercadotecnia en la satisfacción de necesidades de sus futuros clientes, podrá procesar de manera eficaz la toma de decisiones y la elaboración de presupuestos, tendrá una actitud crítica y autocrítica, obtendrá valores éticos, calidad en su trabajo, trabajo en equipo y responsabilidad individual y social, será capaz de encontrar nichos de mercado para la presentación de sus ideas, satisficará las necesidades y deseos del mercado donde oferte sus ideas, obtendrá un panorama global del campo profesional del diseño gráfico en materia empresarial y legal, elaborará un portafolio que se adecúe a sus necesidades, desarrollará habilidades críticas para ser competitivo en el mercado profesional, obtendrá los conocimientos del diseño en materia legal y empresarial, conocerá las técnicas avanzadas del dibujo animado y el proceso de la elaboración de animaciones con el manejo del programa AXA ANIMATION, aprenderá los procesos que involucra la postproducción de una animación por computadora. Aunque para las materias electivas no se cuenta más que con una breve descripción de las mismas, es decir no existen programas para las mismas el alumno, de acuerdo al área específica que haya elegido, podrá: aplicar las técnicas de ilustración en proyectos reales y concursos, consolidar su estilo propio como ilustrador, conocer, practicar y consolidar las diferentes técnicas de presentación, conocer las tendencias de vanguardia en esta área y aplicar las

técnicas computacionales más avanzadas, analizar los principales medios de expresión plástica y las posibilidades que éstas ofrecen como vehículo de representación en el diseño gráfico, conocer las corrientes nacionales e internacionales de vanguardia tanto del arte como del diseño y aplicarlas en sus propuestas de diseño gráfico. O podrá aplicar los medios digitales al concepto de diseño gráfico, usar nuevas herramientas para el diseño, paquetes especiales para multimedia, páginas web y animación, obtener el dominio de las técnicas de visualización para aplicarlas en sus diseños y permitan al usuario una comprensión precisa del mensaje, conocer las tendencias mundiales de vanguardia en el diseño gráfico, detectar la problemática en la comunicación visual, lograr la conceptualización del mensaje gráfico en base a un análisis retórico de la información disponible, jerarquizar en la emisión de soluciones del discurso del diseño. O por último podrá: comprender los sistemas de interacción en procesos de información, flujo y manejo de interfaces, diseñar interfaces digitales para internet y discos compactos interactivos, diseñar infografía y gráfica estadística, conocer diversos medios electrónicos de comunicación, analizar audiencias, perfiles y contextos dentro de los medios electrónicos de comunicación, crear estrategias de mercado, administración y costos en los medios, producir digitalmente diseños, dominar la paquetería multimedia y el uso del equipo del laboratorio digital.

No se pretende con esta redacción de objetivos solamente el hecho de hacer notar que todos ellos no se reflejan en los objetivos por niveles tan claramente, sino que ésto sirva como referencia para que realmente el alumno de cada nivel adquiera todas estas aptitudes y actitudes que son el objetivo de la licenciatura, y que muchas veces se redactan sin tener la certeza de que será posible lograrlas.

Una vez revisadas las descripciones de cada una de las asignaturas del primer nivel, y en general tomando en cuenta todas las descripciones hechas en el Plan de Estudios del Programa de Diseño Gráfico de la UACJ podemos hacer también las siguientes observaciones:

-Un problema muy marcado es la redacción de los programas, la sintaxis denota un trabajo rápido, muchos programas tienen una descripción muy amplia otros, no logran aclarar de que se trata la materia, algunas descripciones lo que

hacen es hablar de la metodología cuando ésta se encuentra hasta el final del contenido programático, los objetivos se dividen en general y específicos, una sugerencia podría ser que los hubiera para cada unidad pues se puede perder el propósito de cada una al no especificar con que grupo de conocimientos adquirirá cada habilidad, lo mismo pasa con los niveles, este comentario se relaciona también con el orden de las unidades, el supuesto es que cada una tiene un nivel diferente de aplicación, para poder comprender o realizar las tareas de una necesariamente se tuvo que hacer lo mismo con la anterior, dando crédito al orden del conocimiento.

-Otra cuestión curiosa es encontrar programas donde es fácil notar que los realizó una misma persona, las tendencias van desde hablar de la forma de evaluación en el lugar donde debe ir la descripción de la materia, hasta metodologías en donde se describe detalladamente las actividades del maestro y el alumno incluyendo el valor que tendrá cada actividad del estudiante, es decir aunque exista la base que marca los tópicos a redactar, se identifica que los programas cuentan con elementos diferentes que a su vez nos muestran algunos programas muy completos y otras veces algunos realmente escasos de información.

-Otro tópico que encontramos en la redacción de los programas es: Auxiliares Didácticos, que como su nombre lo dice es la parte donde tiene que encontrarse el material que ayudará al profesor al desarrollo de su clase, resulta que aquí encontramos desde laboratorios hasta proyectores, volvemos a la misma cuestión en algunos programas se tratan como requerimientos al plantear que se necesita por ejemplo un salón de clases, o acceso a las bibliotecas especializadas y virtuales. Un dato importante es que muchas veces los auxiliares como diapositivas o material como películas o información electrónica pertenece al profesor, ellos lo organizan y lo mantienen para cada curso, es decir no existe la cultura de contar con un material didáctico perteneciente a cada asignatura o incluso a cada academia, lo que hay es un banco muy escaso de diapositivas y cintas que tratan temas muy generales, sobre todo de arte. Una labor que, referente a esta cuestión se está realizando es esta en donde algunas materias al propio alumno se le encarga que practique sus conocimientos, por ejemplo en manejo de programas de computo, en la realización de proyectos didácticos que en el futuro servirán como apoyo para diferentes materias.

-La bibliografía de varios programas es escasa, en algunos programas nula, en muchos casos la que existe no logra cubrir los temas que se describen en el contenido programático, incluso en asignaturas seriadas se puede llegar a encontrar bibliografías idénticas, otro problema es que la biblioteca del Instituto no cuente con todas las referencias, la sugerencia en este sentido es que se realicen antologías para cada materia con el material que tiene cada persona o grupo que haya realizado el programa, este trabajo ya ha sido realizado por algunos docentes sobre todo de las clases con mayor contenido teórico, estas antologías servirían a la vez para comenzar con un programa de bitácoras donde el maestro tendría la labor de desarrollar el contenido de su clase, incluyendo temas, ejercicios dentro y fuera de clase, referencias, etc. semana a semana, este es uno de los proyectos que se tiene en la Academia de Teoría del Diseño, después de que los programas hayan sido revisados y aprobados se procederá también en equipo, a sacar estas bitácoras que servirán no sólo a los profesores que ya imparten la materia sino también en el caso de que profesores nuevos tuvieran que impartir dicha clase. Una realidad palpante es que no contamos con especialistas y ocurre que a un diseñador gráfico se le puede pedir que de casi cualquier tipo de clase, estos trabajos ayudarían a que el nivel del proceso de transmisión del conocimiento no decayera y al mismo tiempo quedaría abierta la forma en que cada profesor imparte su clase siempre y cuando cumpla con el total de temas y ejercicios que marcara la bitácora, así mismo las sugerencias que se tuvieran se discutirían dentro de la academia a la cual pertenezca la materia. Uno de los programas del área de cursos institucionales cuenta con bibliografía específica para cada unidad, ésta podría ser una sugerencia para incluir en la bitácora.

-Problemas graves en la falta de revisión de programas por parte de las academias es el hecho de que se cumpla todo el programa, en muchas ocasiones el tiempo no se organiza bien y el programa no se termina, o como hemos visto el programa es demasiado extenso, el trabajo que tiene que realizar la academia es una tarea difícil que hace recapacitar y pensar que probablemente hace falta personal para cumplir con estas labores, o en este caso personal de tiempo completo que dedicara además de su trabajo como participantes o coordinadores de academia tiempo para la regulación de estas actividades.

El cambio del primer plan de estudios (lineal) al segundo (por niveles) principalmente por la transición de toda la universidad de una estructura académica por carrera a un sistema departamental, no fue algo rápido fueron semestres continuos en los que se estuvieron haciendo bocetos de la retícula tanto en organización como en contenido, desafortunadamente no hubo una metodología a seguir en el acomodo y distribución de las asignaturas, no hubo un respaldo, o por lo menos no existe la documentación del sistema utilizado como referencia para la justificación de los cambios: muchas materias lo único que sufrieron fue un cambio de nombre¹⁰⁰, y otras sólo de lugar dentro del mapa curricular.

Dentro de una evaluación curricular hablar del tamaño de un programa implica relacionarlo con otros programas similares, en el capítulo segundo de este trabajo encontramos cuatro de los más reconocidos programas de diseño gráfico y comunicación visual, es obvio que hay que considerar el contexto en el cual están inmersas las escuelas que los ofrecen pero también es obvio que estos programas tienen un planteamiento claro, preciso, real pero sobre todo muy específico; uno de los más completos es el de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM es un programa que en los últimos años fue replanteado en base a una larga y profunda revisión de sus contenidos y el desarrollo de los mismos; su retícula nos muestra que tiene un tamaño justo para los requerimientos de una ciudad tan compleja como el Distrito Federal, a esto se llegó como resultado de una planeación que también requirió de bastante tiempo; si relacionamos este programa con el de la UACJ vemos que este último tiene un tamaño que apenas cubre los requerimientos de la ciudad y que muestra que en lo sucesivo tendrá que reconsiderarse puesto que ésta no es una ciudad pequeña y cada día se reconoce más el papel tan importante que tiene el diseño gráfico dentro de la sociedad, es por eso que una revisión consciente debe hacerse a la mayor brevedad posible para poder lograr tener una retícula de materias que no sólo den al estudiante una preparación adecuada para desarrollarse en esta ciudad sino una preparación completa que le permita acceder a otros campos nacionales incluso internacionales; hablar del tamaño de un programa implica también hablar de la demanda social del producto del programa en la localidad o región en que se encuentra, Ciudad Juárez, ciudad en constante crecimiento, cuenta con un factor determinante: aunque se comience a reconocer la ayuda que el diseño gráfico ofrece para la transmisión de la comunicación visual no todas las empresas que aquí están establecidas

conocen no sólo los beneficios de contar con un servicio de diseño gráfico sino la manera de conseguirlos, manejarlos incluso de retribuirlos; la UACJ y específicamente el Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte donde se imparte esta disciplina requieren tomar el compromiso de proyección de lo que se ofrece profesionalmente en este campo y de alguna manera comenzar a educar a la sociedad en el aspecto de que conozcan a ciencia cierta qué es el diseño gráfico, para qué sirve y cómo se puede utilizar en los diferentes rubros económicos de la sociedad juarense.

