



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

8 de noviembre de 2024.

Dictamen C.I. 24/2024

DICTAMEN
QUE PRESENTA LA COMISIÓN DE INVESTIGACIÓN DE LA DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN Y DISEÑO

ANTECEDENTES

- I. El Consejo Divisional de Ciencias de la Comunicación y Diseño, en la sesión 12.24, celebrada el 30 de abril de 2024, integró esta Comisión en los términos señalados en el artículo 56 de Reglamento Interno de los Órganos Colegiados Académicos.

- II. El Consejo Divisional designó para esta Comisión a las siguientes personas integrantes:
 - a) Órganos personales:
 - ✓ Dra. Margarita Espinosa Meneses, Jefa del Departamento de Ciencias de la Comunicación;
 - ✓ Mtra. Brenda García Parra, Jefa del Departamento de Teoría y Procesos del Diseño;
 - ✓ Dr. Carlos Roberto Jaimez González, Jefe del Departamento de Tecnologías de la Información.

 - b) Representantes propietarios:
 - Personal académico:
 - ✓ Mtro. Daniel Cuitlahuac Peña Rodríguez, Departamento de Ciencias de la Comunicación;
 - ✓ Mtro. Luis Antonio Rivera Díaz, Departamento de Teoría y Procesos del Diseño;
 - ✓ Dr. Dominique Emile Henri Decouchant, Departamento de Tecnologías de la Información.

CONSIDERACIONES

- I. La Comisión recibió, para análisis y discusión, el segundo reporte parcial de resultados del proyecto de investigación denominado **“Desafíos de la didáctica de la educación superior del diseño en México”**, presentado por el Mtro. Luis Antonio Rivera Díaz, aprobado en la Sesión 18.22 celebrada el 21 de septiembre de 2022, mediante el Acuerdo DCCD.CD.11.18.22.



División de Ciencias
de la Comunicación
y Diseño

Unidad Cuajimalpa
DCCD | División de Ciencias de la Comunicación y Diseño
Oficina Técnica del Consejo Divisional



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

- II. El Consejo Divisional en la Sesión 01.24 celebrada el 26 de enero de 2024, mediante Acuerdo DCCD.CD.15.01.24, aprobó el primer reporte parcial de resultados del proyecto de investigación.
- III. La Comisión de Investigación sesionó el 8 de noviembre de 2024, fecha en la que concluyó su trabajo de análisis y evaluación del reporte parcial de resultados, con el presente Dictamen.
- IV. La Comisión tomó en consideración los siguientes elementos:
 - "*Lineamientos para la creación de grupos de investigación y la presentación, seguimiento y evaluación de proyectos de investigación*" aprobados en la Sesión 06.16 del Consejo Divisional de Ciencias de la Comunicación y Diseño, celebrada el 6 de junio de 2016, mediante al acuerdo DCCD.CD.15.06.16.
 - Protocolo de investigación.
 - Relevancia para el Departamento.
 - Objetivos planteados.
 - Resultados obtenidos.
- V. **Objetivos del proyecto:**
 - Identificar el estado que guarda la didáctica y el desarrollo de aprendizajes significativos, en los laboratorios de diseño del Programa Académico de la carrera de diseño de la UAMC, con el fin de proponer intervenciones que permitan egresar un estudiante conforme a los objetivos académicos del plan de estudios.
 - Comparar la didáctica de los laboratorios de diseño de la UAMC con los talleres de diseño de otros planes de estudio de nuestro país, con el fin de identificar semejanzas y diferencias, con el fin de enriquecer las propias estrategias didácticas.
 - Demostrar el valor del vínculo entre el diseño y la literatura², para el desarrollo del pensamiento proyectual y el de competencias cognitivas para el trabajo colaborativo interdisciplinario.
 - Identificar las diversas corrientes teóricas, metodológicas y pedagógicas del diseño, a las cuales el marco o *framework* de la retórica puede dar cauce.



División de Ciencias
de la Comunicación
y Diseño

Unidad Cuajimalpa
DCCD | División de Ciencias de la Comunicación y Diseño
Oficina Técnica del Consejo Divisional

VI. Productos de investigación esperados:

- Desarrollo de seminarios, cursos y materiales didácticos orientados a la formación de docentes en el campo de la educación superior de los diseños.
- Elaboración de reportes de investigación.
- Artículos donde se reporten avances de la investigación.
- Elaboración de un instrumento de evaluación docente basado tanto en el marco de la retórica como en la teoría de la mediación del aprendizaje (Vygotsky, Feuerstein).
- Libro sobre didáctica de los talleres o laboratorios proyectuales del diseño, dirigido tanto a profesores como a estudiantes.
- Tres materiales didácticos (de la serie del 'boletín' electrónico BILD).

VII. Las principales actividades de octubre 2023 a octubre de 2024 son:

1. Una investigación en proceso que incluye el análisis de tres autores fundamentales para el desarrollo de la retórica en el campo del diseño. La investigación incluye tres entrevistas extensas que serán anexadas al este informe. Los autores son Román Esqueda Atayde, Alejandro Tapia Mendoza y Mariana Ozuna Castañeda.
2. Análisis de los informes de recomendaciones de diversos equipos de pares evaluadores; se analizaron 61 informes de recomendaciones.
3. *Framework* retórico y trabajo proyectual de los estudiantes de la Licenciatura en Diseño de la UAM Cuajimalpa.
4. Elaboración de formatos para el diagnóstico pedagógico y la gestión académica.

DICTAMEN

ÚNICO:

Tras evaluar el segundo reporte parcial de resultados del proyecto de investigación denominado “Desafíos de la didáctica de la educación superior del diseño en México”, presentado por el Mtro. Luis Antonio Rivera Díaz, la Comisión de Investigación recomienda al Consejo Divisional de Ciencias de la Comunicación y Diseño aceptarlo.





Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

VOTOS:

Integrantes	Sentido de los votos
Dra. Margarita Espinosa Meneses	A favor
Mtra. Brenda García Parra	A favor
Dr. Carlos Roberto Jaimez González	A favor
Mtro. Daniel Cuitlahuac Peña Rodríguez	-----
Mtro. Luis Antonio Rivera Díaz	-----
Dr. Dominique Emile Henri Decouchant	A favor
Total de los votos	4 votos a favor

Coordinadora



M _____ tinez

Secretaria del Consejo Divisional de Ciencias de la Comunicación y Diseño



División de Ciencias
de la Comunicación
y Diseño

Unidad Cuajimalpa

DCCD | División de Ciencias de la Comunicación y Diseño
Oficina Técnica del Consejo Divisional



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

Ciudad de México 31 de octubre del 2024
DTPD.144.24

Dra. Gloria Angélica Martínez de la Peña
Presidenta del Consejo Divisional DCCD
Presente

Asunto: 2do. Informe del Proyecto Investigación:
“Desafíos para la didáctica de la Educación Superior del Diseño en México”

Por medio de la presente me permito hacer entrega del informe del proyecto investigación: “Desafíos para la didáctica de la Educación Superior del Diseño en México”, cuyo responsable es el Mtro. Antonio Rivera Díaz.

El proyecto fue aprobado por el Consejo Divisional de la DCCD en la Sesión 18.22 mediante el acuerdo DCCD.CD.11.18.22 el 21 de septiembre de 2022, para el periodo comprendido entre el 22 de septiembre del 2022 al 21 de septiembre del 2025.

Para su revisión, se incluye el registro de actividades, así como la descripción de los alcances del proyecto, el protocolo con cronograma de actividades considerando el presupuesto, y los productos de trabajos realizados.

Sin otro particular aprovecho para enviar un cordial saludo,

Atentamente
Casa abierta al tiempo

Mtra. Brenda García Parra
Jefa del Departamento de Teoría y
Procesos del Diseño



BGP*vra.

División de Ciencias
de la Comunicación
y Diseño

Unidad Cuajimalpa
DCCD | División de Ciencias de la Comunicación y Diseño
Jefatura del Departamento de Teoría y Procesos del Diseño

29/10/24.

Mtra. Brenda García Parra.

Presente.

Estimada Maestra García Parra:

Por este medio solicito de la manera más atenta enviar mi informe anual, octubre 2023 a octubre 2024, del proyecto de investigación: "*Desafíos para la Didáctica de la Educación Superior del Diseño en México*", con el objeto que usted lo entregue a el Consejo Divisional de la DCCD para el análisis y aprobación de su contenido y anexos, el cual se presenta aquí de manera sintética:

- 1.- Una investigación en proceso que incluye el análisis de tres autores fundamentales para el desarrollo de la retórica en el campo del diseño. La investigación incluye tres entrevistas extensas que serán anexadas al este informe. Los autores son Román Esqueda Atayde, Alejandro Tapia Mendoza y Mariana Ozuna Castañeda. **(entrevistas en el anexo#2)**
- 2.- Análisis de los informes de recomendaciones de diversos equipos de pares evaluadores; se analizaron 61 informes de recomendaciones. **(los análisis en extenso en el anexo#3)**
- 3.- **Framework** retórico y trabajo proyectual de los estudiantes de la Licenciatura en Diseño de la UAM Cuajimalpa.
4. Elaboración de formatos para el diagnóstico pedagógico y la gestión académica.

Se adjunta el informe correspondiente.

Quedo a sus órdenes para cualquier aclaración.

Mtro. Luis Antonio Rivera Díaz.

INFORME ANUAL, octubre 2023 a octubre 2024

Proyecto: "Desafíos para la Didáctica de la Educación Superior del Diseño en México"

Profesor: Luis Antonio Rivera Díaz, #24455.



La lección de anatomía del Dr. Tulp (**Rembrandt 1632**) le sirvió mi amiga, profesora e investigadora Ingrid Fugellie para ilustrar, dadas las miradas de los discípulos que huyen mirar el cadáver, lo incomprendible que es la muerte.

Mi interpretación camina por una vereda distinta, la de la didáctica, el aprendizaje y la enseñanza.

Rembrandt nos muestra la disección de un cadáver, a un profesor y a sus discípulos, pero, abajo a la derecha, se observa un tratado que inferimos, es de anatomía. La analogía de esta lección se mantiene en casi todos los aspectos con lo que sucede en un taller de proyectos o laboratorio de diseño: en este espacio didáctico, el profesor (Dr. Tulp) presenta una problemática de la realidad a sus estudiantes (cadáver) y muestra cómo es que este puede resolverse (disección de Tulp); sin embargo, en el taller o laboratorio, no suele haber tratados o libros teóricos y es en ese punto, donde la analogía de la clínica médica con los talleres proyectuales del diseño, ya no se mantiene.

Este reporte, pretende aportar ideas para la solución de esta desintegración entre la práctica (Tulp mostrando cómo se interviene en un músculo) y la teoría (representada por el Tratado al cual todos los discípulos podrían acceder en caso que la demostración de Tulp fuese insuficiente); en la didáctica del diseño, el modelo de enseñanza basado en el profesor como ejemplo, no es equilibrado por el uso habitual de tratados y autores. En este punto, la analogía entre la lección de anatomía y la didáctica del diseño, deja de sostenerse.

Premisas iniciales:

Nuestro trabajo teórico nos ha llevado a conclusiones parciales y sujetas a discusión. Destaco las principales.

- 1.- En tanto el diseño es una actividad orientada hacia el cambio, esto es, que su fin es la persuasión, en el sentido que su praxis implica la modificación de una situación presente por un estado distinto de cosas en el futuro, su estatuto es retórico: el fin del diseño es la persuasión.
- 2.- El estatuto retórico del diseño implica que éste es una actividad situada y que, por ende, los diseñadores ejercen la inteligencia contextual. Los diseñadores no actúan a partir de premisas universales y fijas, sino todo lo contrario, la comprensión de cada problemática que enfrentan, les lleva a construir las particulares premisas de actuación adecuadas a las especificidades de cada problemática. Por lo anterior, no existe un modo de actuación o método a priori, sino que éste se construye cuando el diseñador afronta cada situación.
- 3.- Sin embargo, es posible orientar la actuación de los diseñadores ante esta abrumadora diversidad de situaciones problemáticas utilizando el **framework retórico**, ya que, como lo muestra su propia tradición, la retórica es un arte o *teckné* transversal que ha organizado y ordenado a las diversas prácticas discursivas cuyo fin es la persuasión de las diversas comunidades; la impronta retórica ha rebasado con creces el campo restringido de la retórica oratoria y forense, y ya desde la antigüedad clásica, resaltan, por ejemplo, los tratados arquitectónicos de Vitrubio, cuya base conceptual era retórica; esto es, el poder estructurante de la retórica se demuestra en su capacidad de organizar campos discursivos que, a primera vista, parecieran muy lejanos. (véase anexo #1)

En este escrito informa sobre las siguientes actividades:

- 1.- Una investigación en proceso que incluye el análisis de tres autores fundamentales para el desarrollo de la retórica en el campo del diseño. La investigación incluye tres entrevistas extensas que serán anexadas al este informe. Los autores son Román Esqueda Atayde, Alejandro Tapia Mendoza y Mariana Ozuna Castañeda. (entrevistas en el anexo#2)
 - 2.- Análisis de los informes de recomendaciones de diversos equipos de pares evaluadores; se analizaron 61 informes de recomendaciones. (los análisis en extenso en el anexo#3)
 - 3.- **Framework** retórico y trabajo proyectual de los estudiantes de la Licenciatura en Diseño de la UAM Cuajimalpa.
 4. Elaboración de formatos para el diagnóstico pedagógico y la gestión académica.
- CONCLUSIONES PARCIALES.**
-ANEXOS.

