

## **Situación general de la enseñanza del Diseño en México**

El presente trabajo tiene como objetivo principal analizar las prácticas de enseñanza del diseño en distintas universidades de nuestro país, así como en instituciones en el sur de Estados Unidos. El tipo de investigación aplicada en carácter descriptivo, explicativo y comparativo. Se tomó como muestra universidades e instituciones que se encuentran afiliadas a Encuadre y la SACS, las cuales son asociaciones que tiene como único fin, elevar la calidad de enseñanza y la investigación, especialmente en la disciplina del diseño. Para abordar este tema se hace necesario hacer una retrospectiva de la enseñanza del diseño y analizar los resultados que ha tenido hasta ahora, para entonces poder adaptar la enseñanza a los nuevos lenguajes y medios de comunicación de la actualidad.

Los planes de estudio hoy en día, combinan la capacidad de resolver problemas en cuanto a marketing, comunicación y diseño. Para esto, es importante recalcar que el hecho de saber o aprender a manejar paqueterías o programas gráficos, no significa que el estudiante sea un diseñador, en todo caso se le puede considerar digitador o manipulador de la imagen digital.

Para Abraham Moles, el diseñador se sitúa entre el “creador” y el “problema”. “También es una especie de constructor, el intermediario en la relación del hombre con el entorno artificial, el encargado de codificar un conjunto de señales y signos que conforman el entorno cotidiano”. (Moles, 1990)

Por otro lado, para Richard Buchanan “el diseño no “resuelve” problemas: es un problema en sí. Es una forma de argumentar, así como un lenguaje en donde el diseño es

visible como práctica, como objeto y como discurso. El diseñador es un locutor, un mediador que adapta y adopta diversos contenidos y estrategias para obtener la mayor "pregnancia social posible". (Guevara, 2012)

Por lo tanto, un diseñador es el encargado de abrir un canal de comunicación entre el emisor y el receptor, es el intermediario entre una empresa u organización y su público (usuario), que aporta la solución a su problema de comunicación ya sea de forma gráfica, logística, experiencial, entre muchos otros. La misión del diseñador en el sistema actual es la función estratégica de producir comunicación entre las personas y un entorno artificial.

### **Inicio del diseño Gráfico**

Dicha retrospectiva debe venir desde el principio de lo que hoy conocemos como diseño gráfico, término que nos parece bastante común pero que en realidad muestra a la disciplina como la conocemos en la actualidad, la cual es relativamente joven y permanece en constante cambio y evolución. Antes de que se llamara diseño gráfico, las personas que ejercían esta profesión eran conocidos como artistas comerciales, ya que se encargaban absolutamente de todo lo que tuviera relación con la comunicación de tipo comercial, así como de sus aplicaciones como campañas publicitarias, carteles, tipografías, ilustraciones, fotografías y más, siempre tomando en cuenta la estética del momento. La primera vez que surgió el término de diseñador gráfico fue gracias al diseñador, tipógrafo y calígrafo William Addison Dwiggins en 1922, quien lo utilizó para describir sus actividades las cuales, según él, daban orden estructural y forma visual para la comunicación impresa. Gracias a este diseñador, después de la Segunda Guerra Mundial se generalizó el uso de este nuevo término.

Esta parte introductoria de la investigación, tratará de hacer un recorrido histórico de la educación de los diseñadores, desde sus inicios hasta la actualidad, así como sus aciertos y errores, de esta forma es más factible conocer hacia dónde se dirige.

En un inicio, la enseñanza del diseño tomó como base las ideas alemanas de la Bauhaus fundada en 1919, considerada la primera escuela de diseño del siglo XX y el movimiento artístico que se convirtió en el más grande referente internacional de la arquitectura, el arte y el diseño. Dicha enseñanza partía de la idea de la experimentación, que unificaba teoría, práctica y actividades artísticas, donde se buscaba la colaboración entre profesores y alumnos para la proyección de trabajos de diseño. Enseñanza que se desarrolló por todo el mundo al ser reconocida y aplicada en múltiples universidades de países como Estados Unidos, Reino Unido, y otras instituciones educativas europeas. Gracias a la Bauhaus, el diseño industrial y gráfico fueron considerados como profesiones por primera vez en la historia, ya que se establecieron los fundamentos académicos, así como las bases normativas, tal y como los conocemos hoy en día. (Droste, 2006)

La Bauhaus tenía algunos principios establecidos, los cuales impulsaron su forma de enseñanza, “la forma sigue su función” fue uno de los principales desde su fundación.

Su concepto se conoce por la utilización de colores primarios, formas geométricas, nuevas concepciones del espacio y la forma en que se integraron las artes, siendo una corriente reconocida por su innovación y modernidad. (Alcalá, 2013)

Durante su existencia la escuela tuvo lugar en tres ciudades diferentes en Alemania: Weimar, Dessau y por último, Berlín; al igual que se conoce que la escuela tuvo tres etapas. La primera etapa abarca desde su fundación en 1919 hasta 1923. En ese entonces, el principal objetivo de la creación de la Bauhaus era eliminar las diferencias entre artistas y

artesanos, así como incorporar el arte como respuesta a las necesidades de la sociedad.

“Aprender trabajando” era la principal metodología de aprendizaje para los alumnos, basada en una investigación de la esencia y un análisis de la función, ellos se formaban en diversas áreas para poder descubrir sus preferencias y posteriormente enfocarse a dichas áreas de interés en particular. (Alcalá, 2013)

De igual manera, a los alumnos se les impartía un curso obligatorio, creado por el arquitecto Johannes Itten, conocido como *Método Bauhaus*, donde se investigaban los componentes visuales primordiales en color, forma, textura, contorno y materiales; por lo tanto, los alumnos salían de la escuela con una formación completa en modelado, dibujo, fotografía, diseño de muebles, tipografía, entre otros. (Alcalá, 2013)

Las ideas del Constructivismo y el Neoplasticismo fueron adoptadas a partir de la segunda etapa, que abarca de 1923 a 1925. En esta etapa se defiende un arte con base en la idea y no en la famosa inspiración. Los escritos teóricos más influyentes de la Bauhaus son desarrollados en esta época por personajes como Kandisky y Klee.