Hablar del tamaño del programa implica asimismo hablar de los recursos humanos, económicos, de infraestructura y equipamiento de que dispone el programa para lograr los objetivos de la carrera. Como ya lo vimos en algunos de los apartados anteriores los maestros de tiempo completo son pocos, los demás tienen en muchos casos otros trabajos que atender, de todo el grupo de docentes necesitamos más compromiso con la docencia; la infraestructura y los recursos son suficientes lo que hace falta es una mejor utilización de ellos, una mejor organización; sucede que al comenzar la UACJ con este Programa eran pocos los recursos en aulas, laboratorios, en docentes con preparación profesional en la disciplina del diseño; ahora se tiene todo esto sin embargo de lo que más se adolece es de la organización y evaluación de los mismos. Los lugares en donde se imparten las asignaturas tanto teóricas como prácticas, incluyendo los talleres específicos para cada asignatura de este tipo han tenido un crecimiento considerable, son suficientes, pero uno de los mayores problemas es el poco cuidado que se tiene de ellos, no se ha logrado mantener en buenas condiciones; el recurso humano también es suficiente lo que no es suficiente es la preparación para la transmisión exitosa de los conocimientos de muchos de ellos, la evaluación que tiene esta labor es insuficiente, una evaluación basada en encuestas hechas a los alumnos y en la percepción del jefe del departamento pudieran bastar para conocer algunas de las deficiencias de cada profesor, más tal evaluación no tiene resultados al no contar la escuela con los mecanismos de corrección de tales deficiencias.

Los resultados que ha tenido el programa son clave para su permanencia en la oferta educativa, de la UACJ han salido hasta el día de hoy 6 generaciones, las encuestas realizadas nos indican que un gran porcentaje de los egresados están ubicados en áreas del diseño gráfico o relacionadas con él, si algunos de ellos no

están inmersos en esta labor es porque no laboran o tienen trabajo en empresas familiares o también en algunos casos en trabajos diferentes que les remuneren mejor; sin embargo no es porque, hasta el día de hoy, no haya trabajo para el diseñador gráfico en esta ciudad. Pero hay que ser conscientes de que estos resultados cuantitativos no reflejan a ciencia cierta cual es la calidad que estos profesionistas puedan lograr en el campo, este año la Licenciatura en Diseño Gráfico comienza con el Programa de Seguimiento de Egresados, después de algunos años se entrevistan a los alumnos de la UACJ para ver cual ha sido su desempeño en el mercado laboral, los resultados de este seguimiento servirán de mucho para la mejora del currículum.

El instrumento aplicado a los egresados como parte de esta investigación referente a sus opiniones sobre el programa y a como ha sido su introducción al campo profesional nos indican que de los conocimientos que les hicieron falta para la experiencia o experiencias profesionales que han tenido y para el desempeño de su profesión en general estan relacionados principalmente con: mercadotecnia, como vender su trabajo, tecnología para la impresión, el diseño gráfico como parte de la publicidad, desarrollo de la creatividad, prácticas profesionales, tecnología multimedia, psicología del diseño y en general más profundización en las disciplinas del diseño gráfico, el programa les pareció bueno pero el desarrollo no fue suficientemente apropiado. Ahora que conocemos cuales son los objetivos descritos en todas las asignaturas, se cubrirían con el nuevo plan de estudios casi todas estas insuficiencias, la labor está en hacer que todos estos propósitos sean reales. Pues aunque los resultados al comparar los padrones de egreso de 1998 y 2000 indican que en casi todos los aspectos académicos y de infraestructura se ha mejorado, todavía el porcentaje no es totalmente favorable y en algunos aspectos como vinculación con el mercado de trabajo la opinión no ha cambiado sigue pareciendo insuficiente y hasta pésima, en general el plan de estudios se ha mantenido en las opiniones de que las insuficiencias no están en los contenidos sino en la forma en que se lleva a cabo la impartición de los mismos.

D. PROPUESTA

En los apartados anteriores se hicieron descripciones del currículum y el plan de estudios de la Licenciatura, conforme este análisis fue avanzando se fueron haciendo sugerencias de acuerdo a la problemática que se iba tratando, se harán además las siguientes propuestas específicas que pudieran dar una mejor perspectiva al currículum objeto de estudio de este proyecto.

Con respecto al trabajo de los Departamentos y las Academias sería necesario implementar un método de regulación del trabajo de los mismos, dada la importancia que para la propuesta de reestructuración de la UACJ significa el trabajo colegiado de estas partes cuyo trabajo debería ser la base de la actividad académica, analizando, proponiendo y evaluando nuevos mecanismos para el mejoramiento de esta actividad; que los Coordinadores de Academia además de entregar un reporte de cada una de sus reuniones entreguen un plan semestral con metas y objetivos, uno de los problemas más grandes dentro de la licenciatura objeto de este estudio, es el hecho de contar con programas de asignatura mal organizados, con muy poca bibliografía y con escasa organización y metodología, lograr un compromiso en cuanto al trabajo de las Academias solucionaría los problemas desde el interior, ahora, si este trabajo ya comienza a hacerse, que se reconozca, que se publique a manera de resultados, dando énfasis también a la evaluación del mismo trabajo, si la universidad asienta las bases para obligaciones de cada academia, que el departamento lo revise y tome las decisiones pertinentes.

Referente al programa de estudios la organización por niveles requiere de una muy buena relación entre un nivel y otro, claro esta que esto debe darse a través de la asignaturas pero sobre todo que cada nivel tenga objetivos mucho más amplios, supuesto que una organización por niveles permite al alumno exactamente eso, ser capaz de aplicar su conocimiento del diseño gráfico en un primero, segundo y tercer nivel, probablemente no desde el primer nivel sea el alumno capaz de resolver un problema de comunicación visual de manera efectiva, pero probablemente podría ser capaz de reconocerlo y comenzar con el planteamiento de una solución, un estudiante con un nivel intermedio puede comprender y reconocer pero probablemente debería estar ya capacitado para

hacer cosas generales dentro del área y finalmente una persona que obtiene ya el tercer nivel ya no sólo lo reconoce o plantea soluciones, sino que tiene y aplica todo el conocimiento específico para dar la solución apropiada, con los tres niveles estamos hablando de una persona que sea capaz de lograr una aplicación profesional de sus conocimientos.

Una propuesta que tal vez ayudaría sería una evaluación por niveles en donde el alumno sea capaz de demostrar que el conjunto de conocimientos y habilidades, objetivos y propósitos bien delimitados de cada nivel, fueron adquiridos, lo más importante sería que en caso de que los resultados no fueran positivos se implementara un sistema de regulación que sería parte de lo que ya nombramos como esencial en cualquier currículum: la evaluación como un proceso constante, no un fin sino un diagnóstico frecuente para mejorar y actualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el modelo por niveles lo que se trató de hacer es una división más o menos simétrica de las asignaturas pero resulta que en el primer nivel tenemos todas las áreas básicas, las cuatro licenciaturas del Instituto tienen muchas materias similares, al principio sería lo mismo ir para diseño gráfico que para diseño industrial o de interiores, este conocimiento pues, no es distribuido de forma consciente a lo largo de la carrera. Lo que se propone es que se tengan materias primordiales como el dibujo en cada uno de los niveles claro está que sería cada vez en niveles más complejos para que el conocimiento esté vigente durante toda la carrera, de otra manera resulta muy fácil olvidarse de lo que fueron los conocimientos fundamentales, se requiere pues que todos los académicos comprendan que un modelo por niveles requiere tener alumnos en un primer nivel con formación básica, en un segundo con formación profesional y que el tercero consista en la aplicación de todo ese conocimiento. Tomemos como ejemplo las universidades tecnológicas que cuentan con un modelo que va de la aplicación al conocimiento, se debe lograr que el nuestro sea un modelo del conocimiento a la aplicación y siempre tener en cuenta que de la teoría se lleva a la práctica, si se tiene vigente esa teoría durante cada uno de los niveles, la aplicación del conocimiento será ya intuitiva, si el alumno conoce aplica ya sin tener que buscar ese conocimiento cada vez, ya estaría ahí la aptitud incluso la actitud para hacerlo.

Tratando el tema específico del dibujo, mencionado en el párrafo anterior sería importante que se diera una consciente preparación en este tipo de materias que parecen estar en segundo plano, si es necesario que un alumno que egresa de diseño gráfico conozca a fondo la herramienta de la computadora, es igualmente necesario o más prepararlo como una persona con habilidades diferentes a todos aquellos que tienen una computadora y que aprendieron a manejar paquetes de dibujo o de edición de imágenes de manera empírica; el objetivo sería pues preparar gente con aptitudes que lo diferencien y reconozcan como aquellos que son capaces de resolver un problema de comunicación visual con diversas herramientas y claro con propuestas originales y adecuadas que también sean resultado de una preparación conceptual exitosa.

La vigencia, mencionada también en esta página se refiere no sólo a tener materias que den la habilidad para algo específico durante toda la carrera sino que cada una de las asignaturas tenga un buen planteamiento y una buena conexión con las demás para lograr que los conocimientos estén vigentes hasta el último curso. La cuestión de relacionar los conocimientos adquiridos en una asignatura con otra y la liga entre nivel y nivel debería ser una revisión que se llevase a cabo dentro de las academias primero, y después llevarse a la síntesis en la retícula; sería una labor muy precisa que requerirá no sólo el estudio de las asignaturas en cada academia es decir por campos de conocimiento y de acción, sino el estudio y las propuestas de cada academia en coordinación con las demás, complementando conocimientos y formas de trabajar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La vigencia de un programa está basada en este estudio de la sociedad que da la pauta para saber cuales son las necesidades específicas que cubriría el área de estudio en cuestión, distribuido en niveles el plan 1997 sigue teniendo cuestiones lineales y no sólo eso sino que el Comité de Arquitectura y Diseño Urbano de los CIEES coincide en que la Universidad no define en sus reglamentos los criterios generales y principios para la elaboración de perfiles de ingreso y egreso, esta parte es sumamente importante para que curriculum de cualquier área de estudio funcione.

Los perfiles para la Licenciatura en Diseño Gráfico de la UACJ denotan un trabajo rápido y sin parámetros a seguir, una visión muy general de lo que hace un diseñador gráfico y no una seria descripción de lo que es el diseño y todas las áreas en las que se puede aplicar, nos hablan de un trabajo que probablemente no tuvo la metodología adecuada, en este sentido se debe hacer un estudio consciente y actual de los candidatos a la carrera profesional, así como de lo que debe ser capaz de lograr un profesional del diseño gráfico en general y por supuesto inmerso en el contexto Ciudad Juárez para obtener como resultado una planeación del proceso enseñanza-aprendizaje basado en un estudio real de lo que se requiere para adquirir los conocimientos de esta área y lo que va a ser capaz de hacer el que egrese de la misma.

Una cuestión muy importante dentro del programa sería mejorar las áreas terminales, tener una mejor planeación de los contenidos de cada materia, incluso tener la planeación pues en algunas de ellas ni siquiera existe un avance programático que nos muestre el desarrollo de los contenidos si es que se cuenta con éstos. Es básico vincular de manera efectiva la teoría y la práctica proporcionando al alumno una preparación completa, suele suceder en este Programa que las últimas asignaturas, algunas del nivel medio otras del avanzado, son totalmente prácticas, ya no se acude a las aulas a adquirir la teoría, ni siquiera a aplicarla se llega a tratar de resolver casos específicos sin la revisión de un proceso, y otras veces estos proyectos incluso no son numerosos; lo volvemos a recalcar los conocimientos fundamentales quedaron atrás, la aplicación de los mismos no siempre es exitosa en estos últimos niveles. Las áreas terminales en casi cualquier programa de diseño gráfico reconocido constan por lo menos de 8 materias que dan al alumno una preparación especializada en algún campo del diseño gráfico; el Programa de Diseño Gráfico de la UACJ tiene en su último nivel nueve materias obligatorias para cualquier terminal y sólo tres asignaturas que pretenden dar esta preparación especial; esto implica que se debe hacer una revisión de este último nivel, estudio claramente basado en el impacto, la importancia y la aplicación que tendría en el contexto en donde se desarrollará el egresado.