1.- Tres protagonistas de la impronta de la retórica en los estudios de Diseño.

-Román Esqueda Atayde: *De los recorridos interpretativos del diseñador al usuario como intérprete.*

La trayectoria académica y profesional de Román Esqueda es compleja e interesante y como muestra diremos que lo mismo ha abordado la obra filosófica de Martín Heidegger, que la semiótica de Peirce, y las Ciencias Cognitivas y la Mercadotecnia Contemporánea. En 1993, nuestro autor escribe “El Juego del Diseño” libro derivado del estudio de los procesos creativos de sus estudiantes del campo del diseño gráfico y también de profesionistas de este mismo ámbito. El libro postula que el diseño es un juego de interpretaciones que pueden ser explicadas a partir de clasificar los distintos recorridos interpretativos que realizan los diseñadores gráficos, ya sean éstos estudiantes o profesionistas destacados de este campo. Por ende, el libro visibiliza la llamada “caja negra” o proceso creativo, el cual, al momento de la escritura de “El Juego del Diseño”, se consideraba algo inexplicable y producto del talento de cada diseñador. Esqueda identifica que dichos recorridos pueden clasificarse en tres tropos principales, sinécdoques, metonimias y metáforas; sobre las primeras, puede ser de dos subclases, sinécdoques conceptuales y materiales; las metonimias por otra parte pueden ser espaciales y temporales, mientras que, las metáforas pueden ser diversas, como las zoomórficas, antropomórficas, metáforas de lo concreto a lo abstracto y metáforas resultado de la composición y la plasticidad de los rasgos formales y cromáticos (por ejemplo, la representación de la suavidad de un producto de belleza a través del trazo y los colores suaves, esto es, trasladando metafóricamente la percepción táctil a la percepción visual) El proceso genérico sería el siguiente: un diseñador gráfico parte de un material lingüístico, por ejemplo, “construcción” y lo interpreta y traduce en la misma palabra, pero configurada con una serie de ladrillos, esto es, una sinécdoque visual de un tipo de construcción, la que es realizada con ladrillos. Al hacer esto, los diseñadores visibilizan un concepto abstracto con lo cual cooperan a la comprensión de la realidad, en este caso, la de las construcciones.

La creatividad procede, entonces, de acuerdo con reglas, las cuales siguen los diseñadores de manera habitual, estén o no conscientes de ello. El conocimiento de dichas reglas lejos de limitar la creatividad potencia ésta. Como veremos más adelante, el trabajo de Esqueda procede del análisis de productos de diseño gráfico para revelar el proceso cognitivo de los diseñadores, a diferencia del planteamiento inicial de Tapia, quien toma una posible clasificación de figuras retóricas y las aplica al análisis de carteles y mensajes publicitarios.

Sin embargo, la limitación del argumento de Esqueda, con relación a la explicación total del acto diseñístico radicaba en que en esa primera versión del juego que juegan los diseñadores, no entraba la variable del auditorio. Sin embargo, en paralelo a su labor académica, Esqueda siempre ha trabajado estudiando audiencias con fines de mercadotecnia y/o de innovación social, lo cual ha completado el círculo virtuoso de la retórica: de la idea inicial se va a estudiar cómo es que esta es percibida por el auditorio y luego se regresa a reconfigurar dicha idea inicial para volver a “probar” ésta, con el auditorio en cuestión. Fiel a su vocación de investigador, Román Esqueda convirtió su oficina de estudios de mercado en un gran laboratorio que le iba ayudando a introducir información fresca a sus juicios teóricos acerca de la retórica y el diseño gráfico derivando, este ir y venir de la teoría a la práctica y de la práctica a la teoría, en un interés permanente sobre las Ciencias Cognitivas, lo que lo ha llevado a preguntarse de forma constante acerca de qué sucede en la mente y estructuras cognitivas de los usuarios para inferir cómo éstos piensa y actúan. Su recorrido por distintos autores ha sido multidireccional y de éste yo destacaría al menos dos escritos, “El error de Descartes” de Antonio Damasio y “Metáforas de la Vida

Cotidiana” de George Lakoff y Mark Johnson, que en el momento que los abordó Román Esqueda eran considerados vanguardistas y que ahora, diríamos, sus planteamientos generales siguen vigentes. De Damasio nuestro investigador resaltó la relación entre la mente y las decisiones, esto es, la conexión entre la cognición y las acciones; de Lakoff y Johnson, la relación intrínseca entre la mente y el cuerpo, manifiesta en el lenguaje metafórico, generándose una triada indisoluble, si de tratar de explicar las acciones humanas se trata. Mente-Lenguaje-Cuerpo. En un libro¹ muy posterior a “El Juego del Diseño”, Esqueda vuelve a actualizar su reflexión sobre los usuarios o, términos clásicos los auditorios, presentando todo el desarrollo teórico-científico de los *frames* o marcos cognitivos y del papel relevante que el conocimiento de éstos tiene para el diseño de la persuasión. Llevado a su extremo, el trabajo de Román Esqueda contribuye a un desplazamiento fundamental de los planteamientos teóricos del diseño: de la teoría de la forma, la reflexión se desplaza a la comprensión de los auditorios y ésta, se vuelve el insumo principal del proceso creativo del diseñador gráfico. Considero que el trabajo académico y profesional de Esqueda es una interesante actualización del axioma aristotélico: **quien desee persuadir debe comenzar por conocer a su auditorio**, luego, no empieces a diseñar hasta conocer a la comunidad a la cual quieres persuadir con tus diseños.

