



Perfiles Educativos

ISSN: 0185-2698

perfiles@unam.mx

Instituto de Investigaciones sobre la  
Universidad y la Educación  
México

Ariza, Verónica; Gaytán, Guadalupe; Rogel, Erika; Valdovinos, Salvador; Moreno, Leonardo  
La titulación intracurricular en el Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma de Ciudad  
Juárez (UACJ)

Perfiles Educativos, vol. XXXIII, núm. 132, 2011, pp. 67-89  
Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación  
Distrito Federal, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13218510005>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica  
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

# La titulación intracurricular en el Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ)

VERÓNICA ARIZA\* | GUADALUPE GAYTÁN\*\* | ERIKA ROGEL\*\*\*  
SALVADOR VALDOVINOS\*\*\*\* | LEONARDO MORENO\*\*\*\*\*

El presente artículo es resultado de la investigación realizada para describir y sistematizar el proceso de titulación intracurricular en el Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (Chihuahua, México) así como para plantear nuevas estrategias que guíen a los actores del proceso, en especial docentes y alumnos, en la elaboración de proyectos de calidad. Plantea la importancia de impulsar y difundir el desarrollo de las mejores investigaciones de diseño gráfico realizados durante cada período como una estrategia para la vinculación entre los estudiantes y el mercado laboral, y puntualiza la relevancia que esta disciplina puede llegar a tener en la localidad si se le identifica y reconoce como un instrumento de reflexión y crítica de los procesos de comunicación visual, y una herramienta para solucionar las problemáticas de este campo.

## Palabras clave

Formación profesional  
Titulación  
Investigación  
Diseño gráfico  
Vinculación

*This paper is the result of the research carried out by in order to describe and systematize the intracurricular qualification process of the Graphic Design Program at the Autonomous University of Ciudad Juárez (Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, UACJ) and to set out new strategies to guide the actors of this process of drawing up quality projects. The authors emphasize the relevance of boosting and diffusing the development of the best Graphic Design research jobs during each period as a strategy to increase the links between the students and the labor market and point out the relevance that this discipline can achieve at local level if it is seen and recognized as what it really is: an instrument to think about and consider critically the visual communication processes and a tool to solve the problems inherent to this field.*

## Keywords

Professional training  
Qualification  
Research  
Graphic Design  
Linkage

Recepción: 21 de septiembre de 2009 | Aceptación: 30 de agosto de 2010

\* Profesora investigadora en el Instituto de Arquitectura Diseño y Arte de la UACJ. Línea de generación y aplicación del conocimiento: teoría, crítica y enseñanza del diseño. Publicaciones: (2010) (coord.), *Usuario, diseño, entorno*, Ciudad Juárez, UACJ; artículos sobre diseño y educación en la *Revista Internacional Actas de Diseño*, Palermo, Argentina, núms. 3, 5 y 10. CE: sariza@uacj.mx

\*\* Jefa del Departamento de Diseño del IADA-UACJ. Trabaja los temas de vinculación, práctica profesional y educación para el diseño. Publicaciones: (2011), "La evaluación en diseño", *Foroalfa.org*, Buenos Aires; (2010), "Diseño-educación, fortalezas y debilidades", *Revista H+D*, San Luis Potosí, UASLP. CE: ggaytan@uacj.mx

\*\*\* Coordinadora de Apoyo al Desarrollo Académico en el IADA-UACJ. Línea de investigación: tecnología y práctica para el diseño de productos. Publicaciones: (2010), "El usuario en el proceso de diseño", en Verónica Ariza (coord.), *Usuario, diseño, entorno*, Ciudad Juárez, UACJ. CE: erogel@uacj.mx

\*\*\*\* Profesor investigador en el IADA-UACJ. Temas de interés: tipografía, señalética y didáctica del diseño. Publicaciones: (2010), "Acercamiento al usuario de hoy desde la perspectiva del diseño", en Verónica Ariza (coord.), *Usuario, diseño, entorno*, Ciudad Juárez, UACJ. CE: salvador.valdovinos@uacj.mx

\*\*\*\*\* Profesor investigador del IADA-UACJ. Temas de interés: ética y responsabilidad social del diseño; sustentabilidad, cultura y diseño. Publicaciones: (2010), "La tendencia a la investigación en el diseño", *Revista Ennova*, UACJ. CE: inovacion\_grafica@hotmail.com

## INTRODUCCIÓN

La titulación ha sido y sigue siendo uno de los indicadores más problemáticos en las instituciones de educación superior (IES) del país; los niveles más bajos se han superado gracias a la implementación de diversas estrategias, entre ellas la modalidad intracurricular. Como parte de la implementación del sistema departamental en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ), a partir de 1996 se planteó la posibilidad de que los alumnos tuvieran una opción distinta a la tesis y/o el examen de grado, en este caso la titulación por créditos. En el capítulo II, artículo quinto del Reglamento General de Titulación de esta universidad se menciona que la titulación se obtendrá al concluir los créditos asignados a cada plan de estudios, además de cumplir con los requisitos administrativos y académicos, según lo indica la normatividad universitaria.

El plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico (LDG) actualmente plantea veinte créditos obligatorios que se toman en los dos últimos semestres del programa. Es importante recalcar que se requiere que los estudiantes presenten de igual forma un proyecto de investigación que si bien no es una tesis cuenta con las características apropiadas para ser considerado un proyecto de final de carrera. Este proyecto inicia en la asignatura de Seminario de titulación y concluye en el Taller integral de diseño gráfico. Dichas materias son seriadas y ambas son obligatorias.

El proceso y los resultados de los productos de investigación que se han generado durante los últimos años han variado mucho debido a los varios intentos por mejorar y consolidar la actividad indagatoria en el área del diseño en nuestra institución. En este contexto se propuso el presente proyecto con el objetivo de revisar y formalizar el proceso de titulación en la licenciatura, para difundir los resultados positivos de la producción teórica y práctica, y para comprender el impacto que puede tener el ejercicio del diseño gráfico en la sociedad.

El presente trabajo se aborda desde un enfoque cualitativo en donde la reflexión sobre la problemática de titulación en la licenciatura en cuestión y la recopilación de información, principalmente a partir de las experiencias docentes y el contacto diario con el alumnado, permitieron generar productos que regulan el proceso de titulación y tienen el objetivo de mejorar el índice de titulación, pero sobre todo la calidad de los productos de investigación en el programa.

Se trata de un trabajo descriptivo cuyo objetivo es entender las múltiples problemáticas a las que se enfrenta el alumno de licenciatura al exigírsele un proyecto de investigación como no ha desarrollado uno en toda su carrera. Al mismo tiempo, y a partir de esta reflexión, detallar paso a paso el proceso de titulación ampliando las posibilidades de acuerdo a las experiencias vividas desde que se implementó la modalidad intracurricular en el Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte (IADA), así como describir a detalle el proceso y las responsabilidades tanto de alumnos como de profesores en el proceso.

Se partió de los siguientes supuestos: el primero de ellos es que el alumnado que accede al Seminario de titulación requiere de diferentes apoyos que le guíen y mantengan informado sobre cómo llevar a cabo su proyecto de titulación. El segundo fue que el programa de diseño gráfico requería de un conjunto de documentos que permitieran llevar un seguimiento formal del proceso de titulación intracurricular. Otra premisa es que al difundir los resultados de los proyectos, no sólo la comunidad universitaria podría conocer los alcances del diseño gráfico en la vida social, cultural y económica del entorno en que se implementa, sino también la comunidad en general y en especial las grandes y medianas empresas de la localidad.

La recolección de datos se hizo principalmente a partir de las mesas de trabajo y discusión entre los participantes del proyecto, que en su mayoría son los docentes que han

implementado los nuevos mecanismos de trabajo en las asignaturas de titulación intracurricular. Por otro lado, se revisaron documentos y experiencias de otras IES que tienen modalidades de titulación similares a la que aquí se plantea; se socializó la información dentro del claustro que revisa las asignaturas relativas a la investigación y teoría del diseño y posteriormente se procedió a la elaboración de productos que pusieran en marcha la formalización del proyecto a partir de documentos fundamentales como una normativa, una guía, formatos de registro y seguimiento y otros instrumentos informativos dentro y fuera del programa. Cabe mencionar que en la primera parte de este proyecto se invitó también a estudiantes egresados a presentar sus proyectos a los alumnos de las asignaturas de Seminario y Taller con el objetivo de ampliar la perspectiva del estudiantado tanto para la elección de los temas como para su conducción.

## ANTECEDENTES

El planteamiento inicial que genera esta investigación es el de estructurar un estudio puntual sobre el desarrollo y formación de los estudiantes del programa de diseño gráfico del Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte de la UACJ en el rubro de la investigación aplicada.

Los ejercicios de revisión del papel que tiene la investigación en los currículos de pregrado en nuestro país son, en la mayoría de los casos, estudios sobre las ciencias básicas, pero hay que hacer hincapié en que en las últimas décadas esta temática ha sido abordada por agencias de evaluación y diagnóstico de todo tipo de programas educativos tales como los Comités Interinstitucionales de Evaluación de la Educación Superior (CIEES).

En sus ya famosos *Marcos de referencia para la evaluación* y en las publicaciones de sus

resultados los CIEES, en este caso el Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (CADU), explica que no sólo es recomendable que al alumno de pregrado se le estimule a conocer el estado que guarda el conocimiento que recibe, sino que se le deben facilitar tanto las herramientas como la infraestructura para que participe en proyectos de vinculación con programas de investigación o instancias dedicadas a la generación y consolidación del conocimiento. En *La enseñanza del diseño gráfico en México* el CADU afirma que “es necesario considerar que los procesos de enseñanza-aprendizaje deben ser reorientados en aspectos cognoscitivos del trabajo proyectual, según un esquema de comunicación más amplio, que puede lograrse si se concede mayor terreno a la investigación y al desarrollo de la creatividad” (CADU, 2000: 11).