Programas de todas las áreas que incluyan una instrucción en la organización

de los trabajos mejorarían algunos de los problemas que tenemos como resultado en algunos diseñadores que no logran tener un desempeño total debido a una falta de organización, muchas veces esto tiene relación con el conocimiento de todos y cada uno de los parámetros que existen alrededor del diseño gráfico y que definitivamente lo determinan desde el cliente como individuo, empresa u organización, las necesidades a cubrir, los recursos y el tiempo, etcétera.

Que al alumno se le ofrezca una rica preparación cultural, el hecho de vivir en una ciudad que tiene contacto directo con un país mucho muy influyente en todas las áreas, hace de nuestra localidad un lugar donde se tiene que tomar conciencia de que tener a un país del primer mundo como vecino puede significar beneficioso pero lo más importante es que no se debe perder la identidad nacional. En esta formación cultural no sólo hablamos de lo mexicano sino de todo el grupo de conocimientos que se adquieren a través de un mayor acercamiento a la lectura y a la alfabetidad visual, hacen falta programas que desarrollen esa característica de observación que debe tener un diseñador gráfico. Metas que se tienen en este sentido es la creación de salas permanentes de exposición, es común que cada fin de semestre se encuentren por toda la escuela trabajos de los alumnos, las propuestas son en el sentido de crear una especie de Galería en donde el trabajo se exponga de manera permanente y no sólo el del alumnado sino el de los profesores. Otra cuestión que relaciona al personal docente con los estudiantes es el proyecto de buzones y puntos de información en donde las dos partes tengan acceso a los eventos que ocurrirán dentro y fuera del Instituto y además espacios en donde pueda existir la comunicación y retroalimentación fuera del aula.

Como aspectos generales del programa de diseño gráfico se llegó a la conclusión de que hace falta tener más presencia activa en la comunidad, sobre todo en la industria maquiladora; que la sociedad por medio de programas en donde se invite a diferentes empresas u organizaciones a conocer los beneficios de contar con personal dedicado a la resolución de problemas de comunicación visual y no sólo hablando del área comercial sino de todo el desarrollo social del que debe formar parte un diseñador. Otra propuesta a grandes rasgos sería que el personal administrativo se ocupase más del cuidado de las aulas, talleres y sobre todo del mobiliario, el cuidado material pero también la organización, como ejemplo

los retiradores, mesas de corte y mesas de luz que existen en cada salón, de algunos se necesitan más, de algunos menos, algunos ya ni siquiera están en condiciones óptimas.

Finalmente parece que hace falta tener una filosofía más marcada como escuela de diseño, los estudiantes de la licenciatura están preocupados en lograr una identificación como grupo no sólo dentro de la Universidad sino proyectándose a nivel local, incluso nacional e internacional. Para ésto se necesita un trabajo conjunto del alumnado y los académicos apoyados ambos grupos por la parte administrativa. Existen diversos eventos que son organizados por la escuela de Diseño Gráfico de la UACJ pero son pocos los que logran representarla frente a la comunidad, se necesita mantener una línea que dé esta buscada identidad como comunicadores visuales y ella se logrará sólo si se da seguimiento formal a las propuestas de todos los que laboran y estudian en este Instituto, muchas veces la falta de tiempo o de recursos no sólo económicos sino humanos deja a medias muchos proyectos.

Conclusiones

A lo largo de este trabajo se ha mostrado cómo la actividad del diseñador gráfico, su aceptación, valoración y aún remuneración, están condicionadas en gran medida por el desarrollo alcanzado por una sociedad en particular, por las actividades económicas dominantes, por los rasgos y características culturales de esa sociedad, y por el nivel de producción e incorporación de los avances científicos y tecnológicos.

Para evaluar, así sea de manera parcial el plan de estudios de una licenciatura en diseño gráfico, los elementos arriba señalados adquieren el carácter de juicios condicionales, es decir, un plan de estudios tiende a ser pertinente cuando incorpora en la formación de los futuros profesionales del diseño gráfico unidades curriculares que les permitan: observar críticamente las transformaciones sociales; reconocer las necesidades de comunicación e identidad gráfica de diferentes entidades de la comunidad; comprender el contenido e impacto de los signos visuales; extrapolar a su campo profesional las aportaciones de otros campos del conocimiento; además de operar adecuadamente técnicas y tecnologías para transferir la intención y el mensaje en comunicación gráfica.

En la formación de profesionales capaces de establecer una comunicación funcional del diseño gráfico, que sea a la vez directa, eficaz, respetuosa, estimulante y estética; resulta imprescindible que el plan de estudios incluya: el conocimiento y comprensión de signos, colores y significados; el estudio del hombre, de sus conductas y aspiraciones; y por supuesto un amplio análisis de la creación y las manifestaciones artísticas como medio de aproximación crítica a los valores estéticos.

Todo plan de estudios orientado a la formación profesional, debe reconocer e incorporar en su cuerpo curricular las experiencias y requerimientos del ejercicio profesional. En el diseño gráfico como actividad profesional conviven de manera casi caótica prácticas profesionales decadentes, dominantes y emergentes. Es posible encontrar a diseñadores gráficos ejerciendo su profesión con medios técnicos y conceptos artesanales otros se apoyan en procesos, técnicas y tecnologías de tipo industrial, en tanto que otros exploran y construyen comunicación gráfica en formatos multimedia y virtual.

Finalmente un plan de estudios debe considerar el ¿para qué? o fin del programa académico, el ¿qué? o contenidos de aprendizaje, y el ¿cómo? o estrategia formativa, ¿para quién? deberá proponer y construir comunicación gráfica funcional, y el cómo es a la vez la forma y el fondo de su formación, sólo es posible educar para la creatividad y la propuesta en un ambiente que sea crítico y creativo.

Razonamiento

Si: a) el plan de estudios responde a las aspiraciones y desarrollo de la sociedad,
 b) tiene una amplia y flexible estructura teórica y filosófica,
 c) reconoce, incorpora y anticipa las necesidades del ejercicio profesional, y
 d) se basa en un modelo pedagógico orientado al aprendizaje y la creatividad.

Entonces:

las posibilidades de formar profesionales del diseño gráfico, competentes y éticos serán mayores.

En el caso estudiado las premisas aún están en construcción, sin embargo se observa un paulatino mejoramiento que se demuestra con la opinión que tienen los egresados más recientes sobre la formación metodológica, teórica y práctica, pero sobre todo sobre la infraestructura que ha sido de relevante importancia en el desarrollo de esta formación.

Todos los argumentos expuestos pueden ser considerados como premisas necesarias para emitir un juicio valorativo o evaluación de un plan de estudios; sin embargo aunque condiciones necesarias no son suficientes puesto que existen otros elementos menos objetivos como el ethos académico, que influyen de manera muy significativa en la calidad del curriculum universitario.

Referencias

Bibliográficas

- Acha, Juan. *Introducción a la teoría de los diseños*. Editorial Trillas. México, 1999.
- Alba, Alicia de. *Curriculum: crisis, mito y perspectivas*. UNAM. México, 1991.
- Alba, Alicia de. *El curriculum universitario: de cara al Nuevo milenio*. Edit. Plaza y Valdes, México, 1998.
- ANUIES, *Anuario Estadístico 1996*. México.
- Bohm, David. *Sobre el diálogo*. Editorial Kairós, Barcelona 1997.
- Buchanan, Richard. *Discovering design: explorations in design studies*. University of Chicago Press, 1995.
- CIEES, Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. *La enseñanza del diseño gráfico en México*. Coordinación Nacional para la Planeación de la Educación Superior (CONPES). México, D.F., 2000.
- Cognoscitivismo, Antología de psicología del aprendizaje*. Universidad Pedagógica Nacional. México, 1990.
- Costa, Joan. *Imagen global*. Editorial CEAC. España, 1990.
- Costa, Joan. *Identidad corporativa*. Edit. Trillas. México, 1993.
- Díaz Barriga, Angel. *Curriculum y evaluación escolar*. Edit. AIQUE, México, 1991
- Espin, Ivan. *Sobre el diseño la Universidad de la Habana*, no.209, julio-diciembre de 1978.
- Futuros de la Universidad: UNAM 2025*. UNAM, México, 1996.
- Formación del artista, La*. Calcografía Nacional. Madrid, 1989, pg. 5. Llarca, Mc Ginn y Alvarez, 1981.
- Ley Orgánica de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez*. modificaciones 1995, UACJ. Cd. Juárez, Chih. México.
- Lupton, Ellen y J. Abbott Miller. *El abc de la Bauhaus y la teoría del diseño*. Gustavo Gili. México, 1994.
- Marco de referencia para le evaluación*, Comité de Ciencias Agropecuarias, CIEES, SEP-CONPES. México, 1994.
- Metodología del diseño curricular para la educación superior*, ANUIES.
- Moles, Abraham y Joan Costa. *Imagen Didáctica*, Editorial CEAC.

- Mosquera, Gerardo. *El diseño se definió en octubre*.
- Prieto, Daniel. *Elementos para el análisis de mensajes*. Edit. Coyoacán, México, D.F.
- Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico*. UACJ/IADA Departamento de Diseño, 1999.
- Sánchez Soler, Mariano. *Curriculum...* Ediciones B España.
- Símbolos y signos gráficos*. Escuela Gráfica Salesiana. Barcelona, 1975.
- Zimmermann, Yves. *Del diseño*. Gustavo Gili. Barcelona, 1998.

Electrónicas

www.uam.mx

www.udla.mx

www.unam.mx

www.uia.mx

www.fadu.uba.ar/diseño.htm.