Finalizamos esta sección resaltando el papel que, por un lado, la filosofía de Vico y, por otra parte, la de Peirce, han jugado en el proyecto intelectual de Román. Éste coloca a Vico como la antítesis del filósofo que lo precedió, Descartes. Para el pensador napolitano, la Nueva Ciencia es la historia y en ésta radican los mitos, la poesía, los signos, lo que se manifiesta, no a la manera de las verdades objetivas, sino de forma verosímil. La cultura, el humanismo, comienza con dos eventos primigenios, la agricultura y el culto a los muertos: la primera requiere del trabajo colectivo y no sólo de una mente y esfuerzo individual; lo segundo, requiere de los signos y de la manifestación de éstos. Colectividad y simbolización están en la médula de la cultura y, esto, fue ocultado por la razón individual cartesiana.² Rescatar la historia de las comunidades y las diversas maneras en que éstas han manifestado sus principales logros y valores es algo que debe insertarse en el proceso de producción discursiva del diseño; no sólo eso, sino que en el aprendizaje, enseñanza e investigación del diseño debe tomar particular relevancia la intersección entre el pretérito lejano, el pasado inmediato y la problemática que afronta en el presente un diseñador o una diseñadora, la relevancia de todo esto, con la posibilidad de construir un discurso innovador.

Por último, es importante destacar que en el año 2023, Esqueda escribe su último libro, un breve y sustancioso ensayo sobre el arte de la abducción y con esto, nuestro autor refuerza aún más su interés por develar el proceso creativo dando luz a la llamada caja negra de la creatividad; si con la escritura del *Juego del Diseño* se demostraba que las interpretaciones de los diseñadores se pueden clasificar en tres recorridos principales, sinecdóquicos, metafóricos y metonímicos, en *El Arte de la Abducción*³, se muestra como la abducción no puede ser comprendida al margen de los otros dos tipos de inferencia: la inductiva y la deductiva. Con un texto breve y claro, Esqueda nos explica las que Peirce denominó categorías faneroscópicas, a saber, terceridad (deducción), segundidad (inducción) y primeridad (abducción); con dos ejemplos emblemáticos, la teoría de la evolución de Darwin y el trabajo tan diversos como genial de Leonardo Da Vinci, Esqueda nos muestra como las tres categorías operan conjuntamente y vinculadas como las tres aspas de una hélice en continuo movimiento; ya en trabajos previos (2022)⁴ nuestro autor había intentado

¹ Véase: Esqueda Atayde Román (2022) *El Diseño: generador de semiosis. Ensayos a partir de la retórica, la abducción y las ciencias cognitivas*. México, Ars Optika Editores.

² Ídem, pp. 14-36

³ Esqueda Atayde Román (2023), *El Arte de la Abducción*, Comaprod, México.

⁴ Algunos de estos trabajos fueron compilados por quien esto escribe y el maestro Alejandro Tapia en una antología: Esqueda Atayde, Román (2022) *Diseño, generador de semiosis. Ensayos a partir de la retórica, la abducción y las ciencias cognitivas*. Ars Optika Editores, México.

aclarar la noción de abducción, definiendo ésta, al tiempo que aclaraba que la terceridad se asocia con los saberes científicos y teóricos claramente modelizados y que podrían explicar cómo operan las motivaciones de los usuarios; decía, por otra parte, que la segundidad obliga a quienes diseñan a probar empíricamente las hipótesis generadas por los diseños, esto es, uniendo la ciencia con la experiencia en un continuo, para agregar que la primeridad, asociada directamente con la abducción, consiste en experimentar nuevos procesos generativos de discursos, para lograr que algo que no existe sea diseñado. *Deducción, inducción y abducción; terceridad, segundidad y primeridad*, son procesos de pensamiento que no se dan de forma aislada, sino como ya se dijo antes, funcionan como las tres aspas de una hélice, pero además, puede decirse que el proceso creativo del diseño, que incluye las tres categorías faneroscópicas pero que se distingue por privilegiar el pensamiento innovador, esto es, el pensamiento abductivo, tal proceso de diseño es retórico porque, en primer lugar, su efectividad se prueba con los posibles usuarios y, en paralelo, debe ser aprobado por cada comunidad, los llamados grupos de interés o *stakeholders*. Román, logra entonces, vincular el pensamiento del gran filósofo pragmatista del siglo XIX, con la añeja tradición retórica. En este momento conviene cerrar nuestro breve recorrido por el trabajo de Esqueda con una entrevista que le realicé en marzo del 2023. (véase anexo #2)

-Alejandro Tapia Mendoza: Del análisis retórico de las imágenes a la triada Diseño-Sociedad-Literatura.

Otro referente indispensable para conocer la influencia de la retórica en los estudios superiores de diseño y, en específico del diseño gráfico es, sin ninguna duda, el profesor Alejandro Tapia Mendoza, quien, de sus estudios de dos licenciaturas, la de Ciencias de la Comunicación y la de Letras Hispánicas, pasó a integrarse a la comunidad de profesores de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM Xochimilco y en la cual se mantiene hasta ahora siendo un destacado académico del área de medios audiovisuales de dicha carrera; asimismo, hacia finales de los 90's del siglo pasado, estudia la maestría en Gestión del Diseño Gráfico, de la Universidad Intercontinental, y se gradúa con una tesis amplia y profunda acerca del papel que juega el diseño en las sociedades; este trabajo se convertiría en un libro muy importante, denominado, "El Diseño Gráfico en el Espacio Social" (2009). Pero vayamos por orden. Tapia publica, en 1990, "De la Retórica a la Imagen". En este libro inicial, Tapia lleva a cabo un análisis deductivo que toma como premisas generales la amplia caracterización literaria de las figuras retóricas (por ejemplo, hipérbole, oxímoron, elipsis, etc.) y las aplica al análisis de productos de diseño gráfico, principalmente, carteles y anuncios publicitarios donde se establecen relaciones intertextuales de imágenes y palabras, esto es, textos visuales y textos lingüísticos; sin embargo, tal análisis es precedido de un importante recorrido histórico por la retórica que va de la antigüedad clásica hasta nuestros días. Podemos afirmar, sin embargo, que tanto el dicho trayecto, donde juega un papel principal la noción de lenguaje figurado como el propio análisis, la visión retórica de Tapia se concentra en la *elocutio* o elocución. Entonces, en el primer lustro de los 90's, aparecen dos textos que vinculan la retórica con el diseño gráfico, uno el de Esqueda (1993) explicando el proceso creativo y clasificando éste con tres posibilidades que se nombran claramente desde la perspectiva retórica, metáfora, metonimia y sinécdoque, y de otra parte, otro libro, el de Tapia (1990) quien utiliza dicha tradición clásica para analizar producciones de los diseñadores. Si bien diferentes por ciertos matices antes mencionados, podríamos decir que son dos argumentos donde la noción central es la *elocutio*, algo similar a un maestro común de Tapia y Esqueda, Jean Marie Klinkenberg, del Grupo Mu.