Finalmente, la tercera etapa ocurre desde 1925 hasta el cierre de la escuela en 1933. Durante esas fechas varios profesores abandonaron la escuela, más aún por la interrupción de ayuda financiera por parte del gobierno tras la llegada de los nazis en 1932, por lo cual la escuela tuvo que trasladarse a su última sede, Berlín, hasta que se ordenó su clausura el 11 de abril de 1933. (Alcalá, 2013) Algunos de los profesores y alumnos fueron perseguidos por el régimen nazi y se vieron en la necesidad de huir del país, para después instalarse en Estados Unidos, donde dieron continuidad a sus ideas y algunos años después, László Moholy-Nagy fundó la nueva Bauhaus, lo que actualmente se conoce como el Instituto de Diseño de Chicago (Illinois Institute of Technology - IIT) fundada en 1937,

conocida como la primera escuela de diseño industrial en Estados Unidos, que posteriormente jugaría un papel crucial en el desarrollo y promoción del diseño moderno. Actualmente, cuenta con uno de los y mejores programas en maestría de diseño y un poco usual doctorado en filosofía del diseño. (IIT)

### **El diseño en México**

Desde la llegada de diseñadores alemanes al continente americano, la enseñanza del diseño, aún con base en el sistema de la Bauhaus, se fue transformando y evolucionando de acuerdo a las diversas tecnologías que fueron surgiendo, así como a las necesidades cada vez más diversas de los usuarios. Las escuelas de arte y los departamentos de arte de las universidades se han dado cuenta lentamente que el diseño no es simplemente una aplicación comercial de las ideas y procesos de las artes, sino una disciplina distinta y separada que tiene sus propios métodos, historia, teorías y procesos.

Nuestro país es un gran ejemplo de la lentitud de este proceso, la percepción que se tiene del diseño gráfico como profesión es aún anticuada y errónea, al ser considerada en muchas universidades como una forma de expresión de las artes y no como una herramienta indispensable de comunicación que forma parte de las ciencias sociales. Como dice en su texto *“Dos distorsiones en la enseñanza del diseño gráfico”* Norberto Chaves, “Gran parte de los problemas de la enseñanza del diseño gráfico en México (y es de suponer que en muchos países latinoamericanos) provienen de una concepción distorsionada de la profesión, en la que predominan dos prejuicios: teoricismo y creativismo”. (Chaves, 2005)

Chaves destaca, como muchos otros diseñadores interesados en la enseñanza de la profesión, que la primera distorsión es no otorgarle al diseño gráfico su carácter de oficio.

Reconoce que es un trabajo que por medio de la experiencia recolecta cierta cantidad de habilidades y saberes prácticos anclados en las condiciones empíricas, particulares y cambiantes de la comunicación y que se transmiten y enriquecen de generación en generación, materializando así su propia evolución como disciplina productiva.

En lugar de esto, menciona que se concibe al diseño gráfico como una extensión de las artes, una teoría aplicada donde el criterio de validación de la práctica es el cumplimiento a dichas normas teóricas y no a la eficacia comunicacional real del diseño realizado. (Chaves, 2005)

La segunda distorsión de la que habla Chaves, es el mito que define a la creatividad como la esencia del diseño, lo cual se observa tanto en México como en el resto del mundo. Se cree que la creatividad es la única respuesta al talento de los diseñadores, mientras que la teoría, procesos metodológicos, estrategias, racionalidad, entre otros, son completamente relegados.

Chaves hace hincapié en señalar que las dos distorsiones coinciden en un desprecio por la cultura gráfica, y por su participación totalmente prioritaria, en la formación del diseñador. Dicho desprecio hacia la cultura gráfica es por parte del teórico, al no estar de acuerdo con el conocimiento práctico, y además por el creativo, al empequeñecer su protagonismo y originalidad en el diseño.

Actualmente, existe una gran preocupación, especialmente en las escuelas europeas, por el desarrollo teórico y por la debilidad de recursos conceptuales para contextualizar la práctica. Por otro lado, en las escuelas de diseño de América Latina es preocupante la débil implementación de la práctica en el oficio.

Un punto sumamente importante que menciona Norberto Chaves, y con el que coincido totalmente, es que el conocimiento de la cultura en la que se va a diseñar, es decir el contexto, es de suma importancia para mejorar el desempeño de los diseñadores, asimismo, considero importante conocer la historia del diseño, tanto a nivel nacional como internacional, ya que tener en cuenta lo que ha sucedido con el diseño en el pasado, puede aportar más a la creación y conceptualización del diseño en el futuro.

Para analizar más a fondo el curso de que debe tomar la enseñanza del diseño en nuestro país es importante conocer su historia y evolución a través de los años, para poder entender el por qué de la situación actual y cómo esto influye en los sistemas de enseñanza de las diferentes universidades.

México tiene una larga historia en enseñanza del diseño, desde las escuelas de las artes hasta lo que conocemos hoy en día como carreras de diseño impartidas por un sin fin de universidades e instituciones educativas. Dicha evolución ha ido al ritmo de la transformación de la sociedad y la cultura, así como de sus necesidades.