La investigación tiene un lugar preponderante en las instituciones de educación superior ya que son, además de espacios para la formación profesional, puntos clave para vincular la generación de conocimiento con la sociedad. En su misión la UACJ se manifiesta como “una institución pública con la misión de crear, transmitir, ampliar y difundir el conocimiento” (UACJ, 2009) y es a través de la investigación que plantea lograrlo.

La primera cohorte de alumnos en diseño gráfico que egresó de la UACJ lo hizo en 1996; el año siguiente se hicieron cambios y actualizaciones en el plan de estudios, en un currículo que sigue vigente<sup>1</sup> y que no planteó, ni desde su inicio ni en su reestructuración, una aplicación suficientemente integral como para poder alcanzar el nivel de competitividad deseable, sobre todo en lo que a investigación se refiere.

Aunque se advierte que las modificaciones que ha habido en este último plan de estudios<sup>2</sup> sugieren un interés por parte de administrativos y docentes por mejorar la calidad del

1 Es importante destacar que el plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico ha sido rediseñado en los últimos semestres y en enero de 2010 dicha generación tendrá acceso a este nuevo programa.

2 Entre las que se encuentran la ubicación de asignaturas en diferentes academias, la elaboración y actualización constante de cartas descriptivas y una mayor oferta de materias optativas relacionadas con el diseño.

programa, sobre todo tomando en cuenta la necesaria adecuación al sistema departamental que la UACJ decidió retomar en el periodo administrativo 1992-1996, no parece que esto haya sido suficiente para alcanzar una fuerte presencia a nivel nacional e internacional en propuestas sobre diseño y su investigación. Es en este contexto que la Coordinación del Programa de Diseño Gráfico, con apoyo de la jefatura del Departamento de Diseño, ha venido trabajando en los últimos años un nuevo rediseño que prevé sea puesto en marcha para 2010. Este plan está basado en estudios documentados sobre los cambios pertinentes de sus contenidos programáticos, fundamentados en las nuevas tendencias del diseño hacia el siglo XXI y en la necesidad de introducir asignaturas que promuevan la investigación en el diseño y que garanticen una formación integral del egresado universitario.

## INVESTIGACIÓN Y MODELO EDUCATIVO

El origen de la investigación en las universidades no se encuentra en su instauración como espacios para la formación profesional sino en un proceso de cambio que se da cuando las instituciones de educación superior adoptan la tarea y el compromiso de ser, además de continentes y difusoras de conocimiento, constructoras del mismo. En México como en otros países latinoamericanos, los primeros modelos educativos fueron heredados de Europa. Las condiciones del contexto obligaron a adecuar estas construcciones de una manera característica e incluso a cambiar paulatinamente los paradigmas por otros que se adecuaban más a las necesidades de la sociedad actual.

El modelo napoleónico con el que fueron fundadas muchas universidades del país ha ido cambiando a uno departamental como

reflejo de un movimiento a nivel nacional que proponía una visión distinta en la generación y aplicación del conocimiento:

Las universidades napoleónicas, organizadas en escuelas y facultades responsables de la docencia, en institutos y centros que realizan investigación, y en una administración central responsable de la difusión, fueron funcionales para una realidad que requería, básicamente, profesionistas para el ejercicio independiente de la profesión, y cuya concepción y perfiles no incluían la multidisciplinariedad ni la investigación como elementos fundamentales (Marum-Espinosa y Robles, s.f.: párr. 8).

Aunque el modelo educativo planteado por la UACJ en 1973, año de su fundación, es una combinación entre el sistema departamental y el napoleónico, no es sino hasta finales de 1992 que “se inicia la tarea para recuperar el sistema departamental original, implementándose nuevamente en 1994” (UACJ, s.f.: Justificación, párr. 1). La nueva organización académica de la universidad se basa en el modelo catalogado como departamento-colegio en lugar de una organización cátedra-facultad.

Algunas de las desventajas del antiguo modelo es que al estar basadas en una estructura académica y administrativa rígida<sup>3</sup> se percibe una “falta de adaptabilidad ante los cambios y expansión del conocimiento” (Chavoya, s.f.: Organización cátedra-facultad, párr. 2). Las ventajas de las facultades en cuanto a la interdisciplinariedad que permiten el sentido de pertenencia e identidad que se desarrollan en alumnos y docentes, y la centralización académica y administrativa que puede favorecer los procesos en ambos rubros, se ven disminuidas ante las ventajas de la departamentalización:

<sup>3</sup> Que se refleja en el currículo y especialmente en la figura del catedrático como autoridad e individuo muchas veces independiente de la academia, en su adscripción a una carrera en específico y en su relación con los demás actores de la IES.

- Conjunción de profesores e investigadores en un departamento (campo especializado del conocimiento, unidisciplinario) donde realizan y reúnen actividades de docencia, investigación y extensión.
- Agrupación de docentes y trabajo colegiado: se favorecen las relaciones horizontales.
- Tratamiento uniforme y ordenado del proceso educativo por áreas del plan de estudios.
- La organización departamental integra a docentes e investigadores en funciones específicas.
- Sistema de créditos flexibles y semiflexibles.
- Optimización de recursos y reducción de gastos operativos.
- Unidad administrativa y económica (Chavoya, s.f.: La estructura departamento-colegio, párr.1-6).

Bajo este nuevo modelo varias universidades en México buscan formar profesionales con las competencias tanto profesionales como de investigación que exige la sociedad; esta tarea es fundamental para lograr la generación y aplicación del conocimiento y la paulatina satisfacción de las necesidades de la sociedad moderna, ya que todo sistema de educación superior debe:

1. Proporcionar un alto nivel cultural y preparación científica a mayores segmentos de la sociedad, lo cual incluye aportar un elemento de formación profesional a aquellos que en la actualidad no progresan en sus trayectorias educativas.
2. Proporcionar una formación eficaz a los profesionales que conformarán la futura espina dorsal de la universidad.

3. Llevar a cabo investigación que contribuya no sólo al progreso de las fronteras del conocimiento, sino también al desarrollo industrial (Rojo, 2000: 207).

La UACJ, valorada desde 2004 dentro de las cuatro mejores universidades públicas del país según los CIEES,<sup>4</sup> está dirigiendo todos sus esfuerzos hacia el impulso y crecimiento de esta función básica de las universidades: la investigación. Así pues, como muchas IES, a través de sus programas y recursos debe cumplir con estas obligaciones que son, por un lado, preparar a los recursos humanos que puedan satisfacer las necesidades productivas y culturales de una sociedad y, por otro, procurar avances o desarrollos en el conocimiento; esto deja claro que la producción académica se traduce en términos no sólo de docencia, sino también de investigación.

Como parte del sistema departamental, en la UACJ se planteó la posibilidad de que los estudiantes tuvieran una opción más a la tesis y/o examen de grado para la conclusión de sus estudios, y para ello se instaura una nueva opción: la titulación por créditos. En el capítulo II, artículo 5to. del Reglamento General de Titulación (2007: 1) se menciona que la titulación se obtendrá al concluir todos los créditos del plan de estudios, así como cumpliendo con los requisitos administrativos según lo indica la normatividad universitaria. El programa educativo de Diseño Gráfico establece presentar un proyecto de investigación que cuente con las características adecuadas no de una tesis como tal, pero algo muy cercano a una tesina, un proyecto final de carrera.

Como marca la normativa ya citada, para la modalidad de titulación intracurricular “deberá establecerse en el plan de estudios un mínimo de dos asignaturas obligatorias y seriadas, cuyo programa especifique los requisitos y procedimientos para culminar con un

4 En mayo de 2004 la UACJ contaba ya con 21 programas evaluados de su oferta académica de 32 licenciaturas (*Gaceta Universitaria*, año XIX, núm. 169, mayo 2004, p. 3). En 2007 recibe un reconocimiento por tener más de 95 por ciento de sus alumnos en programas de calidad.

producto de investigación por escrito” (UACJ, s.f.: Reglamento Titulación Intracurricular, p. 2). En el caso de la Licenciatura en Diseño Gráfico el proyecto de titulación comienza su desarrollo con la asignatura de Seminario de titulación y se concluye en la asignatura de Taller integral de diseño gráfico. Ambas son de tipo obligatorio y la segunda no puede ser cursada sin haber aprobado la primera. De este modo el proyecto final de investigación para titularse se lleva idealmente durante un año completo;<sup>5</sup> en el mejor de los casos hay alumnos que tienen más tiempo trabajando en él ya que anteriormente han cursado asignaturas<sup>6</sup> que les permiten tener ya un objeto de estudio identificado o incluso un avance o primera propuesta de proyecto.

Antes de describir cómo se llevan a cabo los proyectos de investigación para la titulación en la Licenciatura en Diseño Gráfico de la UACJ es necesario explicar que la investigación en el área del diseño se encuentra todavía en medio de muchos debates debido a los temas epistemológico y metodológico. El hecho de que el diseño sea a la vez proceso y resultado de un proyecto, que sea una disciplina compuesta por varios campos de conocimiento; pero en especial el hecho de que el proceso mismo que implica el acto de diseñar sea en esencia una metodología (donde se aplican diversos métodos y técnicas) convierte a esta profesión en una disciplina difícil de introducir de manera espontánea a la metodología de la investigación que todos conocemos.

Es común que en las áreas plásticas y visuales los trabajos sean resultado de un proceso creativo que incluye diversas etapas; el proceso creativo ha sido revisado por varios autores, los nombres y el número de las etapas pueden variar entre ellos pero hacen

referencia a la misma categorización del fenómeno. Tomemos como ejemplo las fases que propone Mauro Rodríguez (1995: 40): cuestionamiento, acopio de información, incubación, elaboración y comunicación.