Al igual que su contemporáneo, Alejandro Tapia seguirá investigando y, en el mismo giro, enriqueciendo sus argumentaciones sobre el diseño gráfico; como resultado de su investigación de maestría, Tapia escribe un verdadero Tratado sobre retórica, situando ésta en las diversas praxis

de la profesión del diseño gráfico; su obra la titula, atinadamente, *“El diseño gráfico en el Espacio Social”* (2004) misma que se divide en dos grandes secciones, una inicial donde aparecen de manera prolífica los argumentos teóricos que vinculan las humanidades, en específico, la retórica, con el diseño; en primera parte, el papel e influencia de Richard Buchanan en el tejido argumentativo de Alejandro Tapia fue determinante; aquél es un filósofo que se “refugia” en el campo educativo de los diseños, concretamente en Carnegie Mellon, una escuela de Pensilvania, USA, dado el poco interés que sus colegas filósofos manifestaban por los diseños y por el menosprecio de éstos hacia la retórica; Buchanan es, pues, un heredero del debate que por más de 2400 años han mantenido la filosofía y la retórica; aquélla busca habitar el reino de las verdades últimas y atemporales, mientras que la segunda, vive en los barrios de lo verosímil, lo situado y lo probable, espacio que habitan, por supuesto, el diseño, los diseños y los diseñadores; Buchanan hace eco del axioma de Alfonso Reyes: la filosofía es aristócrata, mientras que la retórica es demócrata. Tapia, se convierte en el enlace que permite traer a México a Richard Buchanan, y éste participa en Congresos y Foros Nacionales, impartiendo ponencias y seminarios. A riesgo de ser reduccionista, una aportación fundamental de este autor norteamericano, por muchos años editor de la influyente revista *Design Issues*, es ver al diseño como una disciplina transversal, al igual que a lo largo de su historia lo ha sido la retórica; así, hay diseño de mensajes, de objetos, de espacios, y los vertebran el afán por influir y persuadir a las personas de las diversas comunidades de pensar y actuar de cierta manera. El diseño, pues, atraviesa el tejido social y, por ende, el llamado diseño gráfico no será la excepción, como lo demostrará Tapia en la segunda parte del libro que hemos estado refiriendo. En ésta, nuestro autor ilustra el estatuto retórico del diseño gráfico, resaltando distintas dimensiones de esta antigua disciplina, en la praxis contemporánea de diversas praxis del diseño gráfico, tales como, el diseño de la escritura, de la identidad corporativa, de carteles argumentativos, de señaléticas o de, en ese momento, el incipiente diseño web. Desde la perspectiva de quien esto escribe, el ejemplo por antonomasia del estatuto retórico de diseño gráfico es, sin duda, el del diseño de la escritura, dada su gran carga histórica y presencia en muchas dimensiones de nuestras vidas desde hace siglos; Tapia nos narra cómo, los recursos gráficos y la paulatina sofisticación de éstos, desde el punto, gráfico inventado por Aristófanes, en Alejandría, 200 años antes de Cristo y quien fue el primero en plantearse la necesidad del punto para que el orador pudiera respirar, hasta los grandes tirajes del siglo XVIII y XX, sumados a la impronta de los textos digitales, la historia del diseño de la escritura o del por muchos llamado diseño editorial, ha sido un esfuerzo paulatino y creativo por metaforizar la oralidad en escritura; Tapia nos muestra cómo el desarrollo del diseño gráfico se basa, más que en la dicotomía, texto/imagen, se fundamenta en la pareja conceptual, oralidad/escritura. Son siglos de historia del diseño gráfico los que muestran cómo se metaforiza gráficamente un énfasis, una pausa, un inicio y un final, una digresión, un ethos, etcétera. También, son cientos de años los que explican cómo el diseño gráfico es un actor principal del mundo editorial y de cómo éste ha modelado formas de pensar y de vivir, quien lo dude, conteste si hubiera sido posible el cisma protestante sin la confluencia de editores y diseñadores gráficos, sólo por dar un ejemplo histórico y principalísimo.

Avanzado más en el trayecto intelectual de Alejandro Tapia, debemos exponer aquí que, en paralelo a su interés por el diseño gráfico, nuestro autor no ha dejado de investigar sobre la literatura y, concretamente, tomando como eje la obra de Joao Guimaraes Rosa. Este trabajo lo ha llevado a identificar paralelismos significativos entre los mecanismos de creación literaria y el diseño. La de Rosa, es una escritura sofisticada y está construida, por un lado, sobre la base del conocimiento profundo del escritor de la tradición literaria y, por otra parte, de la comprensión de su territorio, el Sertón *mineiro*, situado en el centro del estado de Minas Gerais. Así, las narrativas literarias milenarias, tanto occidentales como de otras latitudes, se traslapan con la comprensión

del territorio sertanejo, que comprende a su orografía, habitantes, flora, fauna, paisajes, para de esta forma proponer una narrativa que aborda, en una obra vasta, los anhelos y problemas del Brasil contemporáneo, y en el mismo giro, la aventura humana en conjunto. Rosa parte de la tradición literaria, pero juega con ésta, la viola y la enriquece al mismo tiempo; un mérito destacado de su escritura es la fusión entre la temática y la construcción sintáctica; entre los temas y la aparición continua de otras lenguas y arcaísmos; igualmente, el escritor no tiene reparo en desconfigurar los cánones narrativos cuya raíz es la Poética aristotélica.