Se puede decir que el diseño siempre ha estado presente en nuestro país, se conoce que desde tiempos prehispánicos las artes gráficas eran muy importantes para las diversas culturas que habitaban en ese entonces el territorio mexicano. Desafortunadamente, la mayoría de esa gráfica prehispánica fue destruida o quedó en desuso después de la conquista española, por lo que muchas de nuestras raíces, hablando de cultura visual, se han perdido. (Kloss, 2006)

Es realmente poco lo que ha quedado de aquella parte de nuestra cultura y que nos ha permitido conocer más sobre nuestro pasado y la evolución de lo que podríamos considerar como el diseño de esos tiempos. Un ejemplo de esto son los sellos prehispánicos, los cuales

eran dibujos de representaciones simples de objetos cotidianos y de uso común en los pueblos. Estas representaciones gráficas fueron realizadas por los antiguos mexicanos y que, actualmente, han sido retomadas por una gran cantidad de indígenas y diseñadores; eran principalmente de objetos, figuras geométricas, flora, fauna y representaciones humanas, pueden encontrarse en alto o bajo relieve en materiales como barro cocido, tela, piel, hueso, madera, oro, piedra, plata, entre otros. Especialmente en las obras de barro se puede apreciar la evolución de la técnica artística poniendo atención a las distintas etapas referentes a la decoración de los sellos, los temas y las formas eran los mismos, aunque estaban sometidos a constantes y pequeñas variaciones. Como Miguel Ángel Aguilera menciona en su texto *“Sellos prehispánicos: patrimonio nacional”* los signos culturales que plasmaron en objetos y diseños son una manera para estudiar un pueblo, asimismo nos indican la evolución que ha tenido el diseño. (Aguilar, 2012)

Como ya se habían mencionado antes, es importante tener una idea general de lo que ha pasado en México en cuanto a la enseñanza del diseño, por eso a continuación se describe brevemente la historia del diseño gráfico en nuestro país, el cual comienza con la primera academia de artes, que dio inicio a lo que hoy en día se conoce como licenciatura en diseño gráfico.

El 4 de noviembre de 1781 se abrió bajo la dirección de Gerónimo Antonio Gil la “Academia de las Tres Nobles Artes de San Carlos” a la cual en 1783 se le otorgó cédula y estatutos como “Real Academia de San Carlos de la Nueva España” siendo esta la primera academia ilustrada de artes de América. Posteriormente, el Imperio la llamó “Academia Imperial de Bellas Artes”, cuando Maximiliano de Habsburgo la tomó bajo su protección. Pero en 1867, ya reinstalado en el poder, Juárez la llamó Escuela Nacional de Bellas Artes



(ENBA). La cual, posteriormente en 1910, se unió a la Universidad Nacional de México, con la carrera de arquitectura. Ya que por alguna razón, la mayoría de las carreras de diseño gráfico en nuestro país surgieron en las escuelas de arquitectura. (Kloss, 2006)

En 1962, a petición del INBA, se abrió la Escuela de Diseño y Artesanías (EDA) con cursos artesanales y una carrera técnica de diseñador artesanal de 4 años, la cual plasmaba al diseño como una profesión integral. Para 1966 dicha carrera técnica se convirtió en diseño artístico industrial, y entre 1966 y 1967 fue promovida a carrera de diseño gráfico y de empaques, la cual desafortunadamente no pudo despegar. (Kloss, 2006)

El Consejo Universitario de UIA autorizó la inclusión de diseño gráfico en el plan de 5 años de la carrera de diseño industrial, el 31 de agosto de 1967, para comenzar clases el 25 de noviembre de 1968, al tiempo que Fernando Rovalo asumía la dirección de la escuela. Por fin, en 1974 se expidió el primer título de licenciatura en diseño gráfico, con el nombre de Ana María Peláez Villegas. Pero, al no ser catalogadas las carreras de diseño gráfico e industrial los títulos proporcionados por la Ibero fueron libres y sin validez oficial hasta el 17 de junio de 1974, cuando se le dio el reconocimiento de la SEP a todas sus carreras.

La Universidad de las Américas ofrecía, en 1970, una licenciatura en artes liberales con algunos contenidos, por primera vez, de diseño gráfico. Posteriormente, en 1972, la Universidad de Monterrey abrió la licenciatura de Diseño gráfico, la primera con validez oficial. (Kloss, 2006)

Más tarde, se crearon la carrera de diseño gráfico y la de comunicación gráfica en la UNAM en el año de 1973, las dos fueron aprobadas por el consejo Universitario en 1974 para, en 1995, unirse como una sola carrera de comunicación visual. (Kloss, 2006) A partir

de ese momento, otras escuelas y universidades han sondeado nuevos y diferentes nombre para la carrera. Por ejemplo, la UAM decidió llamarla diseño de la comunicación gráfica; nuestra universidad optó (en el 2000) por nombrarla diseño de la información; la UPAEP quiso designarla como diseño del discurso visual. Así, muchas otras escuelas han explorado diferentes nombres que siempre llevan a la misma idea, aunque en su mayoría se nota la preferencia por el tradicional y ya bien conocido por todo el mundo, diseño gráfico.

En el último año de la década de los setenta, el INBA promovió a licenciaturas las carreras de diseño gráfico, textil e industrial, y la Escuela de Diseño y la de Artesanías fueron separadas. Para los ochentas, una gran variedad de escuelas abrieron su carrera de diseño gráfico, pero en la guía de carreras de la UNAM de 1983 sólo se enlistaban como licenciaturas en diseño gráfico a las de la ENAP, la Anáhuac, la Ibero, el INBA, la UDEM, la UASLP y el Instituto Superior de Ciencia y Tecnología de la Laguna, en Durango. (Kloss, 2006)

A finales de 1988, para conmemorar el vigésimo aniversario de la carrera, la Ibero invitó a los representantes de varias escuelas, los cuales al reunirse por primera vez se percataron de varios problemas que tenían en común dichas escuelas. Por ejemplo, las diferencias en los planes de estudio, el exceso de oferta educativa, el precipitado cambio de las tecnologías así como de la teoría impartida, entre otros.

A partir de entonces, se reunieron semanalmente entre 1989 y 1990, con el propósito de publicar una revista sobre la enseñanza del diseño y poder organizar un encuentro nacional de las escuelas de diseño gráfico. Este plan fue un éxito, y dicho encuentro tuvo lugar por primera vez en la UAM-X en octubre de 1990, siendo un evento que se ha repetido cada año desde entonces. Gracias a estas reuniones anuales, en febrero de 1991 se

firmó la escritura constitutiva de la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, Encuadre A. C., la cual actualmente reúne a 50 escuelas de 22 estados del país. (Kloss, 2006)

Como ya se había mencionando anteriormente, México mostraba una elevada oferta educativa, por lo que en el año 2000 debió tener unas 150 escuelas con licenciatura en diseño gráfico, (tan sólo en el estado de Puebla existen cerca de treinta carreras de diseño gráfico, de las cuales sólo aproximadamente cuatro pueden considerarse consolidadas); las cuales, según Gerardo Kloss, se podían categorizar en tres grandes grupos.