No obstante que estos pasos pueden ser aplicables a cualquier disciplina o búsqueda de solución de problemas, el proceso de diseñar requiere algo más que un acto creativo pues va más allá de la aplicación mecánica de información: es necesaria la observación de recomendaciones bajo una estricta investigación social y de mercado para la solución de problemas proyectuales. Como explica Jorge Frascara (2004: 35): “desde el punto de vista metodológico, la dificultad de la tarea del diseñador gráfico reside en el hecho de que un cuerpo genérico de conocimientos debe ser aplicado a situaciones específicas de experiencia humana”. Diseñar, por tanto, no es sólo proponer soluciones a los problemas existentes sino prever, programar y planificar actividades relacionadas con la solución de problemas proyectuales, lo que implica el dominio de algo más que una serie de pasos.

Desde que el diseño existe como disciplina independiente se han elaborado diversas metodologías para su resolución. Bruce Archer, M. Asimow, Ch. Jones o B. Munari, son reconocidos por sus propuestas metodológicas. Éstas describen un proceso donde claramente se introducen etapas de investigación tanto antes como después de la realización del producto material, es decir, un diseño. Es importante tomar en cuenta que siempre existen etapas tanto para reconocer las necesidades del cliente como para hacer un perfil del receptor, etapas intermedias en donde se va formando el concepto del diseño, fases para probar las soluciones posibles y finalmente la

5 Ha habido casos en los que el alumnado toma Seminario de titulación un semestre y el siguiente por diversos motivos no se inscribe en Taller integral de diseño gráfico, lo que en la mayoría de las ocasiones en lugar de convertirse en una ventaja porque el alumno tiene más tiempo para continuar su proyecto, se convierte en desventaja, pues lo más común es que detenga su investigación y vuelva a retomarla al inscribirse finalmente en Taller integral. Esto, cabe mencionar, resulta mucho más complejo no sólo para el alumno, sino para el docente, pues cabe la posibilidad de no ser quien anteriormente conoció el proyecto del alumno.

6 Como Investigación del campo profesional, Estrategias del mercado del diseño o Prácticas profesionales de diseño gráfico, todas del nivel avanzado.

recepción y evaluación de dicho producto son también partes importantes de este proceso.

Es importante aclarar que no todos los diseñadores aplican formalmente métodos específicos; de hecho, una de las mayores dificultades en la valoración del diseño como una profesión compleja y que requiere de grandes capacidades analíticas y sintéticas es la forma de abordar los problemas del diseño. Los expertos opinan que

el problema no está sólo en el debate entre dos modos de operar: uno más racional y deductivo; y otro más intuitivo y sintético, sino en un *leit motiv* que recorre además del diseño el campo de la acción social en general... la contradicción, y en ocasiones brecha o abismo, que se establece entre pensamiento y acción, reflexión y práctica proyectual (Esteve de Quesada, 2001: 8).

Esto permite corroborar lo importante que es la investigación en diseño y al mismo tiempo lo complejo que resulta fundamentar su entendimiento desde una sola perspectiva.

Fatima Saikaly (2005) apunta que en el caso de los estudios doctorales en diseño suelen existir dos premisas que guían la investigación: 1) el acercamiento científico; 2) el acercamiento reflexivo e interpretativo.

El acercamiento científico para la investigación en el área del diseño se trata del modelo tradicional o convencional para la investigación académica. Una metodología que sabemos es utilizada en diversas disciplinas, una serie de pasos que implica la implementación de un plan para dirigir y contestar preguntas de investigación, una metodología de la cual se extraen métodos y técnicas para contestar dichas preguntas y/o para examinar aquello a ser explorado. El objetivo, como mencionan los expertos, puede ser producir conocimiento y teorías —lo que conocemos como investigación básica—, o resolver problemas prácticos, es decir, hacer investigación aplicada (Hernández, Fernández y Baptista, 2003).

El acercamiento reflexivo e interpretativo se trata de una investigación basada en la práctica del diseño. El proceso de investigación es guiado, como su nombre lo indica, por un acercamiento reflexivo y hermenéutico hacia la resolución de las preguntas de investigación. Según Saikaly (2005), existen dos orientaciones diferentes cuando la investigación se basa en el proceso de diseño: a) investigación orientada a la práctica, que es la más común; y b) investigación centrada en la práctica.

- a) Es una combinación entre la investigación científica y la proyección de un diseño, por eso ha sido llamada “investigación proyectual”. El propósito es lograr que los aspectos teóricos y prácticos del proyecto de diseño tengan una coherencia con el contexto de investigación. Los métodos más usados en este tipo de investigación son los métodos de investigación en la acción; en este caso se trata de que el proceso de hacer o diseñar un artefacto constituye la metodología. No hay una estructura de trabajo establecida todavía, sin embargo estos trabajos suelen mostrar, además de la tradicional parte escrita de todo trabajo de investigación, una parte visual relacionada con el proyecto de diseño.
- b) La investigación centrada en la práctica es cuando la práctica del diseño constituye una forma de investigación y donde el conocimiento puede ser encontrado en, o a través de, los objetos creados. Es el más nuevo acercamiento para la investigación en el diseño y es el más debatido y criticado debido a que no tiene un reconocimiento científico; no hay un discurso base que pueda generalizarse o sustentarlo más allá del efecto tecnológico en la esfera teórica. Un método que se usa en esta investigación es el propio proceso de creación (proceso de aprendizaje conducido a

través del uso experimental e investigativo de las actividades prácticas del diseño). La estructura suele mostrar en este caso una fase de razonamiento creativo, seguida del desarrollo del prototipo y posteriormente la evaluación del mismo.

En otras palabras, la investigación se entrevé en la esencia proyectual del diseño aunque no necesariamente se esté dando desde la investigación científica. En los diferentes acercamientos vistos anteriormente podemos ver cómo el proceso de diseño ocupa diferentes posiciones en el proceso general de investigación, y por consiguiente en el desarrollo de conocimiento.

Para terminar este apartado es importante recalcar que en los programas de enseñanza del diseño y en las investigaciones relacionadas con el campo, sean o no académicas, las metodologías del diseño se utilizan para tener como resultado un producto. No obstante, la investigación en el área del diseño gráfico no debería necesariamente dar como resultado productos materiales, es decir, objetos de diseño (llámese logotipo, cartel, programa de identidad, señalización, etc.). Los productos pueden ser también análisis de las condicionantes, revisión de productos, descripción de estrategias, monografías, descripción de casos, etc. Es decir, resultados que impliquen, más que un producto nuevo, una reflexión sobre el proceso o la crítica del mismo.

#### **LA IMPLEMENTACIÓN DE LA TITULACIÓN INTRACURRICULAR EN LA LDG**

El currículo constituye un concepto fundamental para comprender la práctica educativa institucionalizada y las funciones sociales de la escuela. En palabras de Gimeno Sacristán (1998: 15): “El currículum supone la concreción de los fines sociales y culturales, de socialización que se le asignan a la educación

escolarizada o de ayuda al desarrollo, de estímulo y escenario del mismo, el reflejo de un modelo educativo determinado”.

Las funciones que cumple el currículo como expresión del proyecto de cultura y socialización las realiza a través de sus contenidos, de su formato y de las prácticas que genera en torno de sí. Como es un conjunto de experiencias, planificadas o no, que el medio escolar ofrece como posibilidad para el aprendizaje de los estudiantes, implica una selección de los contenidos o cultura, condicionada a diferentes niveles: social, político, administrativo, interpersonal, etc., que según los expertos, al tiempo que lo contextualizan, generan sus distintas conformaciones y reconstrucciones. Los contenidos culturales o intelectuales y formativos, códigos pedagógicos y prácticas a través de las que se expresan y moldean contenidos y formas son todos parte del currículo, porque este concepto está detrás de toda la educación, transformando las metas básicas de la misma en estrategias de enseñanza y otras muchas cosas que conforman la organización de la educación.

Las diversas apreciaciones de lo que es el currículo pueden entenderse a partir de autores como Franklin Bobbitt, Tyler y Taba hasta Stenhouse, Apple, Grundy, De la Torre y Alba, pero dado que el espacio no nos permite apuntar tan complejas corrientes que explican su puesta en práctica, nos limitaremos a decir que finalmente todos hemos vivido que una cosa es lo que se intenta enseñar, que puede ser el plan institucional; otra es lo que se enseña, que es lo que el profesor interpreta, y otra es lo aprendido, que son las vivencias y lo recibido por el alumno.

En este contexto, este trabajo de investigación tuvo como premisa incluir en su metodología un acercamiento hacia los diferentes implicados en el currículo, desde quienes organizan y llevan a cabo el trabajo de gestión y administración académica de un programa hasta los mismos actores: docentes y alumnos. Las diferentes perspectivas y los resultados

que hemos obtenido durante los años que lleva el programa de DG de la UACJ nos permitieron plantear propuestas fundamentando nuestros cambios en una serie de hechos y productos que resumimos a continuación en las diferentes etapas que sirvieron como antecedente a nuestro planteamiento.

En una primera etapa de la implementación del proyecto para la titulación intracurricular en la LDG de la UACJ, los resultados de las investigaciones fueron alentadores en tanto suponían un esfuerzo de elaboración de un proyecto distinto en tiempo, conceptualización y comunicación para los alumnos a punto de egresar; no obstante, un sinnúmero de detalles negativos pudieron observarse en los primeros trabajos. Los más graves tenían que ver con la realización de proyectos grupales de hasta diez personas que más que reflejar un trabajo colegiado eran proyectos de diseño en donde se percibían conjuntos de actividades técnicas más que reflexivas o argumentativas y un engañoso trabajo colaborativo.