Tapia reconoce en ciertos diseñadores mecanismos de creación similares a los roseanos, destacando el estudio que realiza del trabajo de André Stolarski y de Luis Antonio Jorge. De este último, arquitecto y diseñador, nosotros mismos pudimos constatar su forma de trabajar, de cómo realiza la inventio arquitectónica, concretamente, en el caso del diseño de la Casa de Cultura del *Morro de la Garza*, situada en el centro del Sertón: Jorge, amplio conocedor de la tradición arquitectónica y, en específico, experto en el modernismo, recorre también el territorio, el Sertón, fotografía a sus personajes, flora y fauna; entrevista a Manuel Alexandre, artesano que vive en ese lugar, que se distingue por su *Morro*, triángulo equilátero en el centro del Sertón, ahí mismo, el entrevistado relata cómo es que se construye un carro de bueyes, cuáles son las maderas a utilizar y la relación de éstas con la resistencia que deben tener para soportar, no sólo el peso de la carga sino el esfuerzo sobre la madera que provoca cada uno de los ocho bueyes. Con todo ese bagaje, que Jorge construye gracias a la intersección de su formación arquitectónica y el conocimiento del territorio, nuestro arquitecto construyó la Casa de Cultura donde hoy habitan las narraciones de Guimaraes Rosa en la voz de niños sertanejos que nos cuentan las historias de que su escritor dejó para la posteridad.

Tanto el diseño, como las artes y con éstas la literatura, dice Tapia en un texto sobre el tema de la astucia, utilizan la plasticidad de sus propios lenguajes para visibilizar sus causas. Si trasladamos la noción de astucia a un orador antiguo o a un diseñador contemporáneo, diremos que ambos son profundos estudiosos del contexto en el cual llevan a cabo sus acciones de producción discursiva y aterrizan ésta en elocuciones que varían en cuanto a la manera en cómo se manifiesta la idea, ya sea, la voz y el cuerpo del orador, o bien, los materiales de un libro, en el caso del diseño editorial. En ambos casos, el proceso previo a la producción es similar, consiste como lo hemos visto con Luis Antonio Jorge o con Guimaraes Rosa, en un esfuerzo por intersectar la situación presente con la pasada y, con base en esto, construir una idea que habrá de manifestarse en la elocución o lo que los antiguos llamaron, lenguaje figurativo; en efecto, un buen orador expresaba figuras retóricas y aquí la analogía es muy esclarecedora: el buen discurso oral manifestaba figuras con la voz, luego, los oradores no verbalizaban cualquier palabra, sino aquellas que el auditorio podía ver, frases con plasticidad tal, que generaban una presencia de las ideas del orador en la mente de los oyentes, un discurso que se veía y que, en esto, basaba su poder persuasivo. Eso mismo hacen los diseñadores, pero como lo indica Tapia, cuando realizan sus discursos diseñísticos con astucia, o sea, acudiendo al pasado con un punto de vista diferente y éste se construye con un estudio profundo del contexto, esto es, haciendo retórica al ejercer la inteligencia contextual, en síntesis, siendo astutos.⁵

Vemos que en el trabajo intelectual de Tapia se lleva a cabo, de forma paulatina, un fundamental desplazamiento en su estrategia de abordaje desde la retórica, la cual inicia con una obra ya mencionada donde se toma una clasificación de figuras de estilo y se aplica deductivamente al análisis de una cierta práctica del diseño gráfico (diseño de carteles), hasta llegar a esta sofisticada

⁵ A este respecto y en especial sobre las nociones de plasticidad y de astucia, véase: Alejandro Tapia Mendoza, "La Astucia del Diseño. Una lectura de la Gráfica Editorial, a partir de la literatura de Joao Guimaraes Rosa. Los casos de Cosac Naify, UBU editora, Bloco Gráfico, Carambaia Editora y Ars Optika" en: Jorge, Grinover, Tapia, et.al. (2023) *Literatura y Diseño: articulaciones entre dos sistemas de invención y expresión*. México, Ars Optika Editores.

teorización que explora los mecanismos creativos del diseño a partir de comparar éstos analógicamente, con los que son propios de la literatura. Nosotros hemos propuesto la noción viquiana de agudeza para designar la capacidad que tienen los creativos, sean estos diseñadores, artistas o literatos, para vincular cosas, personas y/o situaciones diversas que antes de la intervención de dichos creativos, se encontraban dispersas⁶. Gracias a la astucia, la agudeza y la plasticidad, el diseño hace visibles aquellos aspectos que antes de su intervención estaban ocultos.

-Mariana Ozuna: de los tópicos y la importancia de la historia para la innovación.

La impronta de Mariana Ozuna en el diseño gráfico se da desde su amplio conocimiento de la literatura y su particular interés por un sector del grabado mexicano del siglo XIX. A esto, se agrega su estudio profundo de la obra de Ernst Curtius. Consistente con este autor, Mariana explora el papel de la historia en el proceso creativo; define a los tópicos, siguiendo a Quintiliano, como manantial del cual brotan ideas y, en ese sentido, aquéllos son un lugar de salida y no de llegada, los tópicos son, entonces, un instrumento para la creatividad que nos permite afirmar, siguiendo a nuestra autora, que la innovación en el diseño es posible si se conoce y reconoce la historia. En un texto principal,⁷ Ozuna desarrolla esta idea y la ilustra con un ejemplo muy pertinente, el del tópico del campo ameno, el cual se origina en la llamada Edad de Oro de Hesíodo, la cual “evoca un tiempo remoto, primigenio, en el que destacan ya algunas características de este lugar ideal: abundancia sin trabajo, salud y descanso (...)”⁸ Algo similar sucede en el Génesis donde Adán y Eva viven en un paraíso, en un lugar donde no es necesario esforzarse absolutamente para nada, tanto así que les permite pasear su desnudez dado que es un estado de confort absoluto; cuando por su afán de conocer, la pareja primigenia es expulsada y condenada a trabajar, lo ameno cede su lugar a lo horridus, a lo hostil. Este tópico experimentará cambios en sus diversas manifestaciones, probándose entonces, que el mismo tópico puede dar lugar a distintos discursos, literarios, pictóricos y/o diseñísticos, por ejemplo, en las pinturas que se realizaban en los siglos XVI y XVIII para representarle a los europeos del “viejo mundo”, lo paradisiaco del “nuevo mundo”⁹, prevalece esta idea del lugar ameno, mismo que se puede seguir rastreando el mismo tópico, en siglos posteriores, por ejemplo, en los paisajes del Valle de México de José María Velasco; pero el *locus amoenus* también se manifiesta en el diseño actual de zonas habitacionales que aíslan las viviendas del resto de la ciudad, dando lugar a una cantidad significativa de casas que se “aíslan” en los llamados fraccionamientos con condominios de acceso controlado, esto es, una serie de viviendas que son rodeadas por bardas que buscan “proteger” la vida cotidiana de quienes ahí habitan, generando su propio paraíso, con jardines extensos, albercas, gimnasios, etcétera; asimismo, una tendencia argumentativa de los grupos ambientalistas también parte de este tópico, el cual nos hace mirar, en el pasado inmediato, a los hippies; por último, en el diseño de servicios, pensemos por ejemplo, en los productos turísticos llamados ‘todo incluido’ y donde se genera un ambiente y percepción donde el turista no se preocupa absolutamente por nada. Es decir, las manifestaciones del tópico son diversas, pero éste prevalece a lo largo de los siglos. Esta síntesis ajustada del texto de Ozuna nos permite argumentar que lejos de habitar en un pasado remoto, la historia de los tópicos es necesaria en la formación de quienes, como los diseñadores gráficos, se dedican a la innovación y se autodenominan “creativos”. Ese último término, nos argumenta Ozuna, puede ser también problematizado a partir de otro tópico, que se resume en la frase “no hay nada nuevo bajo