“La primera categoría se puede definir con escuelas públicas prestigiosas y consolidadas, pero con un exceso de población, equipadas de manera insuficiente y con un crecimiento relativamente lento. La segunda categoría serían igualmente escuelas prestigiosas y consolidadas, pero en esta ocasión privadas, con baja población, un crecimiento regular, equipadas adecuadamente y costos altos. Por último, está la categoría de las escuelas particulares de alta población, crecimiento desmedido, y de consolidación, equipamiento, costo y calidad considerablemente inconstantes.” (Kloss, 2006)

Actualmente, existe una oferta desmedida de cursos de computación y carreras técnicas que incluyen la enseñanza de las paqueterías aplicadas al diseño gráfico, las cuales se ofrecen como capacitación profesional, lo que afecta al mercado laboral de los diseñadores gráficos.

Por esta razón, a parte de la competencia abierta entre escuelas privadas y la necesidad de conocer en qué se gastaban los fondos asignados a las escuelas públicas, en los años noventa, algunas escuelas decidieron moverse hacia la evaluación, acreditación y certificación. La Federación de Instituciones Mexicanas Particulares de Educación Superior

(FIMPES) tenía un sistema de acreditación, orientado a recalcar a las mejores escuelas en un ambiente de libre competencia, que por varios años fue un requisito para afiliarse. Pero en 2003, gracias a la colaboración entre Encuadre y DI Integra (Asociación de Escuelas de Diseño Industrial) se creó El Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño (Comapro), el cual recibió en reconocimiento de Copaes para acreditar a todas las escuelas de diseño. (Kloss, 2006)

Se espera, que cuando el número de escuelas y universidades, que haya logrado la acreditación, sea suficiente, se empezará a hablar sobre la certificación.

Parte del proyecto “Análisis de los paradigmas de la enseñanza del Diseño en Universidades pertenecientes a la SACS-COC y ENCUADRE”, del que forma parte este trabajo, consta en analizar los planes de estudio de las diversas carreras de diseño que tienen distintas universidades en nuestro país, así como en el sur de Estados Unidos. Actualmente, a partir de los resultados obtenidos en la categorización de las materias en los planes de estudio de las diferentes universidades que se tomaron como muestra en estos países, especialmente instituciones afiliadas a Encuadre y la SACS, se puede demostrar que en la actualidad no existe una tendencia de enseñanza del diseño definida, la mayoría de las escuelas tienen aún como base los ideales de la Bauhaus, pero establecen su perfil de egreso de acuerdo a las necesidades en el campo laboral actual, por lo tanto existe una gran variedad de planes de estudio, en donde la mayoría abordan de manera general las distintas áreas del diseño. Dicho análisis aún no está terminado, por lo que será el objeto de otra entrega de la investigación mencionada, sin embargo, nos da una idea de la situación en la que se encuentra la educación del diseño hoy en día.

## **Significación del diseño**

Desde sus inicios el Diseño gráfico en México ha vivido una situación particular por el simple hecho de desenvolverse en un país donde es una disciplina poco reconocida, especialmente si se compara con otras profesiones. Es muy común que al llegar con un cliente se le tenga que explicar qué es el diseño gráfico y posteriormente el trabajo que hace un diseñador. Como ya se había mencionado, otra gran desventaja de los diseñadores hoy en día, es la competencia por parte de las personas, que sin tener una preparación profesional ejercen el diseño sólo por saber manejar el software que utilizamos los diseñadores. Está de más decir, que los resultados claramente no son los mismos, sin embargo éstas personas restan mercado al diseñador. Un gran problema que tenemos como sociedad es, que no se enseña la importancia real de estudiar diseño, por lo que el país en general no entiende el impacto social, cultural y económico que tiene el ejercer esta carrera, y aunque no lo parezca, es parte primordial de la economía que mueve al mundo al ser uno de los principales promotores de marcas trasnacionales al estar presente a nuestro alrededor en la vida diaria.

Como un pequeño ejemplo del efecto económico que tiene a nivel mundial, se encuentra el impacto de los derechos de autor que forman parte del sistema de garantías de operación de los diferentes agentes económicos de un país. Según la UNESCO las industrias culturales son definidas como aquéllas que combinan la creación, producción y comercialización de contenidos que son intangibles y culturales en su naturaleza. Estos contenidos están protegidos por el derecho de autor y pueden ser considerados como bienes o servicios. El derecho de autor es reconocido mundialmente por la UNESCO, la cual establece en su Declaración Universal Sobre Diversidad Cultural que “Frente a los cambios

económicos y tecnológicos actuales, que abren vastas perspectivas para la creación y la innovación, se debe prestar una atención particular a la diversidad de la oferta creativa, a la justa consideración de los derechos de los autores y de los artistas, así como al carácter específico de los bienes y servicios culturales que, en la medida en que son portadores de identidad, de valores y sentido, no deben ser considerados como mercancías o bienes de consumo como los demás”. (UNESCO, 2000) Es decir que, son industrias intensivas en trabajo y conocimiento e incentivan la innovación en los procesos de producción y de comercialización (Marcio Buainain, 2001). Las actividades que están bajo protección de los derechos de autor en México son muy parecidas a las establecidas en los demás países, para dar un ejemplo, algunas de ellas son los trabajos fotográficos, dibujos técnicos, trabajos literarios, los cuales incluyen revistas y periódicos, entre muchos otros que forman parte de los quehaceres que los diseñadores incluyen en sus trabajos. Como menciona Ernesto Piedras, las industrias culturales tienen esta naturaleza tanto cultural como económica, de tal forma que participan en la economía en términos de la creación y de la contribución del empleo al Producto Interno Bruto (PIB); tienen un papel primordial en la generación de riqueza de los países, ya que además de que el proceso creativo representa una actividad económica, también existe un efecto en su distribución, adquisición y reproducción. Asimismo, generan ingresos para los gobiernos en forma de contribuciones, así como divisas en el caso de los países con ventajas competitivas en esta área. (Piedras, 2004)

Es impactante el hecho de que cada año egresan una enorme cantidad de diseñadores en sus distintas ramas, sin embargo su impacto social y socioeconómico no resalta. Tan sólo en nuestro país, se calcula que aproximadamente el 20% de los egresados en diseño gráfico trabajan en algo relacionado a su profesión, mientras que del otro 80%, una

cantidad considerable nunca ejercerá en la carrera que estudió. Estos datos son aun más notorios si se toma en cuenta que sólo el 5% de los estudiantes que ingresan a la educación primaria terminará una carrera profesional. (Gaytán, 2011) Por lo tanto, ¿qué está pasando con la educación del diseño en México?