Otra problemática tenía que ver con la elección de temas y el alcance de los mismos: lejos de ser proyectos de investigación eran forzadas propuestas de diseño gráfico. El problema no era tener gran cantidad de manuales de identidad, revistas o señalizaciones (por nombrar algunos ejemplos) sino que éstos eran presentados meramente como propuestas empíricas<sup>7</sup> justificadas, en la mayoría de los casos, al final de su realización. Lo que queremos decir es que muchas veces ni siquiera se estaba cumpliendo con la lógica de la metodología propia del diseño en donde la investigación previa a una propuesta conceptual parte de identificar no sólo las necesidades del cliente, sino también la problemática en la que se inserta, el contexto, el perfil del usuario, casos análogos de resolución del problema, etc. Todo esto como requisito indispensable para poder plantear una o más

propuestas de diseño que finalmente se llevan a cabo y se completan única y exclusivamente cuando se han hecho pruebas, se ha evaluado y finalmente se comunican para hacer una valoración y reflexión sobre el impacto del producto o diseño resultado del proceso.

Fue así que en el año 2004 se emprendió un importante cambio basado en tres vertientes: la primera era que el proyecto de investigación debía presentar una estructura mucho más sólida en lo referente al desarrollo de una metodología aplicada. La segunda, que la evaluación de dicha propuesta teórico-gráfica debía ser rigurosa, no sólo en el sentido de los parámetros de valoración del proyecto sino de la propuesta de diseño planteada, como ya decíamos arriba, como un proceso de diseño completo. Un tercer punto, éste opcional, fue comenzar a trabajar más con proyectos relacionados con problemáticas sociales reales orientados más al diseño sociocultural y educativo que a proyectos publicitarios o comerciales.

En resumen, se pretendía cambiar la perspectiva de los estudiantes en cuanto al enfoque que se tenía sobre el diseño gráfico y su relación con la investigación para dar soluciones idóneas a problemáticas precisas y muy diversas de comunicación visual. Al presentarse una nueva perspectiva sobre la visión del diseño gráfico para el siglo XXI, se hace necesario también desarrollar estrategias para involucrarlo con su entorno y con la enorme cantidad de problemas sociales que día a día se generan en la localidad.

Desde entonces hasta hace dos años aproximadamente, se pusieron en marcha diversas estrategias con resultados no siempre positivos. La planeación didáctica<sup>8</sup> de los dos cursos, la presentación y evaluación de los resultados, los actores, etc., tuvieron cambios significativos casi cada semestre. Por dar algunos ejemplos: una de las propuestas consistió en generar un solo contenido para las

<sup>7</sup> Por no llamarlas intuitivas.

<sup>8</sup> Con todo lo que implica: planeación, selección de contenidos, estrategias y actividades, realización, evaluación, perfil del docente y del alumno, modelo educativo, relación con contenidos de otras asignaturas, etc.

dos materias concibiendo a su vez una sola evaluación, lo que planteaba un proceso bastante largo, difícil de valorar objetivamente y problemas administrativos; otra cuestión fue dar al alumno mucha más información sobre metodología de la investigación, lo que provocó una sobrecarga de información difícil de asimilar y por tanto de aplicar; tener un profesor de metodología en Seminario y en Taller integral un experto diseñador gráfico, implementación fallida al haber una divergencia de criterios sobre los proyectos además de una formación dispar al llegar a Taller integral, ya que en Seminario unos decían que habían visto ciertos temas y otros no. Todo esto también afectaba el avance de los proyectos. Mantener el mismo docente en ambas asignaturas, utilizar la asesoría a distancia, reducir el número de alumnos por grupo, plantear temáticas sociales para ampliar el campo de acción fueron otras de las propuestas que han tenido resultados variopintos pero que finalmente no podían arribar a un ideal de formación y por consiguiente a proyectos de reconocida calidad.

Por otro lado, si en un principio los proyectos eran diseños justificados sin huella alguna sobre un proceso indagatorio y casi siempre dentro de las temáticas publicitaria y comercial, posteriormente la balanza comenzó a inclinarse rápidamente hacia el otro punto: los alumnos comenzaron a recibir toda clase de herramientas para la investigación y a proponer solución a problemas que sobrepasaban los límites de su formación. Así mismo, se estaba dejando realmente muy poco tiempo para realizar una reflexión desde o hacia la disciplina proyectual, eso sin mencionar que muchas de las investigaciones que realmente terminaban con una propuesta gráfica no llegaban ni al prototipo o a la evaluación por la falta de tiempo.

Un factor significativo más fue que para impartir estas asignaturas se contaba únicamente con profesores que no necesariamente eran diseñadores, no todos con experiencia en

investigación y la mayoría con grado de licenciatura, capaces en la mayoría de los casos de valorar las propuestas de diseño, no obstante faltos de competencia para plantear investigaciones formales o para revisarlas. Sin embargo, no fue solamente la llegada de diseñadores investigadores la solución al problema, sino el trabajo de la academia y la actitud de los docentes con uno u otro perfil para aceptar que el trabajo de sistematizar y elegir contenidos y procesos, así como el de motivar y tener una actitud siempre positiva hacia las capacidades del alumnado, era lo que permitiría reconocer el camino correcto para la titulación y, en especial, los alcances de dichos proyectos.

Las características que arrojaron los datos más positivos en todo este recorrido se reflejan hoy en el proyecto vigente:

- a) Grupos grandes en Seminario para recibir todos la misma información sobre cómo realizar el proyecto (metodología de la investigación e importancia de la investigación en, para y mediante el diseño).
- b) Contenido dividido en cuatro módulos, cada uno impartido por un docente diseñador o relacionado con el campo y con vasta experiencia en investigación.
- c) Planeación didáctica y entrega de evaluaciones parciales (por módulo).
- d) Grupos pequeños para la segunda parte (taller integral) y siempre con uno de los cuatro docentes que conoce los proyectos desde Seminario.
- e) Pruebas piloto como sustento para el proyecto.
- f) El diseño gráfico como medio para resolver problemas sociales sensibilizando al estudiante a tener un contacto más fidedigno con el contexto local.
- g) El diseño gráfico como disciplina imprescindible para visualizar, entender y en su caso dar respuesta a las problemáticas que decidan tratarse, por lo

que debe haber una clara diferenciación entre áreas de conocimiento.

- h) Fuerte actividad colegiada para revisar las problemáticas en todos los aspectos que surjan en el proceso.
- i) Evaluaciones colegiadas parciales y finales.

Cabe hacer un paréntesis para ahondar sobre aquellas características que un docente de diseño, que además es investigador, puede aportar a la implementación de los proyectos de titulación intracurricular. La educación es un motor clásico de crecimiento, indispensable para el ingreso en el mundo de la ciencia y la tecnología, para la adaptación de las culturas y su modernización. Como se explica desde la UNESCO, estos desafíos se enfrentan sosteniéndose en cuatro pilares: aprender a conocer, que implica aprender a aprender; aprender a hacer; aprender a vivir juntos y aprender a ser, esto último con el fin de que florezca la propia personalidad y se esté en condiciones de obrar con creciente capacidad de autonomía, de juicio y de responsabilidad personal (Delors, 1996).

Un docente universitario debe tener bien conocido este modelo universal pero además debe tener una preparación especializada, calificaciones reconocidas y aptitud para evaluar y mejorar su actividad. En palabras de los expertos el buen profesional es “un sujeto que orienta su actuación con independencia y creatividad sobre la base de una sólida motivación profesional que le permite perseverar en la búsqueda de soluciones a los problemas profesionales auxiliado por sus conocimientos y habilidades en una óptica ética y creativa” (González, 2000: 36). En este sentido Segura Bazán (2004:17-18) afirma que dos enfoques contribuyen a formar el perfil profesional que caracteriza a los educadores, sus comportamientos y sus actitudes hacia la enseñanza:

1. En un primer enfoque se tiene el conjunto de condiciones personales

relacionadas con su nivel investigativo, la divulgación del trabajo, el manejo del quehacer educativo, la calidad en su función, la cooperación y el liderazgo que mantiene en la institución, que atañen al educador como individuo y que entremezcladas dan forma a la historia profesional de cada docente.

2. En el segundo enfoque se encuentra la dimensión individual o interpersonal de la carrera, asociada al manejo y comprensión de situaciones, la creatividad, la capacidad de relacionarse y el dominio personal en la carrera docente; todo ello proporciona el marco de interpretación necesario que hace inteligible cada trabajo individual.

Dentro de esta concepción del perfil profesional del docente se incluyen tres aspectos relevantes: identidad, conocimiento y cultura, de los que a su vez derivan otros elementos que configuran la personalidad profesional del educador. Cómo lograr estos perfiles es lo que las instituciones de educación superior en la actualidad se preguntan; lo que sí puede afirmarse es que para lograrlo es imprescindible la promoción y el desarrollo de la investigación en todas las disciplinas en los sistemas de educación superior.

Ya hemos mencionado anteriormente que tanto para la universidad como para el docente las principales tareas son la docencia y la investigación. El artículo 10 de la Declaración Mundial sobre la Educación Superior de 1998, trata sobre el personal y los estudiantes como principales protagonistas de la educación superior. Ahí se afirma que un elemento fundamental para las IES es una enérgica política de formación del personal:

Se deberían establecer directrices claras sobre los docentes de la educación superior, que deberían ocuparse sobre todo, hoy en día, de enseñar a sus alumnos a aprender y a tomar iniciativas, y no a ser, únicamente,

pozos de ciencia. Deberían tomarse medidas adecuadas en materia de investigación, así como de actualización y mejora de sus competencias pedagógicas mediante programas adecuados de formación del personal, que estimulen la innovación permanente en los planes de estudio y los métodos de enseñanza y aprendizaje, y que aseguren condiciones profesionales y financieras apropiadas a los docentes a fin de garantizar la excelencia de la investigación y la enseñanza...