Anexos

TABLA DE EQUIVALENCIAS DE MATERIAS ENTRE LOS PLANES DE ESTUDIOS
DE 1992 Y 1997
Departamento de Diseño / Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico
Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

PLAN 1992			PLAN 1997 DEFINITIVO			
PRIMER SEMESTRE			PRIMER SEMESTRE			
MATERIA	HR	CR	MATERIA	HR	CR	NIVEL
1 HISTORIA DE LA CULTURA	3	6	1 HISTORIA DE LA CULTURA	4	8	PRINCIPIANTE
2 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION	5	10	2 TECNICAS DE INVESTIGACION DOCUMENTAL	4	8	PRINCIPIANTE
3 DISEÑO I	5	10	3 DISEÑO I	6	8	PRINCIPIANTE
4 DIBUJO AL NATURAL I	5	10	4 EXPRESION PLASTICA I	4	4	PRINCIPIANTE
5 DIBUJO I	5	10	5 GENESA	3	6	PRINCIPIANTE
6 SERIGRAFIA	4	8	6 SERIGRAFIA	4	4	PRINCIPIANTE
7 TIPOGRAFIA	3	6	7 GRAFICA DE LA LERTA	3	6	PRINCIPIANTE
			8 CULTURA Y SOCIEDAD MEXICANA	4	8	PRINCIPIANTE

PLAN 1992			PLAN 1997 DEFINITIVO			
SEGUNDO SEMESTRE			SEGUNDO SEMESTRE			
MATERIA	HR	CR	MATERIA	HR	CR	NIVEL
1 TIPOGRAFIA II	3	6	1 GRAFICA NACIONAL	3	6	INTERMEDIO
2 DISEÑO II	5	10	2 DISEÑO II	6	8	PRINCIPIANTE
3 DIBUJO AL NATURAL II	5	10	3 EXPRESION PLASTICA II	4	4	PRINCIPIANTE
4 DIBUJO II	5	10	4 GRABADO	4	4	PRINCIPIANTE
5 GRABADO	4	8	5 GRABADO	4	4	PRINCIPIANTE
6 GEOMETRIA I	4	8	6 GOEMETRIA DESCRIPTIVA	4	6	PRINCIPIANTE
7 TEORIA DE LA COMUNICACION I	3	6	7 COMUNICACION Y DISEÑO	4	8	PRINCIPIANTE

PLAN 1992			PLAN 1997 DEFINITIVO			
TERCER SEMESTRE			TERCER SEMESTRE			
MATERIA	HR	CR	MATERIA	HR	CR	NIVEL
1 DISEÑO III	5	10	1 DISEÑO GRAFICO I	6	8	PRINCIPIANTE
2 DIBUJO AL NATURAL III	5	10	2 DIBUJO AL NATURAL	6	6	PRINCIPIANTE
3 ERGONOMIA	4	8	3. ERGONOMIA	3	6	AVANZADO
4 TECNICAS DE IMPRESION I	4	8	4 PRODUCCION GRAFICA	4	4	INTERMEDIO
5 HIST DEL ARTE Y DEL DISEÑO	3	6	5 ARTE UNIVERSAL	3	6	PRINCIPIANTE
6 GOOMETRIA II	4	8	6 GOOMETRIA TRIDIMENSIONAL	4	6	PRINCIPIANTE
7 TEORIA DE LA COMUNICACION II	3	6	7 MEDIOS DE COMUNICACION	4	8	INTERMEDIO

PLAN 1992			PLAN 1997 DEFINITIVO			
CUARTO SEMESTRE			CUARTO SEMESTRE			
MATERIA	HR	CR	MATERIA	HR	CR	NIVEL
1 DISEÑO GRAFICO I	6	12	1. DISEÑO GRAFICO II	6	8	INTERMEDIO
2 DIBUJO AL NATURAL IV	5	10	2. COMPUTACION GRAFICA I	4	4	INTERMEDIO
3 ILUSTRACION I	4	8	3 ILUSTRACION I	6	6	INTERMEDIO
4 TECNICAS DE IMPRESION II	4	8	4 AREA DE MULTIMEDIA PLAN 97 DG/ADA	6	6	AVANZADO
5 FOTOGRAFIA I	4	8	5 FOTOGRAFIA I	4	4	PRINCIPIANTE
6 HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO	3	6	6 ARTE CONTEMPORANEO	4	6	PRINCIPIANTE
7 TEORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO I	4	8	7 TEORIA DEL DISEÑO	4	8	INTERMEDIO

PLAN 1992			PLAN 1997 DEFINITIVO			
QUINTO SEMESTRE			QUINTO SEMESTRE			
MATERIA	HR	CR	MATERIA	HR	CR	NIVEL
1 DISEÑO GRAFICO II	6	12	1 DISEÑO GRAFICO III	6	8	INTERMEDIO
2 PSICOLOGIA DEL DISEÑO	3	6	2 PERCEPCION Y DISEÑO	4	8	INTERMEDIO
3 ILUSTRACION II	4	8	3 ILUSTRACION II	6	6	INTERMEDIO
4 PROGRAMACION	4	8	4 AREA DE COMPUTACION IIT/UACJ	4	4	INTERMEDIO
5 FOTOGRAFIA II	3	6	5 FOTOGRAFIA II	4	4	INTERMEDIO
6 SEMIOTICA	3	6	6 SEMIOTICA DEL DISEÑO	4	8	PRINCIPIANTE
7 SEMINARIO Y TEORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO II	5	10	7 INFODISEÑO	4	8	INTERMEDIO

PLAN 1992			PLAN 1997 DEFINITIVO			
SEXTO SEMESTRE			SEXTO SEMESTRE			
MATERIA	HR	CR	MATERIA	HR	CR	NIVEL
1 DISEÑO GRAFICO III	6	12	1 DISEÑO GRAFICO IV	6	8	INTERMEDIO
2 ANIMACION I	4	8	2 ANIMACION I	4	4	INTERMEDIO
3 TECNOLOGIA PARA EL DISEÑO I	4	8	3 TECNOLOGIA PARA EL DISEÑO I	4	4	INTERMEDIO
4 FOTOGRAFIA III	4	8	4 FOTOGRAFIA III	4	4	INTERMEDIO
5 TALLER DE REDACCION	3	6	5 LECTURA Y REDACCION	4	8	INTERMEDIO
6 SEMINARIO DE HISTORIA ARTE Y DISEÑO MEXICO	5	10	6 ARTE EN MEXICO	4	8	INTERMEDIO
7 ILUSTRACION III	4	8	7 COMPUTACION GRAFICA II	4	8	INTERMEDIO

PLAN 1992				PLAN 1997 DEFINITIVO			
SEPTIMO SEMESTRE				SEPTIMO SEMESTRE			
MATERIA	HR	CR	MATERIA	HR	CR	NIVEL	
1 DISEÑO GRAFICO IV	6	12	1. DISEÑO GRAFICO V	6	8	INTERMEDIO	
2 ANIMACION II	4	8	2. ANIMACION II	4	4	AVANZADO	
3 TECNOLOGIA PARA EL DISEÑO II	4	8	3. TECNOLOGIA PARA EL DISEÑO II	4	4	INTERMEDIO	
4 AUDIOVISUALES I	4	8	4. AREA DE MULTIMEDIA PLAN 97 DG/IADA	6	6	AVANZADO	
5 FILOSOFIA DE CINE RADIO Y TELEVISION	3	6	5 SEMIOTICA DE LA IMAGEN	4	8	AVANZADO	
6 LEGISLACION	3	6	6 AREA DE SOCIALES ICSA/UACJ	4	8	AVANZADO	

PLAN 1992				PLAN 1997 DEFINITIVO			
OCTAVO SEMESTRE				OCTAVO SEMESTRE			
MATERIA	HR	CR	MATERIA	HR	CR	NIVEL	
1. DISEÑO GRAFICO V	6	12	1. DISEÑO GRAFICO VI	6	8	AVANZADO	
2 LABORATORIO DE CINE Y TELEVISION	6	12	2. VIDEO EXPERIMENTAL	6	8	INTERMEDIO	
3 TECNOLOGIA PARA EL DISEÑO III	4	8	3. AREA DE IDENTIDAD GRAFICA PLAN 97 DG/IADA	6	6	AVANZADO	
4 AUDIOVISUALES II	4	8	4. AREA DE MULTIMEDIA PLAN 97 DG/IADA	6	6	AVANZADO	
5 SEMINARIO DE TESIS I	3	6	5. SEMINARIO DE TESIS	4	8	AVANZADO	
6 MERCADOTECNIA	4	8	6 ESTRATEGIAS DE MERCADO DEL DISEÑO	4	8	AVANZADO	

PLAN 1992			PLAN 1997 DEFINITIVO			
NOVENO SEMESTRE			NOVENO SEMESTRE			
MATERIA	HR	CR	MATERIA	HR	CR	NIVEL
1 DISEÑO GRAFICO VI	6	12	1. TALLER INTEGRAL DE DISEÑO GRAFICO	8	12	AVANZADO
2 SEMARIO DE ARTES GRAFICAS	4	8	2 PRODUCCION EDITORIAL	4	4	INTERMEDIO
3 ADMINISTRACION	3	6	3 ADMINISTRACION DEL DISEÑO	4	8	AVANZADO
4 REALIDAD NACIONAL	3	6	4 FORMACION SOCIAL Y EMPRESARIAL	8	8	AVANZADO
5 SEMINARIO DE TESIS I I	3	6	5 TALLER INTEGRAL DE DISEÑO GRAFICO	8	12	AVANZADO
6 INVESTIGACION DE CAMPO PROFESIONAL.	3	6	6 INVESTIGACION DE CAMPO PROFESIONAL	4	8	AVANZADO

RESULTADOS DEL PADRÓN DE EGRESO PERIODO 1998-II PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

PERIODO DE EGRESO

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid AGO-DIC-98	19	100.0	100.0	100.0

PROGRAMAS DE LA UACJ

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid DISEÑO GRÁFICO	19	100.0	100.0	100.0

INSTITUTOS

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid IADA	19	100.0	100.0	100.0

SEXO

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid FEM	10	52.6	52.6	52.6
MAS	9	47.4	47.4	100.0
Total	19	100.0	100.0	

ESTADO CIVIL

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SOLTERO	16	84.2	84.2	84.2
CASADO	2	10.5	10.5	94.7
VIUDO	1	5.3	5.3	100.0
Total	19	100.0	100.0	

EDAD

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NO CONTESTO	2	10.5	10.5	10.5
	22.00	2	10.5	10.5	21.1
	23.00	1	5.3	5.3	26.3
	24.00	3	15.8	15.8	42.1
	25.00	3	15.8	15.8	57.9
	26.00	1	5.3	5.3	63.2
	27.00	2	10.5	10.5	73.7
	28.00	3	15.8	15.8	89.5
	29.00	1	5.3	5.3	94.7
	41.00	1	5.3	5.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

LUGAR DE ORIGEN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	CD.JUAREZ	11	57.9	57.9	57.9
	LOCALIDAD DEL ESTADO	6	31.6	31.6	89.5
	EDO DE LA REP	2	10.5	10.5	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

RESIDENCIA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PROPIA O PAGANDOLA	11	57.9	57.9	57.9
	DE PADRES	8	42.1	42.1	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

SERVICIOS PUBLICOS DE VIVIENDA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ELECTRICIDAD	19	100.0	100.0	100.0

SERVICIOS DE VIVIENDA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NO CONTESTO	5	26.3	26.3	26.3
	AGUA POTABLE	14	73.7	73.7	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

SERVICIOS DE VIVIENDA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NO CONTESTO	5	26.3	26.3	26.3
	DRENAJE	14	73.7	73.7	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

SERVICIOS DE VIVIENDA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NO CONTESTO	6	31.6	31.6	31.6
	GAS NATURAL	13	68.4	68.4	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

SERVICIOS DE VIVIENDA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NO CONTESTO	5	26.3	26.3	26.3
	TELEFONO	14	73.7	73.7	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

SERVICIOS DE VIVIENDA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NO CONTESTO	5	26.3	26.3	26.3
	COCHERA	14	73.7	73.7	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

SERVICIOS DE VIVIENDA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NO CONTESTO	6	31.6	31.6	31.6
	JARDIN	13	68.4	68.4	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

USO PERSONAL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	AUTOMOVIL	16	84.2	84.2	84.2
	NOA	2	10.5	10.5	94.7
	COMPUTADORA	1	5.3	5.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

SOSTEN ECONOMICO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	POR MI MISMO	9	47.4	47.4	47.4
	PADRES	6	31.6	31.6	78.9
	AMBOS	4	21.1	21.1	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

DEPENDIENTES ECONOMICOS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PADRES	5	26.3	26.3	26.3
	HIJOS	2	10.5	10.5	36.8
	NINGUNO	8	42.1	42.1	78.9
	NO CONTESTO	4	21.1	21.1	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