⁶ Luis Antonio Rivera Díaz, “El diseño de la transición en el Sertón” en: Jorge, Grinover, Tapia, et.al. (2023) *Literatura y Diseño: articulaciones entre dos sistemas de invención y expresión*. México, Ars Optika Editores.

⁷ Ozuna Mariana, “Aportaciones del *lugar común* a la creatividad en el diseño” en: Rivera Díaz Luis Antonio, compilador (2011) *Ensayos sobre Retórica y Diseño*. UAM Xochimilco, México.

⁸ Ídem, p. 68

⁹ Ídem, pp.70-73

el sol”, con lo cual se desestructura esta versión de que los seres humanos son los Segundos Creadores. En este sentido, el texto de nuestra autora es revelador de que lo pasado, lejos de ser el mundo de lo anquilosado, puede convertirse en un motor de la innovación; los tópicos son materia de la invención retórica, son el espacio donde habita la *doxa*, es decir, las opiniones socialmente extendidas y, siguiendo a Ozuna, son un lugar de salida, no de llegada. Esto nos ayuda a afirmar que todo proceso de diseño innovador requiere, de la intersección del análisis de la situación problemática presente, con el estudio del pretérito (viajar a los tópicos), esto es, y como ya lo hemos afirmado en otros espacios, del cruce entre la *intelectio* y la *inventio*.¹⁰

En este momento conviene mencionar que el artículo referido de Mariana Ozuna (y que hemos ya citado previamente) fue publicado en una antología de ensayos sobre retórica y diseño, donde diversos autores escribimos sobre temas de diseño que fueron abordados desde la perspectiva de la retórica, con lo cual se buscaba apuntalar un abordaje de esta *teckné*, más allá de la oratoria.

Muy en sintonía con trabajos como de Tapia, Ozuna sigue abordando la relación entre el diseño y la literatura y, si bien su trabajo con los tópicos apunta a un paralelismo entre los mecanismos de creación de ambas disciplinas, también destaca el tema de la visibilidad que tanto uno como la otra tienen como función cultural relevante.

Quien esto escribe, junto con Alejandro Tapia, Marcela de Niz y Mariana Ozuna, entre otros investigadores, nos propusimos desde hace más de una década la creación de un seminario de diseño y literatura, cuyo uno de sus principales frutos ha sido un libro antológico referido antes en este texto.¹¹ En esta obra, Ozuna escribe un artículo cuya noción concepto central es la *écfrasis*, y que en su argumentación apunta a la premisa de cómo la producción de la presencia es fundamental para la persuasión, tanto en la literatura como en el diseño; siguiendo lo obra de Juan Rulfo y de Guimaraes Rosa, Ozuna nos muestra el papel que juega la evidencia, tanto en la persuasión literaria como en la diseñística. La evidencia en la literatura es fundamental, dado que logra hacer visibles las ideas cuyo vehículo son las palabras; éstas, de sí y por su propia naturaleza, son abstractas y, por ende, no guardan ninguna relación con la realidad, pero la literatura provoca en el lector la construcción fonética y visual de imágenes, de tal suerte que, la buena literatura se oye y se ve en la mente de los lectores. Comenta Mariana Ozuna¹² que el ojo mental del cual habla Quintiliano, es utilizado por el lector para ver imágenes en lo escrito por aquellos literatos cuyo talento les permite generar presencia: esta es la *enargeia*, cualidad de la *écfrasis*, que da la fuerza persuasiva al discurso, ya sea el literario o el diseñístico. Así, que en la experiencia lectora sintamos el calor y la sequedad del Llano Rulfiano, es resultado de esta capacidad de los discursos persuasivos.

El trabajo de Ozuna es una invitación a los diseñadores para que recuperen la historia, no cualquiera, sino específicamente la de los tópicos, esos depósitos de las *doxas*, esto es, las opiniones socialmente extendidas y cuya presencia testimonia la racionalidad histórica. En el cruce entre el análisis de la problemática presente (función de la *intelectio*) a la cual se enfrenta la diseñadora o el diseñador y el análisis del pretérito, o sea, de los lugares comunes, a los cuales acude con la brújula que le ha proporcionado la *intelectio* (función de la *inventio*), en el cruce de estas dos operaciones, *intelectio* e *inventio*, se gesta la innovación y la persuasión. Mariana Ozuna defiende el ocio como motor de la creación, en un texto reciente.¹³ Su argumento ayuda a mostrar que los intersticios por donde las humanidades se conectan con los diseños son las acciones de filosofar, narrar e historiar. Estas tres acciones ayudan a *apresurarnos despacio*, a equilibrar la producción con la reflexión; lejos de perder el tiempo, filosofando, narrando e historiando, invertimos tiempo para producir diseño

¹⁰ Rivera Antonio, (2023) *El Marco de la Retórica para la Educación de la Educación Superior*, ENCUADRE, México, pp, 149-174

¹¹ Jorge, Grinover, Tapia, et.al. (2023) *Literatura y Diseño: articulaciones entre dos sistemas de invención y expresión*. México, Ars Optika Editores

¹² Mariana Ozuna Castañeda: “Being Touched as if from inside: Écfrasis y producción de presencia en Guimaraes Rosa y Juan Rulfo. O de los poderes de la palabra para el diseño y la arquitectura”. En: *Ídem*, (2023) pp. 32-33.