Hace algunos años la actividad docente, personificada en el profesor, implicaba la transmisión de manera más o menos regulada de ciertos contenidos. Habitualmente no se reflexionaba sobre la efectividad de sus actividades más allá de la evaluación que pares o alumnos hacían de su persona en el contexto interno de la institución; pero en la actualidad las exigencias para quienes se dedican a la docencia universitaria han ido creciendo y complejizándose. Hoy día es común que en las universidades se dé una gran importancia al rol investigador del docente; las evaluaciones que se hacen sobre su actividad tienen parámetros de valoración curricular específicos que demuestran esta situación.

Cabe mencionar que uno de los mayores problemas en la enseñanza universitaria en la actualidad es definir una identidad profesional vinculada a la docencia cuando se ha tenido una preparación para el ejercicio profesional orientada hacia el dominio de otra disciplina. Cuando la actividad docente se plantea como una actuación profesional debemos reconocer que esta especialidad tiene su propio ámbito de contenidos y que requiere una preparación para su ejercicio capaz de acreditar los conocimientos y habilidades para poder desempeñarse como profesional. Al respecto Miguel A. Zabalza indica que:

El conocimiento de la enseñanza, como el de otras realidades profesionales, se puede

llevar a cabo de una manera más formalizada y sistemática. Se trata, en este caso, de una competencia profesional y como tal requiere de conocimientos específicos, de un sistema de análisis que engloba elementos teóricos (que actúan como decodificadores) y técnicos (prácticos) (Zabalza, 2003: 69).

Esto significa que una aproximación profesional comprende conocimientos más sistemáticos y fundamentados, es decir, una preparación y unos recursos metodológicos apropiados para llevar a cabo la docencia. Las universidades se han preocupado por este asunto y han facilitado los recursos materiales y económicos necesarios para potenciar los mecanismos formativos de los profesores universitarios como docentes.

Así pues, es importante recalcar que para saber enseñar e investigar se requiere una formación y una práctica constante, así como reflexión sobre las mismas. Aunque nadie puede asegurar que quien tiene una habilitación avanzada obtiene con su título de posgrado otro que diga “sabe enseñar”, es reconocido que una formación avanzada puede proveer de herramientas tanto pedagógicas como metodológicas que permitan combinar la enseñanza y la investigación en aras de una docencia profesional.

Nuestros docentes con maestría, y más aún los que han pasado la experiencia del doctorado, han introducido mediante sus diferentes actividades, tanto en el Programa de Diseño Gráfico como en la institución en general, el concepto de “reflexión sobre la práctica”, mismo que a su vez ha influido en la visión que ahora se tiene sobre los alcances de la investigación en el diseño. En otras palabras, las características que tienen los docentes de diseño que además son investigadores son: la práctica para reflexionar y generar nuevas perspectivas sobre el conocimiento del diseño; las competencias para materializar esto en artículos, libros, conferencias, talleres o cursos; la participación en la evaluación de

la calidad de los productos académicos y, lo más importante de todo, la apertura para que otros puedan también aprender a investigar.

#### **ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL PROCESO Y LOS PROYECTOS DE TITULACIÓN**

El diseño es una disciplina de intervención en todos los espacios de definición del objeto y en el modo como se articulan. Según Norberto Chaves (1997: 107), el diseño busca “la forma sincrética, o sea una forma que responde simultáneamente a varios códigos. La forma tecnológica (construcción), la forma ergonómica (uso), la forma simbólica (identificación) y la forma estética (sensación)”.

En términos específicos 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” (Acha, 1999: 75). Entendemos por tanto que el diseño como tal tiene 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 ese movimiento económico que provocó la ampliación de los mercados y que produjo una mayor división del trabajo, causa ésta de las invenciones mecánicas que revolucionaron la industria. Los diseños, pues, vinieron a ser parte de este movimiento al conjuntar el trabajo estético con el trabajo industrial masivo, base material de la sociedad, convirtiéndose con ello en un fenómeno sociocultural y estético como lo eran ya las artes y las artesanías.

Si el diseño comenzó como una actividad conectada con la industrialización, también lo hizo con el surgimiento de la comunicación masiva. Sobre éste y otros fundamentos, y después de un período de tiempo, comenzó a surgir una profesión con la tradición de la práctica y el reconocimiento consciente de un

tipo de pensamiento y trabajo diferente, algo que distinguía a nuestro quehacer de otros. Poco a poco el diseño comenzó a obtener reconocimiento y hoy es posible afirmar que estamos en una etapa marcada por la emergencia del mismo como un campo disciplinar propiamente dicho. Esto se ve reflejado en varios aspectos, desde la gran cantidad de profesionistas o las asociaciones y organizaciones que promueven el diseño en sus distintas áreas, hasta la multitud de instituciones que se dedican a su enseñanza.

La enseñanza del diseño ha evolucionado en diversas etapas; tres pueden englobar el sentido fundamental de los distintos modelos de transmisión del conocimiento (Ariza, 2009 83-94). La primera etapa estaba basada en el modelo maestro-aprendiz, un matiz de quehacer manual más que de trabajo conceptual, teórico o reflexivo. Un ejemplo claro son los talleres de trabajo de William Morris y Co., donde el trabajo artesanal se refleja en el diseño de tapices. Muchas de estas escuelas, sobre todo en Europa, fueron creciendo hasta ser centros especializados en la enseñanza del diseño. Hoy escuelas superiores de países como España, herederas del movimiento de artes y oficios, siguen cobijando la enseñanza del diseño.

La intuición y el sentido común de los que practicaban el diseño impulsaron espontáneamente la primera fase del desarrollo profesional del diseño gráfico y de ahí surgió la segunda etapa: una enseñanza basada en la práctica profesional. El trabajo de taller, así como la influencia y todavía la relación con el arte, se distinguen en algunas escuelas como la Bauhaus; en otras, la técnica y el ejercicio simulado de una práctica real (escuelas técnicas).

De esta etapa se llega a otra de ubicación del diseño en instituciones de educación superior como las que hoy conocemos, donde la formación ideal significa la preparación del alumno en un sentido integral. Se provee al estudiante de una base extensa de

conocimientos lo suficientemente amplios y flexibles como para permitirle afrontar la actividad en la cultura contemporánea. Se cuenta con un programa educacional completo, basado en gran medida en la participación de varias disciplinas y en una introducción a los campos pertinentes que permitan al diseñador entrar en un diálogo productivo con una variedad de especialistas y de medios para lograr sus objetivos. Un ejemplo claro de esta conjunción sería el Politécnico de Milán.

La ubicación del diseño en las universidades implica entender el establecimiento de éste como un campo de conocimiento formal; implica, así mismo, que el diseñador debe ser consciente de su papel como egresado universitario, cuya inserción en la sociedad se ve condicionada a la adquisición de toda una serie de competencias. Una función importante, además de la que implica una educación superior profesional y académica, son las actividades de investigación en los distintos niveles del saber. Otra importante función es la que corresponde a actividades de extensión, en las que se procura la participación de la población y se vuelcan hacia ella los resultados.

En este contexto podemos decir que la investigación se ha convertido en uno de los puntos fundamentales en la formación de un diseñador, como explica Robin Edman:

Uno de los roles del diseño es incorporar nuevas tecnologías hacia conceptos que puedan ser entendidos y apreciados fácilmente por el usuario. La formación de diseñadores incluye esa capacidad para considerar la interacción y los matices entre el usuario y el producto; el producto que puede ser un objeto, un servicio o un proceso. La capacidad se reconoce, en un sentido holístico, como un puente entre la tecnología, el mercado y el usuario y, por lo tanto, es una dimensión básica en procesos interdisciplinarios creativos-funcionales incluyendo la investigación y el desarrollo. La experiencia y el conocimiento del diseño es un requisito

para el desarrollo completo de nuestro profesionalismo. La experiencia por sí misma, sin embargo, no genera conocimiento. Es la reflexión sobre la experiencia la que crea conocimiento útil y por lo tanto debe ser compartida (Edman, 2004: 44).

La formación del diseñador, además de contemplar todas estas competencias debe incluir el saber trabajar en equipo: un diseñador tiene que ser

...razonablemente expresivo, realista y estar preparado para las responsabilidades compartidas con otra gente... todos los diseñadores, aunque estén especializados, deberían tener una idea aproximada de lo que hacen sus colegas y por qué. No sólo para que sea más fecundo su propio trabajo, sino también para que sea efectivo el grupo (Potter, 1999: 23).

El trabajo colaborativo permite al buen diseñador lograr procesos de investigación integrales; el desarrollo y la innovación no se logran nunca de manera individual.

Teniendo en cuenta este importante marco de referencia, el Cuerpo Académico Estudios y Enseñanza del Diseño formado por docentes del Departamento de Diseño, junto con los participantes más comprometidos con el proceso que describimos en el apartado anterior, nos dimos a la tarea de buscar de qué manera podríamos lograr que tanto docentes como alumnos entendiéramos la investigación no sólo como parte de la metodología del diseño sino como una actividad intrínseca en todo campo de conocimiento y como tal susceptible de generar nuevas reflexiones sobre la disciplina, nuevas soluciones para necesidades proyectuales, en este caso de comunicación visual, e incluso nuevas propuestas que den vida a la innovación.

Para ello buscamos proponer e implementar diversos apoyos que guiaran y mantuvieran informados tanto a los alumnos como a

los docentes sobre los requerimientos, responsabilidades y derechos en cada asignatura que apoya el proyecto de investigación, es decir, del proceso detallado de todo el camino para la titulación e instrumentos para llevar a cabo proyectos de titulación bien estructurados y bien logrados. Esta parte del proyecto, quizás la más importante, tiene como objetivo difundir anticipadamente entre los participantes todo lo referente al proceso de titulación intracurricular. Esto implica no sólo la identificación de los medios adecuados para su difusión, sino el desarrollo de un plan estratégico, el diseño de productos informativos y la capacitación de los docentes involucrados en el proceso de titulación del alumno.