EMPRESA DE TRABAJO DEL TUTOR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PUBLICA	5	26.3	26.3	26.3
	PRIVADA	4	21.1	21.1	47.4
	PROPIA	3	15.8	15.8	63.2
	HOGAR	3	15.8	15.8	78.9
	PENSIONADO	2	10.5	10.5	89.5
	NO CONTESTO	2	10.5	10.5	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

POSICION JERARQUICA DE TRABAJO DEL TUTOR

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ALTO	5	26.3	26.3	26.3
MEDIO	10	52.6	52.6	78.9
INDEPENDIENTE	2	10.5	10.5	89.5
NO CONTESTO	2	10.5	10.5	100.0
Total	19	100.0	100.0	

ESCOLARIDAD DE TUTOR

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid NINGUNA	3	15.8	15.8	15.8
PRIMARIA SIN TERMINAR	2	10.5	10.5	26.3
MEDIA SUPERIOR O NORMAL	3	15.8	15.8	42.1
PROFESIONAL	9	47.4	47.4	89.5
POSGRADO	2	10.5	10.5	100.0
Total	19	100.0	100.0	

ASOCIACION O GRUPO SOCIAL

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid GRUPO RELIGIOSO	2	10.5	10.5	10.5
CLUB SOCIAL O DEPORTIVO	4	21.1	21.1	31.6
PARTIDO POLITICO	1	5.3	5.3	36.8
OTROS	1	5.3	5.3	42.1
NIGUNO	11	57.9	57.9	100.0
Total	19	100.0	100.0	

TIPO DE PREPARATORIA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid PUBLICA, FEDERAL, POR COOPERACION, ESTATAL	14	73.7	73.7	73.7
PRIVADA	5	26.3	26.3	100.0
Total	19	100.0	100.0	

MOTIVO DE ELECCION DE CARRERA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	POR GUSTO, VOCACION O AFINIDAD	18	94.7	94.7	94.7
	POR RECOMENDACION DE PARIENTES O AMIGOS	1	5.3	5.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

MOTIVO DE INGRESO A LA UACJ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	OTRAS INST. LOCALES NO OFRECEN LA CARRERA	18	94.7	94.7	94.7
	OTRO	1	5.3	5.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

INGRESO EN EL PRIMER EXAMEN DE ADMISION

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SI	16	84.2	84.2	84.2
	NO	3	15.8	15.8	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

TIEMPO ENTRE EL EGRESO DE PREPA A INGRESO A UACJ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	INMEDIATAMENTE	13	68.4	68.4	68.4
	UN SEMESTRE	1	5.3	5.3	73.7
	MAS DE UN AÑO	5	26.3	26.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

OTROS ESTUDIOS AL INGRESO DE LA CARRERA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NO	11	57.9	57.9	57.9
	PARCIALMENTE	7	36.8	36.8	94.7
	TOTALMENTE	1	5.3	5.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

CAUSAS DE REPROBACION

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PERSONALES	12	63.2	63.2	63.2
	ACADEMICAS	2	10.5	10.5	73.7
	NO REPROBO	5	26.3	26.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

AUTORIZACION DE CAMBIO DE CARERA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SI	6	31.6	31.6	31.6
	NO	13	68.4	68.4	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

CAUSAS DE INTERRUPCION DE ESTUDIOS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NO LOS INTERRUMPI	16	84.2	84.2	84.2
	POR CAMBIO DE RESIDENCIA	1	5.3	5.3	89.5
	OTRO	2	10.5	10.5	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

ACTIVIDAD REALIZADA EN EL SERVICIO SOCIAL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SERVICIO COMUNITARIO	4	21.1	21.1	21.1
	ASISTENTE DE FROFE O INVESTIG.	2	10.5	10.5	31.6
	ASISTENTE ADMON.	3	15.8	15.8	47.4
	ENCUESTADOR	1	5.3	5.3	52.6
	ASESORIA	2	10.5	10.5	63.2
	DEPORTES, EDECAN	1	5.3	5.3	68.4
	OTRO	4	21.1	21.1	89.5
	NO CONTESTO	2	10.5	10.5	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

TIPO DE BECA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid NINGUNA	10	52.6	52.6	52.6
POR PROMEDIO DEPORTIVA O FAMILIAR DE LA UACJ	6	31.6	31.6	84.2
NO CONTESTO	2	10.5	10.5	94.7
Total	19	100.0	100.0	100.0

ESFUERZO QUE REQUIRIERON LOS ESTUDIOS

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid EXCESIVO	3	15.8	15.8	15.8
ADECUADO	15	78.9	78.9	94.7
POCO	1	5.3	5.3	100.0
Total	19	100.0	100.0	100.0

TIEMPO SEMANAL EXTRA CLASE PARA ESTUDIAR

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2 A 5 HORAS	7	36.8	36.8	36.8
6 A 10 HORAS	7	36.8	36.8	73.7
10 A 15 HORAS	3	15.8	15.8	89.5
16 O MAS HORAS	2	10.5	10.5	100.0
Total	19	100.0	100.0	100.0

EXIGENCIA EN CLASES

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid TRABAJO EN EQUIPO	11	57.9	57.9	57.9
PUNTUALIDAD Y ASISTENCIA	4	21.1	21.1	78.9
PARTICIPACION EN CLASE	2	10.5	10.5	89.5
TRABAJOS DE INVESTIGACION	1	5.3	5.3	94.7
ELABORACION DE PROYECTOS, ENSAYOS Y MONOGRAFIAS	1	5.3	5.3	100.0
Total	19	100.0	100.0	100.0

FORMACION TEORICA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	INSUFICIENTE	4	21.1	21.1	21.1
	PREFIERO NO OPINAR	1	5.3	5.3	26.3
	SUFICIENTE O ADECUADO	10	52.6	52.6	78.9
	EXCELENTE	2	10.5	10.5	89.5
	NO CONTESTO	2	10.5	10.5	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

FORMACION METODOLOGICA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	INSUFICIENTE	4	21.1	21.1	21.1
	PREFIERO NO OPINAR	2	10.5	10.5	31.6
	SUFICIENTE O ADECUADO	10	52.6	52.6	84.2
	EXCELENTE	2	10.5	10.5	94.7
	NO CONTESTO	1	5.3	5.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

PRACTICA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PESIMO	1	5.3	5.3	5.3
	INSUFICIENTE	4	21.1	21.1	26.3
	SUFICIENTE O ADECUADO	10	52.6	52.6	78.9
	EXCELENTE	3	15.8	15.8	94.7
	NO CONTESTO	1	5.3	5.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

LABORATORIOS Y TALLERES

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PESIMO	1	5.3	5.3	5.3
	INSUFICIENTE	9	47.4	47.4	52.6
	PREFIERO NO OPINAR	1	5.3	5.3	57.9
	SUFICIENTE O ADECUADO	6	31.6	31.6	89.5
	EXCELENTE	1	5.3	5.3	94.7
	NO CONTESTO	1	5.3	5.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

ACTUALIZACION DE CONTENIDOS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	INSUFICIENTE	4	21.1	21.1	21.1
	PREFIERO NO OPINAR	3	15.8	15.8	36.8
	SUFICIENTE O ADECUADO	10	52.6	52.6	89.5
	EXCELENTE	1	5.3	5.3	94.7
	NO CONTESTO	1	5.3	5.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

METODOS DE ENSEÑANZA Y PREPARACION DE LOS PROFESORES

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	INSUFICIENTE	3	15.8	15.8	15.8
	PREFIERO NO OPINAR	2	10.5	10.5	26.3
	SUFICIENTE O ADECUADO	12	63.2	63.2	89.5
	EXCELENTE	1	5.3	5.3	94.7
	NO CONTESTO	1	5.3	5.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

VINCULACION CON EL MERCADO DE TRABAJO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PESIMO	7	36.8	36.8	36.8
	INSUFICIENTE	6	31.6	31.6	68.4
	PREFIERO NO OPINAR	2	10.5	10.5	78.9
	SUFICIENTE O ADECUADO	3	15.8	15.8	94.7
	EXCELENTE	1	5.3	5.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PESIMO	2	10.5	10.5	10.5
	INSUFICIENTE	4	21.1	21.1	31.6
	PREFIERO NO OPINAR	2	10.5	10.5	42.1
	SUFICIENTE O ADECUADO	9	47.4	47.4	89.5
	EXCELENTE	1	5.3	5.3	94.7
	NO CONTESTO	1	5.3	5.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

NIVEL ACADEMICO DE LA INSTITUCION

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	INSUFICIENTE	2	10.5	10.5	10.5
	PREFIERO NO OPINAR	1	5.3	5.3	15.8
	SUFICIENTE O ADECUADO	13	68.4	68.4	84.2
	EXCELENTE	3	15.8	15.8	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

SERVICIOS DE APOYO ACADEMICO (BIBLIOTECAS, ASESORIAS)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PESIMO	1	5.3	5.3	5.3
	INSUFICIENTE	4	21.1	21.1	26.3
	SUFICIENTE O ADECUADO	10	52.6	52.6	78.9
	EXCELENTE	4	21.1	21.1	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

TRAMITES ADMINISTRATIVOS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PESIMO	3	15.8	15.8	15.8
	INSUFICIENTE	4	21.1	21.1	36.8
	PREFIERO NO OPINAR	1	5.3	5.3	42.1
	SUFICIENTE O ADECUADO	10	52.6	52.6	94.7
	EXCELENTE	1	5.3	5.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

SERVICIO DE RECREACION, DEPORTES Y CULTURA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PESIMO	1	5.3	5.3	5.3
	INSUFICIENTE	1	5.3	5.3	10.5
	PREFIERO NO OPINAR	2	10.5	10.5	21.1
	SUFICIENTE O ADECUADO	11	57.9	57.9	78.9
	EXCELENTE	4	21.1	21.1	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

AULAS Y MOBILIARIO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PESIMO	1	5.3	5.3	5.3
	INSUFICIENTE	4	21.1	21.1	26.3
	PREFIERO NO OPINAR	2	10.5	10.5	36.8
	SUFICIENTE O ADECUADO	12	63.2	63.2	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

AMBIENTE ACADEMICO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PESIMO	1	5.3	5.3	5.3
	INSUFICIENTE O ADECUADO	16	84.2	84.2	89.5
	EXCELENTE	2	10.5	10.5	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

EN CASO DE TRABAJAR MIENTRAS ESTUDIABA, EN QUE MOMENTO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	DESDE ANTES DE INGRESAR	9	47.4	47.4	47.4
	EN LOS PRIMEROS SEMESTRES DE LA CARRERA	5	26.3	26.3	73.7
	A LA MITAD	1	5.3	5.3	78.9
	EN LOS ULTIMOS SEMESTRES	2	10.5	10.5	89.5
	NO CONTESTO	2	10.5	10.5	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

MOTIVO EN CASO DE NO TRABAJAR ACTUALMENTE

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NO HE BUSCADO TRABAJO	2	10.5	10.5	10.5
	NO NECESITO TRABAJAR	2	10.5	10.5	21.1
	NO HE ENCONTRADO TRABAJO AFIN CON MI PROFESION	1	5.3	5.3	26.3
	LOS SALARIOS SON BAJOS	1	5.3	5.3	31.6
	ESTUVE BUSCANDO Y YA NO BUSCO	2	10.5	10.5	42.1
	ESTOY DEDICADO A MIS ESTUDIOS	2	10.5	10.5	52.6
	ESTOY DEDICADO A MI HOGAR	2	10.5	10.5	63.2
	OTRO	4	21.1	21.1	84.2
	NO CONTESTO	3	15.8	15.8	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