Un plan de estudios se diseña esperando resultados de por lo menos 5 años al futuro, dichos planes tienen la meta de que los estudiantes egresarán con cierta cantidad de habilidades y competencias que le ayudarán a desempeñarse en el campo laboral de forma satisfactoria. Estas habilidades, capacidades y competencias son en general las mismas cosas que prometen la mayoría de las universidades que ofrecen la carrera de diseño, pero aquí lo importante es saber cómo pretenden lograr eso, y qué incluyen en sus planes de estudio.

La situación en el mercado laboral actual indica que, lo que se necesita de un diseñador a partir de ahora es que sea un investigador y solucionador de problemas, principalmente de comunicación y marketing. Problemas que en la mayoría de los casos ya están definidos y concretos, pero que no necesariamente será siempre así. Debe ser capaz de gestionar proyectos, así como elaborar y desarrollar estrategias, con el fin de dar soluciones completas a los problemas planteados, desde la definición del problema hasta los productos o estrategias finales pasando por la evaluación de resultados; logrando un verdadero impacto en el cliente, así como en el usuario.

### **La docencia en México**

Otro gran problema en la enseñanza del diseño en México está relacionado con sus docentes y los horarios que deben cumplir como profesores de tiempo completo en las

distintas universidades, lo que provoca que en su mayoría, sean “sólo” maestros y su carrera profesional se ve descuidada, ya que la carga de trabajo académico más los cursos que deben impartir les deja poco tiempo para desarrollar trabajos profesionales independientes. Actualmente, con el gran énfasis que se les está dando a las acreditadoras a nivel mundial, las universidades e instituciones educativas se preocupan más por el grado académico que tiene cada uno de sus profesores que por la extensión y calidad de sus portafolios. Esto no quiere decir que obtener ciertas acreditaciones no sea importante, pero se está descuidando en exceso la experiencia profesional a la hora de contratar docentes de tiempo completo, sobre todo pensando que por la misma búsqueda de acreditaciones, dichos docentes deben cumplir con una mayor cantidad de responsabilidades académicas lo cual deja poco tiempo para que ellos mismos desarrollen nuevos proyectos de investigación que ayuden a mejorar el diseño en nuestro país. Este es un gran factor a considerar, ya que a su vez y por lo general, los alumnos prefieren y respetan más a los profesores que tienen gran experiencia profesional en el área; esta problemática docente sólo está provocando un ciclo vicioso cada vez más difícil de romper.

Por otro lado, tenemos el ejemplo de cómo se maneja este mismo tema en países como Estados Unidos, donde a los profesores de tiempo completo, con proyectos de diseño independientes, se les deja una carga menor de cursos y responsabilidades académicas para que puedan seguir desarrollándose en su carrera profesional, impulsando una mayor cantidad de proyectos, lo que les proporciona mayor experiencia a la hora de transmitir conocimiento a sus alumnos; lo cual, a su vez, es de gran beneficio para el país, ya que como en cualquier profesión se debe buscar ser pioneros en innovación y desarrollo en el área del diseño. (Gaytán, 2011)



Lo ideal sería que los docentes de tiempo completo encuentren en su práctica profesional su mayor aportación a la enseñanza del diseño, sobre todo en las áreas o materias donde tener cierta experiencia es elemental, como lo son los cursos de taller de diseño donde la enseñanza del profesor, aunado a su ejercicio profesional son más evidentes y relevantes para el proceso de enseñanza-aprendizaje. De igual manera, es importante orientar a los docentes que se inclinan más hacia la investigación, a materias donde ese conocimiento les permita a los estudiantes aportar mejores argumentaciones a todo proyecto e investigación que realicen. Probablemente, implementar cambios como estos no sea tan fácil y tome cierto tiempo, sobre todo para que todas las instituciones de nuestro país se adapten al modelo, pero considero que es importante replantear no sólo el contenido de cursos impartidos en las carreras de diseño, sino la importancia de apoyar a los docentes para que ellos a su vez aporten mayor calidad a la enseñanza de los futuros diseñadores del país. Otra parte importante que ayudará a solucionar el problema de enseñanza, se encuentra en encaminar la docencia universitaria en diseño al manejo de teorías que se lleven a la práctica; ya que como menciona Chaves, un estudiante lleno de teorías y poca práctica se verá poco útil al salir al campo laboral, mientras uno que sólo sea práctico, sin darle importancia a la teoría no tendrá más opción que dedicarse simplemente a la reproducción y a lo operacional. Por lo tanto, la respuesta se encuentra en la unificación equilibrada entre la teoría y la práctica.

En muchas ocasiones para poner en práctica lo aprendido los docentes utilizan como forma de evaluación el proyecto, que como menciona Adriana Guevara en su texto "*De qué hablamos cuando hablamos de proyecto*", es una representación heurística de una situación a futuro, en la que el docente se encuentra en el papel de ser el cliente con una lista de

necesidades que deberán ser resueltas, por medio de la elaboración y solución de un proyecto. En la mayoría de las ocasiones, el escenario es que el docente es el único interlocutor al que puede acudir el alumno para realizar el proceso de resolución del proyecto. En esta relación, el alumno trata de traducir qué es lo que el docente quiere.

La palabra proyecto alcanza la inclusión de un sin fin de posibilidades para ser interpretado, puede ser desde la ideación, o el objeto representado, hasta la investigación sobre el tema y desarrollo de este, con el ordenamiento de la información recabada.