La *Normativa para la titulación intracurricular* y la *Guía para los proyectos de titulación* para este programa educativo se generaron en diversas etapas. La primera y más importante fue realizar mesas de trabajo para sistematizar lo que parece ser ya un modelo apropiado para la titulación; posteriormente se revisaron procesos y reglamentos tanto de la propia institución como de otras afines para llegar a una primera propuesta que fue trabajada por el cuerpo académico durante un período de dos meses. Quizás lo más importante en este tiempo fue la consideración y propuesta de modalidades dentro de la propia titulación intracurricular, generándose tres vertientes distintas adecuadas al perfil de los alumnos de diseño gráfico. En el artículo ocho, capítulo tercero relativo al proyecto de titulación de la *Normativa...* se explica que debe ser parte de este proyecto la presentación de la propuesta desde la perspectiva del diseño, cuyo impacto en el campo de la profesión sea patente y esté materializada en un material escrito, que podrá ser: a) una propuesta teórica, b) un proyecto integral de diseño, o c) una memoria de estudios y portafolio de experiencia laboral. Además se explica que:

- a) Se entiende como propuesta teórica al documento resultado de una investigación que responde, desde el diseño, a una problemática determinada.
- b) Se entiende como proyecto integral de diseño la implementación de un producto gráfico y la documentación y explicación del proceso de exploración y desarrollo.
- c) Se entiende como memoria de estudios y portafolio de experiencia laboral la presentación de un documento en el que se describa el impacto del programa de estudios en el desempeño del alumno como profesionista y en el que se presente una relación de trabajos, la metodología empleada y su impacto social. Para optar por esta modalidad el alumno debe demostrar una experiencia real mínima de tres años.

El documento mencionado incluye la organización y desarrollo de las materias de investigación, los criterios mediante los cuales se evaluará al alumno, las sanciones, así como la manera en que se desarrollarán las asesorías y se presentará el proyecto final.<sup>9</sup> Una vez terminada la primera propuesta se socializó con los demás docentes de la academia para ser revisado y corregido, y finalmente ser dirigido al Consejo Técnico del IADA, organismo que actúa “como primera autoridad del instituto” (UACJ, s.f.: *Reglamento de los H. Consejos Técnicos*, “Disposiciones generales”, art. 2) y que es la que evalúa y vigila el funcionamiento académico del mismo. Una vez aprobada la normativa se procedió a difundirla con el alumnado.

Por otro lado se desarrollaron dos guías de apoyo para el alumno en las cuales se explica la manera en que se deben desarrollar el protocolo y el proyecto y se le ofrecen sugerencias y ejemplos sobre cómo presentar los conceptos

<sup>9</sup> Es importante ver completa la *Normativa para la titulación intracurricular en el Programa de Diseño Gráfico de la UACJ* para entender el proceso en su totalidad y la explicación de las responsabilidades de cada actor del proceso.

y avances del mismo. Una de las guías se enfoca en el desarrollo del protocolo, el cual es trabajado durante la materia de Seminario de investigación, mientras la otra se centra en el desarrollo y la presentación del proyecto final. Estas dos guías, así como la normativa para la titulación intracurricular, se integraron en una publicación, misma que se imprimirá en los talleres del Instituto con un tiraje inicial de 1000 y se entregará a los alumnos que tomen alguna de las materias de investigación, así como a docentes de la academia de investigación.

Durante el desarrollo de la normatividad surgieron también diversos formatos de ayuda para el docente que se anexaron a la misma para poder documentar el proceso de investigación de los alumnos, mantener la organización y el proceso académico propuesto, así como para identificar problemas o necesidades con el fin de mejorar el proceso de titulación. De igual manera se desarrolló una infografía, síntesis de la guía de titulación intracurricular que muestra el proceso de desarrollo del proyecto de investigación desde el desarrollo del protocolo hasta su culminación en pasos sencillos y de fácil lectura; incluye también consejos sobre la búsqueda y validación de fuentes, entre otras cosas. Esta información se publicó en carteles de 90 x 60 cm los cuales fueron colocados en diversas aulas del programa de diseño gráfico, así como en las áreas comunes de los estudiantes con el fin de que el estudiantado pudiera utilizarlos como guía de referencia y para que los alumnos de los niveles principiante e intermedio fueran teniendo un primer contacto con el proceso que formará parte de su titulación.

#### **DIFUSIÓN DE LOS PROYECTOS PARA LA VINCULACIÓN**

Como ya hemos mencionado, uno de los objetivos principales de este proyecto ha sido involucrar a los estudiantes en temas que tengan a la vista el contexto sociocultural de la localidad y las muy diversas oportunidades que

éste presenta en cuanto a la implementación de estrategias funcionales de comunicación gráfica. Esta estrategia puede lograr que la vinculación tome un impulso importante en la carrera de diseño gráfico.

El término vinculación se ha puesto de moda en la última década. Forma parte de la jerga de los especialistas en educación superior para aludir con un nuevo matiz a la misma dimensión que denotan los términos “difusión” y “extensión”. No obstante, el uso frecuente y restringido del término lo limita a las relaciones de las instituciones educativas con industrias u otras empresas del llamado sector productivo de la sociedad (Martínez Rizo, 2000).

Debido a las demandas externas y a los contextos de competencia, el rango de las actividades de las instituciones de educación superior se ha ampliado. Tanto el gobierno como el sector empresarial demandan una mayor integración de la actividad académica en la solución de problemas económicos, sociales y culturales, así como una participación frontal del recurso humano de las universidades en los sectores público y privado.

Uno de los roles de colaboración que tienen las instituciones de educación superior con la sociedad es, por tanto, brindar las oportunidades de formación y aplicación del conocimiento en beneficio del desarrollo productivo de las sociedades. Este rol ineludible del sector educativo debe verse fortalecido con la oferta de oportunidades para los estudiantes, ya que no puede haber conocimiento al margen de la práctica. Por esta razón se deben abrir las oportunidades para que desde los muros universitarios, los estudiantes empiecen a vincularse con el sector laboral del que paulatinamente formarán parte.

Aunado a esto las instituciones educativas, en su afán por cumplir con su función sustantiva de relacionarse con la sociedad y brindar profesionales a la comunidad, buscan en la vinculación, según Campos y Sánchez Daza (2005), un elemento axiológicamente positivo y de “virtud” para la institución. En toda

oferta educativa deben ser incluidos ámbitos de experimentación y de acercamiento con el exterior, ya que son la puerta para las oportunidades y el acercamiento de los jóvenes con la sociedad que demanda sus conocimientos profesionales. Por tanto las instituciones de nivel superior deben mantener un equilibrio entre el conocimiento académico que se imparte en las aulas con las oportunidades de que sus estudiantes se cohesionen con la sociedad en el aspecto económico.

En el programa de Diseño Gráfico de la UACJ uno de estos ámbitos de acercamiento se ha dado a través de la realización del proyecto de titulación, que como ya explicamos, hoy en día no está limitado en su temática sino que los estudiantes realizan investigaciones que han contribuido a mejorar diferentes propuestas desde su campo y en relación a otros como la educación, la Psicología o la Sociología no sólo como implementaciones técnicas de la disciplina proyectual sino como acercamientos certeros a la comunicación por medio de imágenes y el entendimiento del objeto y sus significados; y, además, como propuestas de aproximación a las actividades del ser humano, principal objeto de estudio del diseño.

Pero es además importante que una vez que estos proyectos se realicen, sean difundidos

entre la comunidad; esto permite que se dé un conocimiento más certero de la actividad fundamental de los diseñadores en un contexto social. Bajo esta perspectiva el cuerpo académico (CA) Estudios y Enseñanza del Diseño se ha planteado diversas actividades que, aunadas a las prácticas profesionales que realizan los estudiantes, permitan a los alumnos la oportunidad de dar a conocer su labor. Una de estas actividades, resultado de esta investigación, es la elaboración de infografías sobre cada proyecto, en las cuales se ha concentrado la información relevante del mismo. Estas infografías están realizadas a manera de carteles de divulgación; presentan los objetivos generales y particulares, la metodología utilizada, los más importantes resultados obtenidos así como conclusiones. Algunos incluyen también una descripción general del proyecto o resumen y otros la hipótesis, en caso de haberla. Cuando el tema así lo requiera, se incluyó glosario de términos técnicos. Estos carteles demuestran su congruencia también al presentar gráficamente un proceso de diseño de comunicación visual llevado a cabo para dar solución a problemáticas de diverso carácter. El uso de texto e imagen es pertinente con la información que en cada caso se presenta. A continuación se muestran algunos ejemplos:



Estas infografías forman parte de una exposición itinerante que se presenta en todo tipo de entornos; hasta hoy se han realizado exposiciones en un hotel y en un centro comercial de la localidad<sup>10</sup> así como en la ciudad de Aguascalientes para el Encuentro de Escuelas de Diseño Gráfico del año 2008.

En una primera aplicación se obtuvieron buenos resultados, ya que quienes acudieron a las exposiciones se mostraron interesados y sorprendidos de una actividad para muchos desconocida. A partir de esto se elaboró un documento impreso en el cual se muestran algunos de los proyectos de investigación que tuvieron mayor impacto en la comunidad.

De esta manera el CA Estudios y Enseñanza del Diseño contribuye con la función sustantiva antes mencionada de las instituciones de educación superior, al vincular el trabajo de sus estudiantes con la comunidad e impulsar la realización de proyectos de titulación con mayor calidad, que fortalezcan las relaciones universidad-estudiante-mercado laboral.