RAZON EN CASO DE TRABAJAR ACTUALMENTE

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid INDISPENSABLE PARA MI SOSTENIMIENTO	8	42.1	42.1	42.1
TENGO TRABAJO PERO SIGO BUSCANDO	2	10.5	10.5	52.6
PARA OBTENER EXPERIENCIA O PRACTICAR LO QUE ESTUDIO	2	10.5	10.5	63.2
OTRA	2	10.5	10.5	73.7
NO CONTESTO	5	26.3	26.3	100.0
Total	19	100.0	100.0	

COMO OBTUVO SU ACTUAL O ULTIMO EMPLEO

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid LO SOLICITE	4	21.1	21.1	21.1
ANUNCIO EN MEDIOS DE COMUNICACION	2	10.5	10.5	31.6
POR RECOMENDACION	1	5.3	5.3	36.8
POR SER EMPRESA DE FAMILIA	1	5.3	5.3	42.1
OTRO	5	26.3	26.3	68.4
NO CONTESTO	6	31.6	31.6	100.0
Total	19	100.0	100.0	

TIEMPO DE DURACION EN SU ACTUAL O ULTIMO EMPLEO

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid MENOS DE TRES MESES	3	15.8	15.8	15.8
MENOS DE UN AÑO	6	31.6	31.6	47.4
ENTRE UNO Y TRES AÑOS	1	5.3	5.3	52.6
MAS DE TRES AÑOS	5	26.3	26.3	78.9
NO CONTESTO	4	21.1	21.1	100.0
Total	19	100.0	100.0	

ADEMAS DESU EMPLEO ACTUAL, TIENE OTRO

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SI	9	47.4	47.4	47.4
NO	1	5.3	5.3	52.6
NO CONTESTO	9	47.4	47.4	100.0
Total	19	100.0	100.0	

TIPO DE CONTRATACION O DEDICACION EN SU EMPLEO ACTUAL

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid TIEMPO COMPLETO	1	5.3	5.3	5.3
MEDIO TIEMPO	4	21.1	21.1	26.3
POR OBRA O SERVICIO	5	26.3	26.3	52.6
EVENTUAL O FINES DE SEMANA	3	15.8	15.8	68.4
OTRO	6	31.6	31.6	100.0
Total	19	100.0	100.0	

INGRESO PROMEDIO MENSUAL EN SALARIOS MINIMOS

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ENTRE 1 Y 3	2	10.5	10.5	10.5
ENTRE 3 Y 6	4	21.1	21.1	31.6
ENTRE 6 Y 10	5	26.3	26.3	57.9
NO CONTESTO	8	42.1	42.1	100.0
Total	19	100.0	100.0	

EFFECTO DE TRABAJAR Y ESTUDIAR SIMULTANEAMENTE

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid NINGUNO	3	15.8	15.8	15.8
AMPLIO MY EXPERIENCIA	7	36.8	36.8	52.6
LIMITO MI PREPARACION	3	15.8	15.8	68.4
ME IMPIDIO AVANZAR A MAYOR RITMO	6	31.6	31.6	100.0
Total	19	100.0	100.0	

SECTOR DE LA EMPRESA DONDE TRABAJA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ECONOMIA INFORMAL	1	5.3	5.3	5.3
	NO CONTESTO	18	94.7	94.7	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

RAMO DE SU ACTIVIDAD LABORAL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	INDUSTRIA MAQUILADORA	2	10.5	10.5	10.5
	INDUSTRIA DE LA CONSTRUCCION	8	42.1	42.1	52.6
	SECTOR SALUD (PUBLICO)	2	10.5	10.5	63.2
	SECTOR SALUD (PRIVADO)	7	36.8	36.8	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

NUMERO DE TRABAJADORES DE LA EMPRESA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	MAS DE 500	6	31.6	31.6	31.6
	ENTRE 100 Y 500	6	31.6	31.6	63.2
	TRABAJO SOLO	7	36.8	36.8	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

NIVEL JERARQUICO DE SU PUESTO DE TRABAJO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	MANDO O GERENCIA	11	57.9	57.9	57.9
	INTERMEDIO	2	10.5	10.5	68.4
	TRABAJO INDEPENDIENTE	6	31.6	31.6	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

RELACION DEL ACTUAL O ULTIMO EMPLEO CON LA CARRERA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	MUCHO	2	10.5	10.5	10.5
	PARCIALMENTE	3	15.8	15.8	26.3
	NADA	2	10.5	10.5	36.8
	NO CONTESTO	12	63.2	63.2	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

FACTORES QUE INFLUYEN PARA LA PROMOCION EN LA EMPRESA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PREPARACION ACADEMICA	4	21.1	21.1	21.1
	CURSOS Y SEMINARIOS DE ACTUALIZACION	9	47.4	47.4	68.4
	EXPERIENCIA	6	31.6	31.6	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

HA RECIBIDO O RECIBE CURSOS DE CAPACITACION

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SI	3	15.8	15.8	15.8
	NO	3	15.8	15.8	31.6
	NO CONTESTO	13	68.4	68.4	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

DEJARIA SU ACTUAL TRABAJO PARA BUSCAR UNO MAS ACORDE CON SU CARRERA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SI, DE INMEDIATO	4	21.1	21.1	21.1
	SI, DEPUES	10	52.6	52.6	73.7
	AUN NO LO HE DECIDIDO	4	21.1	21.1	94.7
	NO	1	5.3	5.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

**CONSIDERA SUFICIENTE Y ADECUADA LA PREPARACION PROFESIONAL QUE
RECIBIO EN LA UACJ**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	MAS O MENOS	3	15.8	15.8	15.8
	NO	6	31.6	31.6	47.4
	NO CONTESTO	10	52.6	52.6	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

QUE HA HECHO PARA SUPERAR LAS LIMITACIONES DE FORMACION EN LA UACJ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NADA	14	73.7	73.7	73.7
	SOLICITAR ASESORIA A PROFESORAS	1	5.3	5.3	78.9
	SOLICITAR ASESORIAS A PROFESIONISTAS	3	15.8	15.8	94.7
	ASISTIR A CURSOS Y CONGRESOS	1	5.3	5.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

**SI TUVIERA OPORTUNIDAD DE ESCOGER, VOLVERIA A CURSAR LA MISMA
CARRERA**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SI	1	5.3	5.3	5.3
	TAL VEZ	3	15.8	15.8	21.1
	NO	6	31.6	31.6	52.6
	NO CONTESTO	8	42.1	42.1	94.7
	5.00	1	5.3	5.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

VOLVERIA A ESCOGER ESTA UNIVERSIDAD PARA ESTUDIOS DE POSGRADO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NUNCA	6	31.6	31.6	31.6
	SOLO SI NO EXISTE OTRA OPCION	5	26.3	26.3	57.9
	TAL VEZ	3	15.8	15.8	73.7
	CLARO QUE SI	1	5.3	5.3	78.9
	NO CONTESTO	4	21.1	21.1	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

ASPECTOS QUE CONSIDERA IMPORTANTES PARA ELEVAR LA CALIDAD EDUCATIVA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid PRACTICAS	4	21.1	21.1	21.1
ENSEÑANZA DE INGLES	2	10.5	10.5	31.6
PROMOCION DE CONCIENCIA CRITICA	1	5.3	5.3	36.8
AREA METODOLOGICA E INSTRUMENTAL	2	10.5	10.5	47.4
VINCULACION CON LAS EMPRESAS	5	26.3	26.3	73.7
DESARROLLO DE HABILIDADES PARA COMUNICACION ORAL Y ESCRITA	1	5.3	5.3	78.9
MANEJO DE PROGRAMAS DE COMPUTO	2	10.5	10.5	89.5
DESARROLLO DE HABILIDADES EMPRENDEDORAS	1	5.3	5.3	94.7
APOYO A ESTUDIANTES	1	5.3	5.3	100.0
Total	19	100.0	100.0	

ASPECTOS QUE CONSIDERA IMPORTANTES PARA ELEVAR LA CALIDAD EDUCATIVA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ENSEÑANZA DE INGLÉS	2	10.5	10.5	10.5
	AREA METODOLOGICA E INSTRUMENTAL	1	5.3	5.3	15.8
	VINCULACION CON LAS EMPRESAS	4	21.1	21.1	36.8
	DESARROLLO DE HABILIDADES PARA LA COMUNICACION ORAL Y ESCRIT	3	15.8	15.8	52.6
	MANEJO DE PROGRAMAS DE COMPUTO	2	10.5	10.5	63.2
	DESARROLLO DE HABILIDADES PARA LA BUSQUEDA Y MANEJO DE INFOR	2	10.5	10.5	73.7
	10.00	1	5.3	5.3	78.9
	DESARROLLO DE HABILIDADES EMPRENDEDORAS	1	5.3	5.3	84.2
	APOYO A ESTUDIANTES	1	5.3	5.3	89.5
	VALORES, HABITOS Y APTITUDES	1	5.3	5.3	94.7
	NO CONTESTO	1	5.3	5.3	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

ASPECTOS QUE CONSIDERA IMPORTANTES PARA ELEVAR LA CALIDAD EDUCATIVA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid VINCULACION CON LAS EMPRESAS	3	15.8	15.8	15.8
DESARROLLO DE HABILIDADES PARA LA COMUNICACION ORAL Y ESCRIT	1	5.3	5.3	21.1
MANEJO DE PROGRAMAS DE COMPUTO	1	5.3	5.3	26.3
DESARROLLO DE HABILIDADES PARA EL APRENDIZAJE INDEPENDIENTE	2	10.5	10.5	36.8
DESARROLLO DE HABILIDADES PARA LA BUSQUEDA Y MANEJO DE INFOR	2	10.5	10.5	47.4
HUMANIDADES Y CULTURA	1	5.3	5.3	52.6
DESARROLLO DE HABILIDADES EMPRENDEDORAS	1	5.3	5.3	57.9
APOYO A ESTUDIANTES	5	26.3	26.3	84.2
VALORES, HABITOS Y APTITUDES	2	10.5	10.5	94.7
NO CONTESTO	1	5.3	5.3	100.0
Total	19	100.0	100.0	

RESULTADOS DEL PADRÓN DE EGRESO DEL 2000-II PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

PERIODO DE EGRESO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	AGO-DIC 00	20	100.0	100.0	100.0

PROGRAMAS DE LA UACJ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	DISEÑO GRÁFICO	20	100.0	100.0	100.0

INSTITUTOS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	IADA	20	100.0	100.0	100.0

SEXO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	FEMENINO	14	70.0	70.0	70.0
	MASCULINO	6	30.0	30.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

ESTADO CIVIL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SOLTERO	19	95.0	95.0	95.0
	NO CONTESTO	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

EDAD

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NO CONTESTO	3	15.0	15.0	15.0
	21	1	5.0	5.0	20.0
	22	3	15.0	15.0	35.0
	23	5	25.0	25.0	60.0
	24	4	20.0	20.0	80.0
	25	2	10.0	10.0	90.0
	26	1	5.0	5.0	95.0
	28	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