“Ahora es común que el proyecto se considere como una práctica disciplinar, como resultado material y como discurso”. Gracias a la diversidad de proyectos en los que se puede involucrar actualmente un diseñador, este ha expandido su campo cruzándose con otras disciplinas las cuales dan un gran aportación su práctica. La actual globalización ha traído una reconfiguración de los límites de los campos disciplinarios, y hoy en día es más común que estos se crucen y trabajen juntos. (Guevara, 2012)

### **Diseño de información**

En las últimas décadas ha surgido el término ‘diseño de información’ el cual fue acuñado por la Sociedad del Diseño de Información (IDA), un grupo interdisciplinario de trabajo formado en Reino Unido finales de los años 70. El International Institute for Information Design (IIID) dice que “el Diseño de información es la definición de los requerimientos que gobiernan la selección, interpretación y transmisión de la información para los propósitos de transferencia del conocimiento, así como para la optimización de la información respecto a esos requerimientos”.

El diseño de información en el sentido más amplio, consiste en la selección, organización y representación de la información para una audiencia determinada. Su función principal es la comunicación eficiente, esto implica que la presentación de la información sea de manera clara y atractiva, ya que sigue teniendo importancia la parte estética, que se encarga de llamar la atención de su audiencia. A diferencia de otros tipos de diseño, el diseño de información se define como el arte y ciencia de preparar información que puede ser utilizada por los seres humanos con eficiencia y efectividad al cumplir los propósitos comunicacionales, por lo tanto, es capaz de hacer que información compleja sea más fácil de entender y de usar, lo cual implica entender los distintos lenguajes utilizados de forma imprescindible. Por esta razón, se puede decir que tiene una dimensión cualitativa medible, y no es sólo una respuesta esteticista. Asimismo, las consecuencias de la poca comprensión o el desentendimiento pueden llegar a causar mayor desventaja a la organización, empresa, gobierno, etc. (Walker & Barrat 2005)

Existe una gran diferencia con el diseño publicitario, el cual se basa principalmente en la persuasión, mientras que el diseño de información se encarga de presentar datos objetivos para que el usuario se informe, tome alguna decisión o acción, ya que se centra, más que nada, en los usuarios. (Wildbur & Burke 1998) Por lo mismo, generalmente es iterativo, sus soluciones son comprobables y modificables en cuanto se requiera. Según el IIDD, el ciclo del diseño de información es: ver, entender, usar. Puede transformar la información en piezas atractivas, multi-sensoriales, fácilmente entendibles, interactivas y apropiadas al medio.

Por esto mismo, sus principales objetivos son desarrollar contenidos visuales que sean comprensibles, fáciles de traducir a una acción efectiva; diseñar interacciones con el

equipamiento que sean simples, naturales, y lo más placenteras posible, lo cual involucra resolver muchos problemas en el diseño de interfaces digitales. Y permitir a un usuario encontrar su camino en el espacio tridimensional con comodidad y simpleza, especialmente en el espacio urbano, aunque también en el espacio virtual. (Jacobson, 1999) El diseño de la información hace una contribución vital a las sociedades industriales y digitales modernas. El buen diseño de información, ayuda a las personas que se enfrentan con decisiones complejas que necesitan hacer en el mundo de hoy. El mal diseño de información, dificulta la vida cotidiana, deja en desventaja a aquellos con menos educación, e incluso pueden ser la causa de accidentes. (Waller, 2016) Según Rob Waller, en su texto *Transformational Information design*, “el diseño de información es la aplicación de un proceso de diseño a la tarea de informar a las personas”.

El diseño de información no es sólo lo que obtienes cuando le das a un diseñador gráfico alguna información para organizar. La información, es decir, palabras, datos, documentos, etc. no existe antes de que comience el proceso de diseñar. Surge durante el proceso, el cual comienza con la necesidad de que alguien sepa o explique algo.

Como ya se había mencionado anteriormente, la comunicación implica tanto un comunicador como una audiencia. Y siempre existe un propósito u objetivo que puede ser diferente para cada lado. Por esta razón, el diseño de información debe ser eficaz y preciso, ya que ofrece cambiar el estado del conocimiento en su audiencia. (Waller, 2016)

Tiene su base en conocimientos, herramientas y técnicas, ya que es visual y verbal a la vez, y se enfoca en las necesidades de los usuarios más que la expresión artística. Por lo general, es imperceptible hasta el momento en que algo va mal, porque cuando algo se

encuentra mal en el diseño, es más fácil que el usuario lo note y se queje por el mal desempeño que experimentó.

Otro punto clave del diseño de información es que la innovación no es uno de sus principios, en algunos casos podría ser necesario para transmitir el mensaje, pero no es algo que se busque siempre a la hora de solucionar problemas de diseño de información, en muchos casos la solución es algo a lo que los usuarios ya están acostumbrados o conocen. Como ya se había dejado claro, el diseño de información simplemente busca solucionar problemas de la manera más efectiva y funcional.

Waller menciona que los problemas de diseño de información son motivados por tres participantes clave en el proceso de comunicación: “la persona u organización que tiene algo que decir, la audiencia, es decir, aquellos que necesitan saber algo, y finalmente el canal de comunicación, ya sea un signo, una página, una pantalla de celular, etc. El canal es siempre una restricción importante sobre lo que se puede decir, cuánto se puede ver, y cómo se puede acceder”. Por lo tanto, cada participante influirá en el proceso de diseño, así como en la solución final.

Asimismo, los diseñadores de información se preocupan igualmente del lenguaje y del diseño gráfico, por lo que también deben considerar la fachada del texto, es decir, el uso de un lenguaje claro para los usuarios a lo que está dirigido. Esto sólo es un ejemplo de que las soluciones de diseño de la información, deben basarse en fuentes culturales y funcionales.