A partir de todos estos esfuerzos hoy en día se cuenta con un importante número de proyectos, los cuales están orientados a resolver problemáticas que vinculan directamente el trabajo del diseñador con su contexto social. Lo que resulta interesante es observar cómo se genera una nueva actitud en los estudiantes para contribuir a una mejora social, además de que descubren una gran variedad de áreas por incursionar. Por ejemplo, una vertiente dentro del diseño gráfico poco considerada en nuestro contexto es el enfoque en el entorno, tema que no ha sido incorporado de manera plena y crítica en los contenidos y objetivos de la formación de los profesionales de esta disciplina. Y es que el diseño presenta muchas facetas. La búsqueda de un diseño con conciencia se vuelve un reto hoy en día, ante la gran influencia del consumismo, la lucha por sobrevivir en un mercado global, la competitividad laboral así como la poca difusión del quehacer del diseñador en su espacio de acción. El estudiante

podría estar considerando incluso que al trabajar en este tipo de proyectos su percepción económica sería baja, sin embargo es importante pensar en un diseño con compromiso, con conciencia, ético y responsable, para una sociedad que está enfrentando hoy por hoy muy diversos y serios problemas.

Las estrategias de vinculación han sido un detonante para la proyección de los estudiantes pero no es éste el único logro; el sistema de prácticas profesionales de diseño gráfico ha resultado un modelo a seguir por la UACJ como por otras IES. Este sistema facilita que los estudiantes difundan su quehacer y que la comunidad se relacione con nuestra disciplina. Ha tenido tal repercusión que se nos invitó a participar en el Primer Foro de Vinculación realizado en la Universidad de Guanajuato, donde se expuso el sistema antes mencionado ante los directivos y miembros de cuerpos académicos. También se expusieron los resultados obtenidos en cinco años de trabajo en ésta área, que entre otras cosas implica contar con una cartera de más de cuarenta empleadores de los sectores público y privado, el reconocimiento local de las instituciones y organismos que solicitan proyectos para resolver problemáticas sociales, y el apoyo de la misma institución para proveer un espacio amplio totalmente equipado y acondicionado para recibir practicantes y empleadores. La reacción de las universidades participantes en esta mesa fue de asombro ante el grado de registro que se tiene de los servicios profesionales y el tipo de dinámica que envuelve a los alumnos y al sector productivo.

Una vez realizada la difusión de las estrategias de vinculación algunas instituciones del país se acercaron a nosotros para solicitar la información que les pudiera ayudar a conformar sus programas específicos. Se nos invitó también a exponer en la Universidad del Valle campus Bajío y en la Universidad Autónoma de Guadalajara, lo que confirma que además de que la vinculación es una actividad

<sup>10</sup> Hotel Fiesta Inn, 8-13 de septiembre de 2008; Centro Comercial Las Misiones, noviembre de 2008.

esencial en las instituciones de educación superior, también es una estrategia que permite el trabajo entre universidades al tiempo que es un mecanismo de apoyo para el bienestar social y económico de cada comunidad.

## RELACIÓN CON OTROS CUERPOS COLEGIADOS

Una más de las finalidades de este proyecto de investigación es la de conocer los procesos que se llevan a cabo con los mismos objetivos en otras instituciones para enriquecer los propios desde una perspectiva más amplia. Con este objetivo, entre otros de interés obvio como la colaboración entre pares, se ha buscado crear redes con otras universidades que imparten el mismo programa. El primer paso ha sido aprovechar que la UACJ forma parte de la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico (ENCUADRE) desde hace varios años. En octubre de 2008, durante la sesión de dicha asociación en el Distrito Federal comenzó un acercamiento de cuerpos académicos pertenecientes a diferentes universidades: la Autónoma de San Luis Potosí, la de Guadalajara, la de Guanajuato y la Autónoma de Aguascalientes. A partir de este contacto se ha participado con temas para mesas de trabajo, ponencias y conferencias en diversos eventos como el Segundo Foro de Cuerpos Académicos de Aguascalientes llevado a cabo en marzo de 2009; el Primer Foro de Vinculación realizado en Guanajuato en agosto del mismo año; en septiembre, Interdiseño, evento organizado de nuevo por Aguascalientes y por último la Feria Tipográfica realizada en la UACJ en el mes de noviembre. Los resultados de dichos eventos para el trabajo conjunto han sido:

- Compartir los procesos que se siguen para promover la investigación entre el estudiantado y los procesos de titulación.
- Compromiso de buscar la participación de otras disciplinas del diseño (industrial, interiores, arquitectónico, textil) extendiendo las posibilidades de colaboración.
- Formato/currículo con los datos de cada cuerpo académico (datos de profesores investigadores, áreas de interés y trabajo realizado).
- Publicación del libro *Diseño, usuario y entorno*, con la participación de miembros de los cuerpos de cada universidad mencionada.
- Edición en curso del libro *Ergonomía aplicada al diseño gráfico e industrial*, con la participación de miembros de la UACJ y la Universidad de Guadalajara.
- Generación de un grupo de trabajo colegiado con la participación de cuatro cuerpos académicos.
- La UACJ como anfitriona del siguiente Foro de Vinculación (abril de 2010).
- Propuestas para un nuevo texto en colaboración, una exposición y artículos con una temática común: historia del diseño gráfico.
- Creación de una red de colaboración entre IES titulada Interdiseño.
- Con la Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP) y la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA), en particular, se generó un acuerdo de intercambio de exposiciones y la impartición de cursos y conferencias (abril<sup>11</sup> y noviembre de 2009).<sup>12</sup>

11 La exposición *Enric Satué* (recorrido por la producción editorial del diseñador catalán) con la colaboración del coordinador de la Maestría en Diseño Gráfico de la UASLP, Mtro. Ernesto Vázquez, se presentó durante la Semana del Diseño Gráfico en la Galería del Edificio A del IADA del 20 al 24 de abril de 2009 y en una segunda etapa en el vestíbulo del Edificio B.

12 La participación de profesores de los cuerpos académicos de la UAA, la UAM Azcapotzalco y la UASLP dentro de la Feria Tipográfica del 5 y 6 de noviembre de 2009 organizada por la UACJ se dio a través de conferencias, reuniones de trabajo entre cuerpos académicos y el préstamo de la exposición de carteles conmemorativos de los 200 años del grabador Guadalupe Posada gestionada por el Colectivo CMYK de Aguascalientes.

- Con la UAM Azcapotzalco se logró una participación importante en la donación de bibliografía, dicha institución tiene una de las mayores aportaciones en este sentido en el área del diseño.

En general los beneficios de este vínculo logrado se manifiestan en la dinámica que conduce a producir artículos de divulgación abriendo la posibilidad de realizar trabajos colegiados aprovechando la oportunidad de unir no sólo recursos humanos sino económicos. También se expresan en la ocasión para conocer las problemáticas y soluciones de instituciones afines y sobre todo en el enriquecimiento de las actividades educativas para cada comunidad universitaria.

## CONCLUSIONES

El diseño gráfico es una profesión relativamente joven en nuestro país, pero ha tenido una demanda muy importante a causa de los cambios tecnológicos, industriales y sociales que vivimos en la actualidad. Sin embargo, la situación geográfica de nuestro estado, tan separado del centro, en donde se da normalmente el mayor desarrollo tanto del diseño como de su enseñanza, aunado a la problemática que se presenta en el desarrollo de la actividad en nuestro entorno, reflejan de alguna forma la poca vinculación de la investigación en diseño con los diversos sectores laborales, misma que se ve afectada también por la falta de difusión del impacto que puede y debe tener el diseño gráfico como agente de cambio en problemáticas tanto sociales como culturales.

Debido al continuo cambio que se genera a nivel mundial sobre el diseño y sus áreas resulta preponderante la investigación en el mismo. Estar a la altura de los egresados de prestigiadas universidades presenta un reto de alta calidad para nuestros estudiantes ante la carencia de la investigación formal en el área del diseño gráfico, así como la baja productividad de artículos científicos y el desarrollo

de nuevas líneas de investigación en, a través y para el diseño. Así, la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, en este caso el Instituto de Arquitectura Diseño y Arte, se replantea cuál está siendo el perfil de sus egresados en el programa de diseño gráfico, y cuál su contribución no sólo en la sociedad sino en la misma profesión del diseño.

A través de este proyecto logramos comenzar en el ámbito académico, en específico en la IES más grande del estado, la UACJ, una serie de cambios que benefician la titulación, el egreso de profesionistas más reflexivos y críticos, la conciencia sobre la utilidad del diseño en la sociedad y el impacto de los estudios del diseño, dejando de este modo abiertas las puertas para lograr una mayor presencia en el mapa no sólo local sino nacional.

Con este proyecto pudimos desarrollar una nueva visión de la titulación intracurricular en la LDG de la UACJ a partir de documentar los esfuerzos que se han realizado hasta ahora y sobre todo a través de potenciar los recursos tanto humanos como de infraestructura y recursos para la investigación en el IADA; el fin último es contribuir a aminorar los problemas que dificultan la titulación. Aunque resta terminar algunos productos, creemos que comenzamos ya a obtener los resultados de una sólida sistematización del proceso de realización de dichos proyectos. Al realizar el compendio de proyectos de investigación, las guías y normativa del proceso, así como al entender las diferentes experiencias académicas tanto de enseñanza como de aprendizaje en esta área, nos hemos dado cuenta que el impacto va más allá de la mera titulación ya que hay casos en los que los alumnos logran llevar a cabo proyectos que pueden ser un espacio para el mercado laboral. La difusión del trabajo realizado por los estudiantes busca una proyección extramuros que se ve complementada con todo el proceso de prácticas profesionales que se llevan ya dentro del currículo del programa de diseño gráfico y que da cuenta de la actividad indagadora en la institución en lo que al diseño se refiere.