LUGAR DE ORIGEN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	CD. JUAREZ	13	65.0	65.0	65.0
	LOCALIDAD DEL ESTADO	3	15.0	15.0	80.0
	ESTADO DE LA REPUBLICA	4	20.0	20.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

RESIDENCIA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PROPIA O PAGANDOLA	3	15.0	15.0	15.0
	RENTADA PRESTADA DE MIS PADRES	4	20.0	20.0	35.0
		13	65.0	65.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

SERVICIOS DE VIVIENDA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ELECTRICIDAD	20	100.0	100.0	100.0

SERVICIOS DE VIVIENDA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	AGUA POTABLE	20	100.0	100.0	100.0

SERVICIOS DE VIVIENDA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	DRENAJE	20	100.0	100.0	100.0

SERVICIOS DE VIVIENDA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	GAS NATURAL	17	85.0	85.0	85.0
	NO CONTESTO	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

SERVICIOS DE VIVIENDA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TELEFONO	20	100.0	100.0	100.0

SERVICIOS DE VIVIENDA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	COCHERA	18	90.0	90.0	90.0
	NO CONTESTO	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

SERVICIOS DE VIVIENDA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	JARDIN	14	70.0	70.0	70.0
	NO CONTESTO	6	30.0	30.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

PARA SU USO PERSONAL POSEE

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SI	17	85.0	85.0	85.0
	NO	2	10.0	10.0	95.0
	NO CONTESTO	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

PARA SU USO PERSONAL POSEE

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SI	15	75.0	75.0	75.0
	NO	5	25.0	25.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

SOSTEN ECONOMICO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	POR MI MISMO	2	10.0	10.0	10.0
	MIS PADRES	10	50.0	50.0	60.0
	ENTRE MIS PADRES Y YO	8	40.0	40.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

DEPENDIENTES ECONOMICOS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PADRES	1	5.0	5.0	5.0
	HERMANOS	1	5.0	5.0	10.0
	NINGUNO	16	80.0	80.0	90.0
	OTROS	1	5.0	5.0	95.0
	NO CONTESTO	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

EMPRESA DE TRABAJO DEL TUTOR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PUBLICA	3	15.0	15.0	15.0
	PRIVADA	4	20.0	20.0	35.0
	PROPIA	5	25.0	25.0	60.0
	PENSIONADO	2	10.0	10.0	70.0
	NO CONTESTO	6	30.0	30.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

POSICION JERARQUICA DE TRABAJO DEL TUTOR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ALTO	5	25.0	25.0	25.0
	MEDIO	5	25.0	25.0	50.0
	INDEPENDIENTE	2	10.0	10.0	60.0
	OTRA	2	10.0	10.0	70.0
	NO CONTESTO	6	30.0	30.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

ESCOLARIDAD DE TUTOR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PRIMARIA TERMINADA	2	10.0	10.0	10.0
	SECUNDARIA O TECNICA	2	10.0	10.0	20.0
	MEDIA SUP. O NORMALISTA	5	25.0	25.0	45.0
	PROFESIONAL	8	40.0	40.0	85.0
	POSGRADO	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

ASOCIACIONO GRUPOSOCIAL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	GRUPO RELIGIOSO	4	20.0	20.0	20.0
	CLUB SOCIAL O DEPORTIVO	4	20.0	20.0	40.0
	NINGUNO	11	55.0	55.0	95.0
	NO CONTESTO	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

TIPO DE PREPARATORIA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PUBLICA FEDERAL,ESTATAL COOPERACION	14	70.0	70.0	70.0
	PRIVADA	5	25.0	25.0	95.0
	OTRO	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

MOTIVO DE ELECCION DE CARRERA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	POR GUSTO, VOCACION O AFINIDAD	18	90.0	90.0	90.0
	POR RECOMENDACION DE AMIGOS O PARIENTES	1	5.0	5.0	95.0
	OTRO	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

MOTIVO DE INGRESO A LA UACJ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	OTRAS INST. DE LA LOCALIDAD NO OFRECEN LA CARRERA	12	60.0	60.0	60.0
	EL BUEN NIVEL ACADEMICO	2	10.0	10.0	70.0
	POR NO PODER TRASLADARSE O OTRA CD.	4	20.0	20.0	90.0
	POR SU COSTO	1	5.0	5.0	95.0
	POR FLEXIBILIDAD DE HORARIOS	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

INGRESO EN EL PRIMER EXAMEN DE ADMISION

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SI	15	75.0	75.0	75.0
	NO	5	25.0	25.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

TIEMPO ENTRE EL EGRESO DE PREPA A INGRESO A UACJ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	INMEDIATAMENTE	11	55.0	55.0	55.0
	UN SEMESTRE	3	15.0	15.0	70.0
	MAS DE UN AÑO	6	30.0	30.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

**AL INGRESAR A ESTA CARRERA, HABIA ESTUDIADO OTRA CARRERA TECNICA
O PROFESIONAL**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid NO	12	60.0	60.0	60.0
PARCIALMENTE	5	25.0	25.0	85.0
TOTALMENTE	3	15.0	15.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

REPROBO ALGUNA MATERIA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid PERSONALES	5	25.0	25.0	25.0
ACADEMICOS	4	20.0	20.0	45.0
ORGANIZACIONALES	4	20.0	20.0	65.0
NO CONTESTO	7	35.0	35.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

AUTORIZACION DE CAMBIO DE CARERA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SI	4	20.0	20.0	20.0
NO	16	80.0	80.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

CAUSAS DE INTERRUPCION DE ESTUDIOS

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid NO NUNCA	15	75.0	75.0	75.0
POR CAMBIO DE RESIDENCIA	1	5.0	5.0	80.0
POR ENFERMEDAD	3	15.0	15.0	95.0
POR IMPOSIBILIDAD DE COSTEARLA	1	5.0	5.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

CUANTOS SEMESTRES CURSO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NO CONTESTO	1	5.0	5.0	5.0
	9.00	12	60.0	60.0	65.0
	10.00	2	10.0	10.0	75.0
	11.00	3	15.0	15.0	90.0
	12.00	1	5.0	5.0	95.0
	16.00	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

ACTIVIDAD REALIZADA EN EL SERVICIO SOCIAL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SERVICIO COMUNITARIO	1	5.0	5.0	5.0
	ASISTENTE DE PROFESOR O INVESTIGADOR	1	5.0	5.0	10.0
	ASISTENTE ADMINISTRATIVO	2	10.0	10.0	20.0
	ENCUESTADOR	1	5.0	5.0	25.0
	ASESORIA	1	5.0	5.0	30.0
	DEPORTES, EDECAN	1	5.0	5.0	35.0
	OTRO	12	60.0	60.0	95.0
	NO CONTESTO	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

TIPO DE BECA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NINGUNA	8	40.0	40.0	40.0
	BECA POR PROMEDIO	5	25.0	25.0	65.0
	BECA DEPORTIVA O FAMILIAR DE LA UACJ	1	5.0	5.0	70.0
	BECA DE LA EMPRESA DONDE TRABAJA	3	15.0	15.0	85.0
	OTRA	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

ESFUEROS QUE REQUIRIERON LOS ESTUDIOS

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid EXCESIVO	3	15.0	15.0	15.0
ADECUADO	17	85.0	85.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

TIEMPO SEMANAL EXTRA CLASE PARA ESTUDIAR

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2 A 5 HORAS	9	45.0	45.0	45.0
6 A 10 HORAS	6	30.0	30.0	75.0
10 A 15 HORAS	5	25.0	25.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

EXIGENCIA EN CLASE

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid TRABAJO EN EQUIPO	8	40.0	40.0	40.0
PUNTUALIDAD Y ASISTENCIA	4	20.0	20.0	60.0
PARTICIPACION EN CLASE	1	5.0	5.0	65.0
HABILIDAD PARA COMUNICARSE EN FORMA ORAL Y ESCRITA	1	5.0	5.0	70.0
TRABAJOS DE INVESTIGACION	2	10.0	10.0	80.0
ELABORACION DE PROYECTOS, ENSAYOS Y MONOGRAFIAS	3	15.0	15.0	95.0
NO CONTESTO	1	5.0	5.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

FORMACION TEORICA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PESIMO	1	5.0	5.0	5.0
	INSUFICIENTE	1	5.0	5.0	10.0
	PREFIERO NO OPINAR	2	10.0	10.0	20.0
	SUFICIENTE O ADECUADO	13	65.0	65.0	85.0
	EXCELENTE	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

FORMACION METODOLOGICA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	INSUFICIENTE	4	20.0	20.0	20.0
	PREFIERO NO OPINAR	5	25.0	25.0	45.0
	SUFICIENTE O ADECUADO	11	55.0	55.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

PRACTICA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	INSUFICIENTE	2	10.0	10.0	10.0
	PREFIERO NO OPINAR	1	5.0	5.0	15.0
	SUFICIENTE O ADECUADO	12	60.0	60.0	75.0
	EXCELENTE	5	25.0	25.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

LABORATORIOS Y TALLERES

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	INSUFICIENTE	5	25.0	25.0	25.0
	PREFIERO NO OPINAR	6	30.0	30.0	55.0
	SUFICIENTE O ADECUADO	9	45.0	45.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

ACTUALIZACION DE CONTENIDOS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	INSUFICIENTE	1	5.0	5.0	5.0
	PREFIERO NO OPINAR	6	30.0	30.0	35.0
	SUFICIENTE O ADECUADO	11	55.0	55.0	90.0
	EXCELENTE	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

METODOS DE ENSEÑANZA Y PREPARACION DE LOS PROFESORES

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	INSUFICIENTE	2	10.0	10.0	10.0
	PREFIERO NO OPINAR	2	10.0	10.0	20.0
	SUFICIENTE O ADECUADO	16	80.0	80.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

PREPARACION DE LOS PROFESORES

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PESIMO	1	5.0	5.0	5.0
	PREFIERO NO OPINAR	7	35.0	35.0	40.0
	SUFICIENTE O ADECUADO	11	55.0	55.0	95.0
	EXCELENTE	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

VINCULACION CON EL MERCADO DE TRABAJO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PESIMO	3	15.0	15.0	15.0
	INSUFICIENTE	7	35.0	35.0	50.0
	PREFIERO NO OPINAR	6	30.0	30.0	80.0
	SUFICIENTE O ADECUADO	4	20.0	20.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PESIMO	1	5.0	5.0	5.0
	INSUFICIENTE	2	10.0	10.0	15.0
	PREFIERO NO OPINAR	4	20.0	20.0	35.0
	SUFICIENTE O ADECUADO	10	50.0	50.0	85.0
	EXCELENTE	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

NIVEL ACADEMICO DE LA INSTITUCION

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PREFIERO NO OPINAR	1	5.0	5.0	5.0
	SUFICIENTE O ADECUADO	16	80.0	80.0	85.0
	EXCELENTE	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

SERVICIOS DE APOYO ACADÉMICO (BIBLIOTECAS, ASESORÍAS)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PREFIERO NO OPINAR	2	10.0	10.0	10.0
	SUFICIENTE O ADECUADO	14	70.0	70.0	80.0
	EXCELENTE	4	20.0	20.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

TRAMITES ADMINISTRATIVOS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PESIMO	2	10.0	10.0	10.0
	INSUFICIENTE	6	30.0	30.0	40.0
	PREFIERO NO OPINAR	7	35.0	35.0	75.0
	SUFICIENTE O ADECUADO	4	20.0	20.0	95.0
	EXCELENTE	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