En conclusión se pueden decir que, en lugar de tratar de dominar todo, los diseñadores de información utilizan un conjunto de teorías, métodos, heurísticas y patrones de diseño que forman parte de la convergencia de diferentes prácticas, especialmente el

diseño gráfico, el lenguaje simple y la investigación sobre la usabilidad. (Waller, 2016) Por lo tanto, se puede señalar que el diseño de información tiene un amplio alcance y una ambición transformadora. Como se ha mencionado a lo largo del texto, el problema es, que a pesar de que el diseño de la información responde a una necesidad humana muy fundamental, existe una educación o capacitación muy escasa para preparar a las personas a ser diseñadores de información, más escasa aún que lo que ocurre con la enseñanza del diseño gráfico.

### **Diseño de información en la UDLAP**

En México, una de las pocas instituciones educativas que ofrece la carrera de Diseño de Información, es la Universidad de las Américas Puebla (UDLAP). En el año 2000, el cambio de nombre en la carrera vino con una reestructuración en su plan de estudios, tomando como base los sondeos con empresas y despachos de diseño y comunicación estratégica para conocer los perfiles que se buscan en el campo laboral. Dicha reestructuración se creó a partir de la idea de que “el diseño gráfico debe de estudiar las formas comunicativas de la imagen es decir, la información, y no definirse como una actividad profesional solamente centrada en estudios de la imagen y sus características”. Por lo que se propuso establecer a la información como el objeto de estudio disciplinario, dando lugar al nacimiento, primero de la Maestría en Diseño de Información en 1998, y luego a la Licenciatura en Diseño de Información Visual. (Brizuela, 2006)

Al poner a la información como centro de la disciplina, la malla curricular se fue alejando de la tecnicidad de la producción y reproducción de imágenes, y las nuevas materias se enfocaron en la resolución de los aspectos teóricos, metodológicos y operativos

que configuran los procesos de información visual. La conclusión fue que “era necesario preparar a los diseñadores de información visual con herramientas teóricas y metodológicas que permitieran tomar decisiones adecuadas en sus estrategias de solución de problemas de diseño”. Se tenía que destacar la configuración de los mensajes, el conocimiento de la recepción de la información por parte de los públicos y los procesos de creación de los mensajes. (Brizuela, 2006) Por lo tanto, con este cambio en el plan de estudios se esperaba que los nuevos diseñadores saldrían de la carrera como expertos en el proceso de la información, entendiendo los procesos de configuración, así como los de recepción.

La preocupación principal del Departamento de Diseño de Información en la UDLAP, es que sus egresados se posicionen como profesionales que puedan desarrollarse de manera adecuada en cualquier nivel corporativo, asimismo que tengan aptitudes para resolución de problemas de forma creativa y que sean capaces de interactuar transdisciplinariamente sin ningún problema. La universidad pretende, desde entonces, formar universitarios que se distingan por su visión estratégica del Diseño, esto a través de las variaciones implementadas, que incluyeron cambios teórico-metodológicos como la arquitectura de la información, lenguaje visual, diseño de interfaces, diseño de interacción, diseño de experiencias, entre otros. Cumpliendo de esta manera con los propósitos de aprendizaje, que se mencionan a continuación tal cual lo expresaron los docentes del departamento de Diseño: “Es objetivo del programa en Diseño de Información Visual formar profesionales líderes en el área del desarrollo de estrategias de información, que posean competencias profesionales y valores que les permitan tomar decisiones para proponer soluciones adecuadas a problemas de información, siendo profesionales éticos,

capaces de incidir en los procesos de información y comunicación a través de propuestas visuales que faciliten el entendimiento entre las personas”. (Brizuela, 2006)

### **Nuevas tendencias**

A diferencia del diseño gráfico, el diseño de información ha ido más allá del simple hecho de diseñar piezas visuales, sino que también se enfoca en otras formas de interactuar con la gente, por ejemplo a través del diseño experiencias. Aún así, ya existen nuevas tendencias que llegan a un nivel más alto en la propuesta de interacción con el cliente, como ejemplo podemos hablar del ‘Service Design’, el cual permite diseñar experiencias inolvidables para los usuarios creando nuevos vínculos entre las personas, la infraestructura, comunicación y los materiales que componen un servicio. Esta nueva rama del diseño se da gracias al crecimiento del sector de servicios, y ayuda a que los proveedores de servicios sean más competitivos y continúen atrayendo una mayor cantidad de usuarios.

Para lograr un mayor atracción en los usuarios, parte importante del Diseño de Servicios es el uso del ya conocido ‘Design Thinking’<sup>1</sup>, el cual en un inicio se planeó para el desarrollo de productos, pero ahora también se esta implementando en todo aquello que requiera de la vivencia de una experiencia para el público. Por lo general no se trata de productos tangibles, pero igual generan una reacción en el usuario y lo que sea busca es que sea agradable y placentera para que sobresalga su preferencia por la marca gracias a su servicio. Un claro ejemplo de lo que involucra el Service Design es el trabajo que realizan compañías como Uber, el cual se centra en otorgar un excelente servicio de transporte a los

---

<sup>1</sup> Design Thinking es una metodología para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios.



usuarios, que ahora prefieren lo que la compañía les ofrece, incluso aunque su precio sea más alto que el de un taxi normal.

Dentro de la educación, parece haber un cambio en el interés del diseño de productos al diseño de servicios, un campo creciente de estudio por la misma transformación de la sociedad. El Royal College of Art, por ejemplo, creó una maestría de dos años dedicado al diseño de servicios en colaboración con el Imperial College London en 2012.