Si bien el índice de titulación es difícil de relacionar con los resultados del proyecto ya que nuestras cohortes son dispares y el éxito cuantitativo tiene que ver con muchas variables, es importante recalcar que los alumnos, así como los docentes, comienzan a ver la propia disciplina del diseño desde otra perspectiva. En los últimos tres años el IADA ha mejorado no sólo su índice de titulación sino también el reconocimiento que instituciones como PROMEP o CONACYT da a sus docentes investigadores. El número de profesores con maestría y doctorado se incrementa año por año y esto ha permitido, y esperamos que así siga siendo, una comunidad académica diferente.

Es necesario también reconocer que hay una gran cantidad de alumnos que trabajan y estudian y otros que llevan demasiadas asignaturas; en este contexto tener un proceso más accesible pero también riguroso para la titulación hace que el alumnado lo piense dos veces antes de inscribir su proyecto en estas condiciones. También es importante decir que, como todo modelo en proceso de implantación, antes de llegar a un nivel de estabilidad hay que hacer modificaciones para ir solventando las dificultades. Un ejemplo claro de ello es la invitación que se está haciendo a la comunidad universitaria a acudir a las presentaciones finales de los proyectos con el objetivo de hacer una difusión mayor de los resultados; en este sentido cabe mencionar que uno de los evaluadores que participa en este proceso es elegido por los alumnos, quienes en su mayoría invitan a personas involucradas en su investigación: directivos de centros de educación especial, médicos, sociólogos, diseñadores externos, etc.

En otras palabras, creemos que ha habido un impacto positivo sobre los estudiantes, quienes actualmente están motivados para

realizar proyectos de titulación con temáticas que realmente despiertan su interés y que van más allá de tópicos disciplinares; se comienzan a atender problemáticas sociales o bien a intervenir en propuestas culturales, políticas, etc.. Muestra de estos proyectos son los ya nombrados y que cumplieron, al ser expuestos, con el propósito de lograr que la ciudadanía, muchas veces ajena a la real contribución del diseño, se entere de sus alcances y sus repercusiones en la sociedad. Esta actividad de profundizar en la investigación y en la realización de proyectos de diversos alcances, ha motivado el que la cartera de empleadores del despacho de Prácticas Profesionales de Diseño Gráfico se haya incrementado considerablemente; cuenta hoy en día con cuarenta y dos empleadores del sector público y privado. Una vez que los estudiantes realizan un semestre de práctica profesional se registran los datos de empleadores que contratan a los jóvenes para integrarlos a su planta laboral; cabe señalar que el despacho no es una bolsa de trabajo para los estudiantes, pero la trascendencia de su quehacer propicia la contratación.

Algunas instituciones del sector público también se acercaron al IADA a partir de conocer, a través de la exposición, la labor del diseñador gráfico; unas son asociaciones civiles, otras de asistencia como la Cruz Roja y otras iniciativas sin fines de lucro a las cuales se les realizan también proyectos dentro del Despacho de Prácticas Profesionales.

Para terminar hemos de decir que este proyecto de investigación no se puede comprender en su totalidad si no se accede a los documentos generados a partir de él, por lo que invitamos al lector a contactar al CA-Estudios y Enseñanza del Diseño si desea revisar tanto la *Normativa* como los demás productos mencionados en este artículo.

## REFERENCIAS

- ACHA, Juan (1999), *Introducción teoría de los diseños*, México, Trillas.
- ARFUCH, Leonor, Norberto Chaves y María Ledesma (1997), *Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos*, Buenos Aires, Paidós.
- ARIZA, Verónica (2009), *El perfil del docente en diseño: contextos, modelos y recursos*, Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Valencia, España.
- CAMPOS, G. y G. Sánchez Daza (2005), "La vinculación universitaria: ese oscuro objeto del deseo", *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, vol. 7, núm. 2, en: <http://redie.uabc.mx/vol7no2/contenido-campos.html> (consulta: 28 de febrero de 2006).
- CHAVOYA Peña, María Luisa (s.f.), *El impulso a la investigación en las universidades mexicanas*. Universidad de Guadalajara, en: [http://www.congresoretosyexpectativas.udg.mx/Congreso%201/Mesa%20B/mesa-b\\_2.pdf](http://www.congresoretosyexpectativas.udg.mx/Congreso%201/Mesa%20B/mesa-b_2.pdf) (consulta: 17 de abril de 2009).
- CA Estudios y Enseñanza del Diseño (2008), *Normativa para la titulación intracurricular*, Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte, UACJ (mimeo).
- CA Estudios y Enseñanza del Diseño (2008), *Guía para los proyectos de titulación*, Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte, UACJ (mimeo).
- Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (CADU), Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES) (2000), *La enseñanza del diseño gráfico en México*, México, en: [http://www.ciees.edu.mx/publicaciones/panoramas/ensenanza\\_del\\_diseño/ensenanza\\_del\\_diseño.htm](http://www.ciees.edu.mx/publicaciones/panoramas/ensenanza_del_diseño/ensenanza_del_diseño.htm) (consulta: 22 de junio de 2005).
- CMES (1998), *Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el Siglo XXI: visión, acción y marco de acción prioritaria para el cambio y el desarrollo de la educación superior*, Conferencia Mundial sobre la Educación Superior. La educación superior en el siglo XXI: Visión y acción, 9 de octubre de 1998, en: <http://www.crue.org/dfunesco.htm> (consulta: 17 de abril de 2009).
- DELORS, Jacques (1996), *La educación encierra un tesoro*, Informe de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI, UNESCO, presidida por Jacques Delors, París, UNESCO/Santillana.
- EDMAN, Robin (2004), "Integrating Design Thinking Across the Higher Education Curriculum", en Stuart McDonald (ed.), *Design Issues in Europe Today*, pp.44-45, en: <http://www.beda.org/BEDA.pdf> (consulta: 22 de junio de 2005).
- ESTEVE de Quesada, Albert (2001), *Creación y proyecto*, Valencia, Institució Alfons el Magnànim, Colección Formas Plásticas.
- FRASCARA, Jorge (2004), *Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social*, Buenos Aires, Ediciones Infinito.
- GIMENO Sacristán, José (1998), *El currículum: una reflexión sobre la práctica*, Madrid, Ediciones Morata, Colección Pedagogía Manuales.
- GONZÁLEZ Maura, Viviana (2000), "La profesionalidad del docente universitario desde una perspectiva humanista de la educación", ponencia presentada en el I Congreso Iberoamericano de Formación de Profesores, Universidad Federal de Santa María, Río Grande del Sur, Brasil, del 17 al 19 de abril de 2000. Programa Educación en Valores, Organización de Estados Iberoamericanos (OEI).
- HERNÁNDEZ Sampieri, Roberto, Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio (2003), *Metodología de la investigación*, México, McGraw-Hill/Interamericana Editores.
- La enseñanza de la arquitectura, el diseño y el urbanismo en México. Siete años de evaluación diagnóstica y sus resultados*, México, CIEES-SEP, Coordinación Nacional para la Planeación de la Educación Superior (CONPES), Comisión Nacional de Evaluación de la Educación Superior (CONAEVA), en: [http://www.ciees.edu.mx/publicaciones/panoramas/Arqui\\_diseño\\_urbanismo/arquitecturadisenoyurbanis.pdf](http://www.ciees.edu.mx/publicaciones/panoramas/Arqui_diseño_urbanismo/arquitecturadisenoyurbanis.pdf) (consulta: 17 de abril de 2009).
- MARTÍNEZ Rizo, F. (2000), *Nueve retos para la educación superior. Funciones, actores y estructuras*, México, Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES).
- MARUM-ESPINOSA, Elia y Ma. Lucila Robles Ramos (s.f.), *Dos modelos departamentales en la investigación y el posgrado mexicanos*, en: <http://www.udual.org/CIDU/Revista/21/ModelosDepartamentales.htm> (consulta: 20 de abril de 2009).
- POTTER, Norman (1999), *Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes*, Buenos Aires, Paidós.
- ROJO, Juan M. (2000), "La autonomía universitaria y la búsqueda de la calidad", en Arnold Burgen (ed.), *Metas y proyectos de la educación superior. Una perspectiva internacional*, Madrid, Fundación Universidad-Empresa.
- RODRÍGUEZ, Mauro (1995), *Manual de la creatividad*, México, Trillas.
- SAIKALY, Fatima (2005), *Design Re-thinking. Some issues about doctoral programmes in design*, en: <http://www.ub.es/5ead> (consulta: 6 de agosto de 2006).
- SEGURA Bazán, Maritza (2004), "Hacia un perfil del docente universitario", *Revista Ciencias de la Educación*, año 4, vol. 1, núm. 23, pp. 9-28.

- UACJ (2009), *Misión y visión*, en: <http://www2.uacj.mx> (consulta: 17 de abril de 2009).
- UACJ (2007), *Reglamento general de titulación*, Ciudad Juárez, en: <http://www2.uacj.mx/normatividad0/reglamentos2009/REGLAMENTO%20GENERAL%20DE%20TITULACIÓN.pdf> (consulta: 2 de abril de 2009).
- UACJ (s.f.), *Reglamento titulación intracurricular*, Ciudad Juárez, UACJ.
- UACJ (s.f.), *Tutoría institucional*, en: <http://www2.uacj.mx/Cobe/Manual/default.htm> (consulta: 17 de abril de 2009).
- UACJ (s.f.), *Reglamento de los H. Consejos Técnicos*, Ciudad Juárez, UACJ.
- ZABALZA, Miguel Ángel (2003), *Competencias docentes del profesorado universitario. Calidad y desarrollo profesional*, Madrid, Narcea Ediciones.