SERVICIO DE RECREACION, DEPORTES Y CULTURA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PESIMO	1	5.0	5.0	5.0
	PREFIERO NO OPINAR	2	10.0	10.0	15.0
	SUFICIENTE O ADECUADO	15	75.0	75.0	90.0
	EXCELENTE	1	5.0	5.0	95.0
	NO CONTESTO	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

AULAS Y MOBILIARIO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PESIMO	1	5.0	5.0	5.0
	PREFIERO NO OPINAR	4	20.0	20.0	25.0
	SUFICIENTE O ADECUADO	13	65.0	65.0	90.0
	EXCELENTE	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

AMBIENTE ACADEMICO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	INSUFICIENTE	1	5.0	5.0	5.0
	PREFIERO NO OPINAR	5	25.0	25.0	30.0
	SUFICIENTE O ADECUADO	10	50.0	50.0	80.0
	EXCELENTE	4	20.0	20.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

EN CASO DE TRABAJAR MIENTRAS ESTUDIABA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SI	13	65.0	65.0	65.0
	NO	6	30.0	30.0	95.0
	NO CONTESTO	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

EN CASO AFIRMATIVO, EN QUE MOMENTO COMENZO A TRABAJAR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	DESDE ANTES DE INGRESAR A LA UACJ	3	15.0	15.0	15.0
	EN LOS PRIMEROS SEMESTRES DE LA CARRERA	2	10.0	10.0	25.0
	A LA MITAD DE LA CARRERA	3	15.0	15.0	40.0
	EN LOS ULTIMOS SEMESTRES	5	25.0	25.0	65.0
	NO CONTESTO	7	35.0	35.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

TRABAJA ACTUALMENTE

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SI	11	55.0	55.0	55.0
	NO	7	35.0	35.0	90.0
	NO CONTESTO	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

SIS U TRESPUESTA ES NEGATIVA , CUAL ES EL MOTIVO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ESTOY DEDICADO A MIS ESTUDIOS	5	25.0	25.0	25.0
	TENGO BECA PARA MI SOSTENIMIENTO	1	5.0	5.0	30.0
	OTRO	2	10.0	10.0	40.0
	NO CONTESTO	12	60.0	60.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

SI TRABAJA LA RAZON FUNDAMENTAL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	INDISPENSABLE PARA MI SOSTENIMIENTO	2	10.0	10.0	10.0
	PARA CONTRIBUIR A MI SOSTENIMIENTO MIENTRAS REALIZO MIS ESTU	2	10.0	10.0	20.0
	PARA OBTENER EXPERIENCIA O PONER EN PRACTICA LO QUE ESTOY ES	6	30.0	30.0	50.0
	OTRA	1	5.0	5.0	55.0
	NO CONTESTO	9	45.0	45.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

COMO OBTUBO SU ACTUAL O SU ULTIMO EMPLEO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	LO SOLICITO	4	20.0	20.0	20.0
	POR INVITACION	5	25.0	25.0	45.0
	POR RECOMENDACION	2	10.0	10.0	55.0
	POR SER EMPRESA DE FAMILIA	2	10.0	10.0	65.0
	NO CONTESTO	7	35.0	35.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

TIEMPO DE DURACION EN SU ACTUAL O ULTIMO EMPLEO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	MENOS DE TRES MESES	8	40.0	40.0	40.0
	ENTRE UNO Y TRES AÑOS	4	20.0	20.0	60.0
	MAS DE TRES AÑOS	2	10.0	10.0	70.0
	NO CONTESTO	6	30.0	30.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

TIPO DE CONTRATACION

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIEMPO COMPLETO	4	20.0	20.0	20.0
	MEDIO TIEMPO	5	25.0	25.0	45.0
	POR OBRA O SERVICIO	3	15.0	15.0	60.0
	EVENTUAL O FINES DE SEMANA	1	5.0	5.0	65.0
	NO CONTESTO	7	35.0	35.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

CUAL ES SU SALARIO ACTUAL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ENTRE 1 Y 3	4	20.0	20.0	20.0
	ENTRE 3 Y 6	4	20.0	20.0	40.0
	ENTRE 6 Y 10	2	10.0	10.0	50.0
	MAS DE 10	2	10.0	10.0	60.0
	NO CONTESTO	8	40.0	40.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

QUE EFECTO TUVO TRABAJAR Y ESTUDIAR SIMULTANEAMENTE

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NINGUNO	2	10.0	10.0	10.0
	REFORZO MI PREPARACION	5	25.0	25.0	35.0
	ME IMPIDIO AVANZAR A MAYOR RITMO	5	25.0	25.0	60.0
	NO CONTESTO	8	40.0	40.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

SECTOR DE LA EMPRESA DONDE TRABAJA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SECTOR PUBLICO	3	15.0	15.0	15.0
	SECTRO PRIVADO	4	20.0	20.0	35.0
	ECONOMIA INFORMAL	1	5.0	5.0	40.0
	TRABAJO INDEPENDIENTE	3	15.0	15.0	55.0
	NO CONTESTO	9	45.0	45.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

RAMO DE SU ACTIVIDAD LABORAL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SERVICIOS PROFESIONALES	6	30.0	30.0	30.0
	COMERCIO	3	15.0	15.0	45.0
	EDUCACION	2	10.0	10.0	55.0
	GOBIERNO	1	5.0	5.0	60.0
	OTRO	1	5.0	5.0	65.0
	NO CONTESTO	7	35.0	35.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

NUMERO DE TRABAJADORES DE LA EMPRESA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	MAS DE 500	2	10.0	10.0	10.0
	ENTRE 10 Y 100	5	25.0	25.0	35.0
	MENOS DE 10	6	30.0	30.0	65.0
	NO CONTESTO	7	35.0	35.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

NIVEL JERARQUICO DE SU PUESTO DE TRABAJO

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid MANDO O GERENCIA	4	20.0	20.0	20.0
INTERMEDIO	4	20.0	20.0	40.0
OPERATIVO	3	15.0	15.0	55.0
TRABAJO INDEPENDIENTE	1	5.0	5.0	60.0
NO CONTESTO	8	40.0	40.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

RELACION DEL ACTUAL O ULTIMO EMPLEO CON LA CARRERA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid MUCHO	7	35.0	35.0	35.0
PARCIALMENTE	4	20.0	20.0	55.0
NADA	3	15.0	15.0	70.0
NO CONTESTO	6	30.0	30.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

FACTORES QUE INFLUYEN PARA LA PROMOCION EN LA EMPRESA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid PREPARACION ACADEMICA	3	15.0	15.0	15.0
EXPERIENCIA	3	15.0	15.0	30.0
CONOCIMIETNO DE LA EMPRESA	2	10.0	10.0	40.0
ANTIGUEDAD	1	5.0	5.0	45.0
NIVEL DE DESEMPEÑO	3	15.0	15.0	60.0
OTRO	1	5.0	5.0	65.0
NO CONTESTO	7	35.0	35.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

RECIBIO CURSOS DE CAPACITACION

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SI	3	15.0	15.0	15.0
	NO	9	45.0	45.0	60.0
	NO CONTESTO	8	40.0	40.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

DEJARIA SU ACTUAL TRABAJO PARA BUSCAR UNO MAS ACORDE CON SU CARRERA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SI, DE INMEDIATO	4	20.0	20.0	20.0
	SI, DESPUES	5	25.0	25.0	45.0
	AUN NO LO HE DECIDIDO	3	15.0	15.0	60.0
	NO	1	5.0	5.0	65.0
	NO CONTESTO	7	35.0	35.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

CONSIDERA SUFICIENTE Y ADECUADA LA PREPARACION PROFESIONAL QUE RECIBIO EN LA UACJ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SI	11	55.0	55.0	55.0
	MAS O MENOS	8	40.0	40.0	95.0
	NO	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

QUE HA HECHO PARA SUPERAR LAS LIMITACIONES DE FORMACION EN LA UACJ

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SOLICITAR ASESORIA A PROFESORES	5	25.0	25.0	25.0
SOLICITAR ASESORIAS A PROFESIONISTAS	7	35.0	35.0	60.0
ASISTIR A CURSOS Y CONGRESOS	5	25.0	25.0	85.0
PIENSO ESTUDIAR UN POSGRADO	3	15.0	15.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

SI TUVIERA OPORTUNIDAD DE ESCOGER, VOLVERIA A CURSAR LA MISMA CARRERA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SI	12	60.0	60.0	60.0
TAL VEZ	6	30.0	30.0	90.0
NO	2	10.0	10.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

VOLVERIA A ESCOGER ESTA UNIVERSIDAD PARA ESTUDIOS DE POSGRADO

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SI NO EXISTE OTRA OPCION	4	20.0	20.0	20.0
TAL VEZ	7	35.0	35.0	55.0
CLARO QUE SI	8	40.0	40.0	95.0
NO CONTESTO	1	5.0	5.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

ASPECTOS PARA ELEVAR LA CALIDAD DE LOS SERVICIOS EDUCATIVOS DE LA UACJ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TEORIA	2	10.0	10.0	10.0
	PRACTICAS	9	45.0	45.0	55.0
	ENSEÑANZA DE INGLÉS	6	30.0	30.0	85.0
	PROMOCION DE CONCIENCIA CRITICA	2	10.0	10.0	95.0
	VINCULACION CON LAS EMPRESAS	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

ASPECTOS PARA ELEVAR LA CALIDAD DE LOS SERVICIOS EDUCATIVOS DE LA UACJ

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ENSANANZA DE INGLÉS	4	20.0	20.0	20.0
	PROMOCION DE CONCIENCIA CRITICA	3	15.0	15.0	35.0
	AREA METODOLOGICA E INSTRUMENTAL	1	5.0	5.0	40.0
	VINCULACION CON LAS EMPRESAS	7	35.0	35.0	75.0
	DESARROLLO DE HABILIDADES PARA LA COMUNICACION ORAL Y ESCRIT	1	5.0	5.0	80.0
	MANEJO DE PROGRAMAS DE COMPUTACION	2	10.0	10.0	90.0
	DESARROLLO DE HABILIDADES EMPRENDEDORAS	1	5.0	5.0	95.0
	NO CONTESTO	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

**ASPECTOS PARA ELEVAR LA CALIDAD DE LOS SERVICIOS EDUCATIVOS DE LA
UACJ**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	VICULACION CON LAS EMPRESAS	1	5.0	5.0	5.0
	DESARROLLO DE HABILIDADES DE COMUNICACION ORAL Y ESCRITA	1	5.0	5.0	10.0
	MANEJO DE PROGRAMAS DE COMPUTACION	1	5.0	5.0	15.0
	DESARROLLO DE HABILIDADES PARA EL APRENDIZAJE INDEPENDIENTE	3	15.0	15.0	30.0
	HUMANIDADES Y CULTURA	1	5.0	5.0	35.0
	DESARROLLO DE HABILIDADES EMPRENDEDORAS	3	15.0	15.0	50.0
	EDUCACION FISICA Y DEPORTIVA	1	5.0	5.0	55.0
	APOYOS A ESTUDIANTES	1	5.0	5.0	60.0
	VALORES, HABITOS Y ACTITUDES	5	25.0	25.0	85.0
	NO CONTESTO	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	