Otro ejemplo de las tendencias que están surgiendo en el área de diseño y que en algún momento podrían llegar a sustituir el trabajo del diseño gráfico, para hacerlo más completo es el 'Transition Design'. Terry Irwin, jefa de la Escuela de Diseño en la Universidad de Carnegie Mellon, lo define como "una forma especulativa y experimental de la práctica del diseño y la investigación de diseño dedicada a concebir modelos a largo plazo para estilos de vida sostenibles". También implica un profundo conocimiento de cómo la información y la tecnología nos conectan. Irwin menciona que el diseño, desde hace tiempo, ha asumido el reto de la innovación social y el diseño sostenible o ecológico, el Transition Design lo resume bastante bien, ya que hoy en día a los diseñadores se les pide cada vez más que trabajen en problemas con mayor complejidad dentro de sistemas sociales y ambientales. Es necesario comprender la relación de lo social, lo económico y lo político, y ser capaz de reconocer completamente cómo vivimos nuestras vidas, así como el papel que tiene el diseño en todo nuestro entorno y cómo este lo afecta. Irwin también hace hincapié en lo ya se había mencionando anteriormente, los diseñadores no sólo deben ser capaces de entender esos problemas en toda su complejidad, sino también ser capaces de trabajar en equipos trans-disciplinarios para resolverlos. El diseño de transición desafía principalmente nuestra manera de vivir, trabajar e interactuar, y tiene como base la idea de

que la mayoría de nuestros paradigmas sociales tendrán que sufrir un gran cambio si vamos a movernos hacia una forma sostenible de vivir en este planeta.

En cuanto a lo educativo, el Transition Design forma parte del nuevo plan de estudios implementado en la Universidad de Carnegie Mellon desde que Terry Irwin es la jefa de la Escuela de Diseño, ya que implementar este cambio fue una de sus principales condiciones para aceptar el trabajo como cabeza del área de diseño dicha universidad.

Al respecto, Irwin destaca que “lo que vincula este nuevo plan de estudios, es que esta área de enfoque del diseño se está enseñando en todos los niveles dentro del currículo”. (Impact Design Hub, 2015) Transition Design se enseña a nivel de licenciatura, y también existe un seminario obligatorio en diseño de transición para todos los estudiantes de maestría y de doctorado. También menciona, en la entrevista que dio para Impact Design Hub, que son los estudiantes de doctorado quienes están llevando a cabo una investigación en Transition Design para ayudarlos a concretizar lo que es. Gracias a esto, relanzaron su programa de doctorado y ahora es posible hacer un PhD de cuatro años en diseño de transición.

Asimismo, la Universidad de Palermo en Buenos Aires está integrando Transition Design en su programa de maestría, la Universidad EINA de Barcelona ha iniciado una investigación en Transition Design y Schumacher College en el Reino Unido está incorporando esta disciplina igualmente en su Programa de Maestría. La transformación que se tiene que hacer de un diseño gráfico como lo conocemos hoy en día, a uno de diseño de transición como el que plantea Terry Irwin, es un proceso largo pero que poco a poco está dando resultados, y los interesados en aplicar esta nueva forma de ver el diseño son cada vez más y se encuentran en distintos países.

## **Cambio de paradigmas**

Finalmente, después de la elaboración de este trabajo en el que abordamos de distintos temas, todos de suma importancia y con una gran influencia y relacionados en la enseñanza del diseño, podemos concluir varias cosas.

Primero, hablando del diseño como tal en nuestro país, consideramos que es de suma importancia que todos como sociedad le demos el lugar que se merece esta disciplina, ya que nosotros los diseñadores tenemos las herramientas y conocimientos necesarios para señalar la importancia que tiene la disciplina a nivel mundial y su impacto en otras áreas. Es importante que podamos demostrar y argumentar con las teorías y metodologías que utilizamos y en las que nos basamos para la realización de cada diseño y que de esta forma los clientes conozcan el proceso que estamos llevando a cabo a la hora de solucionar los problemas que nos plantean, así lograr que se haga a un lado el pensamiento retrógrado de que sólo somos los encargados de aportar estética, y se reconozca la funcionalidad y efectividad sea cual sea la pieza diseñada.

En cuanto al tema de enseñanza del diseño, todo comienza desde los cimientos, esto se refiere a que no se puede esperar un gran avance en los cursos que cada universidad plantea en su plan de estudios si sus docentes no se encuentran en condiciones óptimas para compartir su conocimiento. Es importante que los docentes puedan también dedicar tiempo a proyectos personales que incrementen la riqueza y aportaciones a la enseñanza que darán a sus estudiantes, y no que estén simplemente atados a su responsabilidades académicas para cumplir con las acreditaciones que persigue cada universidad. Esto no quiere decir que dichas acreditaciones no sean importantes, porque sí lo son, pero también es importante

conocer cómo sienten los estudiantes la enseñanza que están recibiendo, ya que esta es la mejor manera de conocer directamente las fallas y aciertos en el sistema.

Es importante considerar lo que el mercado laboral está requiriendo cuando se elabora un plan de estudios, pero también es primordial que la enseñanza debe evolucionar y moverse al ritmo o incluso un poco más rápido de lo que la sociedad lo requiere, gracias a las nuevas tecnologías y el uso que se les está dando. Es decir que, en la actualidad el diseñador debe proponer proyectos donde se consideren variables económicas, políticas, culturales, sociales, empresariales y ambientales, y que de esta forma obliguen a pensar en procesos cada vez más eficientes, en lugar de preocuparse solamente por el producto final. Las nuevas tendencias que se están desarrollando como el Service Design o el Transition Design son una muestra de que no podemos estancarnos, principalmente en nuestro país, con esa idea vieja del diseñador como creador únicamente de gráficos, debemos dar el siguiente paso a generar experiencias, brindar mejores servicios y preocuparnos por el impacto que tiene todo lo que creamos en nuestro planeta, ya que es el único que tenemos y debemos cuidarlo. Estos modelos representan una alternativa para elevar la calidad de los procesos formativos en el diseño gráfico así como de la actividad docente, mejorar el desarrollo disciplinar, y solucionar las necesidades sociales actuales.

Este proceso ya se está llevando a cabo en algunas instituciones del país como lo es la UDLAP a través de su licenciatura en Diseño de Información, el cual podría considerarse el primer paso para movernos del tradicional diseño gráfico, a lo que instituciones como Carnegie Mellon University están haciendo; pero para lograr un mayor avance y que se reconozca todo el trabajo que podemos hacer los diseñadores y las aportaciones que podemos dar al mundo es necesario que más universidades den este salto evolutivo, es

elemental que al ser parte de la misma disciplina nos apoyemos entre todos, al final de cuentas todas estas tendencias que están surgiendo entran en lo que es diseño.