¹³ Ozuna Castañeda Mariana, (2024) *Del Ocio a la Creación. Contribuciones del horizonte de las humanidades*. México, Comaprod.

de mejor calidad; en concreto, estudiar y comprender la historia del diseño identificando cuáles eran los propósitos persuasivos de los viejos y vigentes diseñadores, cuáles las agencias a las que recurrieron y cuáles sus motivos personales, así como el contexto o escenario histórico en el que desarrollaron sus proyectos, son insumos principalísimos para el desarrollo de la creatividad diseñística. Cierro parafraseando a Mariana: historiar, filosofar y narrar proporcionan a las diseñadoras y a los diseñadores, las competencias analíticas que proyectarán sobre sus métodos, técnicas y procesos, haciendo éstos más densos.

Hasta aquí el análisis del trabajo teórico de estos tres autores, de quienes como ya se anticipó, anexo sus entrevistas. (anexo #2) Nuestra idea es elaborar un libro donde se narre el vínculo educativo entre el diseño gráfico y la retórica en los últimos 35 años.

2.-Análisis de los informes de recomendaciones del Comaproducto entre enero de 2018 y enero 2022.

Una dimensión muy importante de este proyecto de investigación es el trabajo que hemos realizado y seguimos realizando, evaluando Programas Académicos del campo educativo del Diseño, gracias al trabajo de evaluación que realizo para el Consejo Nacional para la Acreditación de Programas de Diseño, organismo que nos ha otorgado todas las facilidades para acceder a los informes de recomendaciones que resultan del trabajo de diversos equipos de pares evaluadores. Como se verá más adelante, el foco de nuestro análisis son las recomendaciones que aluden, directa o indirectamente, a la pedagogía y didáctica de los talleres de diseño o proyectuales. Para el análisis de los informes decidimos identificar aquéllas recomendaciones que se orientaran directa o indirectamente a lo que sucede en el espacio educativo de los talleres de diseño (talleres proyectuales o talleres de síntesis o laboratorios) que, desde la perspectiva de nosotros, constituyen la columna vertebral de los planes y programas de estudio de la educación superior del diseño en nuestro país. En efecto, el taller constituye un espacio donde los y las estudiantes aprenden, gradualmente, a diseñar; iniciando desde el primer año de su formación, los profesores proponen a sus alumnas y alumnos problemas que simulan aquéllos que éstas y éstos enfrentarán cuando egresen a ejercer alguna de las subdisciplinas del diseño. De acuerdo con Lupton y Miller (2004) esta forma de trabajar tendría su origen en la llamada Escuela Nueva (inicia con Pestalozzi y posteriormente seguida por Froebel y seguidores que logran difundir por toda Alemania y otras partes de Europa, la didáctica de los jardines de niños) de la cual se hereda la importancia que para el aprendizaje tiene, por un lado, el sensualismo y, por otra parte, la organización de las actividades en torno a las necesidades o centros de interés de los estudiantes. De acuerdo a lo primero, tocar, oler, ver, sentir, es fundamental para el desarrollo de la inteligencia; con base en lo segundo, los contenidos se aprenden siempre y cuando se utilicen en el abordaje de una tarea que sea del interés de cada aprendiz. Ambas dimensiones están presentes desde hace más de cien años en la enseñanza de los diseños, concretamente, en los llamados talleres, que a la vez han sufrido modificaciones en su didáctica en paralelo a la evolución del diseño que, de ser considerado un oficio, devino en profesión y actualmente busca su consolidación como disciplina. La propia esquematización del programa 'bauhasiano', revela que la tarea o el proyecto, es el centro que aglutina los diversos contenidos, necesarios para la formación, esquema que con otros matices sigue organizando actualmente la enseñanza y el aprendizaje de los diseños. En el esquema, construir, esto es, realizar el proyecto, es lo que moviliza la necesidad de acudir a utilizar diversos contenidos y, en ese giro, éstos se aprenden.



16

En esta investigación, partimos de la premisa que afirma que los **talleres de diseño** (en la UAMC se denominan “laboratorios de diseño”) son el espacio donde se construye el perfil de egreso de los futuros diseñadores; son, también, el eje alrededor del cual se aglutinan el resto de las materias, mismas que, esquemáticamente, se agrupan en asignaturas que desarrollan las técnicas de representación, materias que tienen que ver con la producción y reproducción de los diseños y materias teóricas. Los contenidos de estos tres bloques de materias cobran sentido para el estudiante al momento que los utiliza para resolver las problemáticas de diseño que su maestro les propone en el espacio de los talleres de diseño o proyectuales; entonces, con base en esta gran premisa, definimos una serie de **áreas de oportunidad** que hemos detectado en los procesos de evaluación que lleva a cabo nuestro organismo, el Comapro, mismas que enunciaremos a continuación: *integración teoría-práctica-historia; proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios; calidad en la solución gráfica y material; mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes; desarrollo de competencias para el trabajo en equipo; pertinencia social de los proyectos realizados; planes de estudio donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales; y, por último, planes de estudios diseñados por proyectos de complejidad creciente a lo largo de los semestres*. Lo anterior, se derivó de la definición de diseño que construyó el Comapro con fines de orientar las labores de evaluación y cuyo procedimiento está consignado en su marco de referencia y procedimiento (2023); a continuación, la enunciaremos:

Diseñar es un acto cognitivo, de tal suerte que cuando se afirma que alguien está diseñando es porque lleva a cabo un proceso mental. (2) diseñar consiste también en un acto de traducción de un lenguaje a otro, pareciera, en esta lógica, que lo más extendido es que los diseñadores parten de material lingüístico que traducen a lenguajes figurativos, bidimensionales, tridimensionales y espaciales. (3) Con respecto a las implicaciones de dicho acto, el de diseñar, se destaca que los públicos, o usuarios, o audiencias, tendrán ciertas experiencias que las propias interfaces artificiales de diseño provocan; esto agregaría, a la definición de diseño, ser una actividad que provoca experiencias en los sujetos a los cuales se enfoca. (4) El diseño es visto como una actividad que afronta problemas de alta complejidad y que, por ende, no se ejerce en solitario, sino

todo lo contrario, el diseñador trabaja como un miembro más de equipos interdisciplinarios, intradisciplinarios y multidisciplinarios. (5) en el contexto de ese trabajo colaborativo, el diseñador aporta su capacidad de pre visualización de soluciones, facilitando así el logro de acuerdos entre todos los participantes de equipos específicos. Si bien varias definiciones destacan que una competencia central del diseño es la que tiene que ver con el ejercicio del pensamiento estratégico, también resaltan definiciones en donde las competencias específicas que ayudan a visualizar las ideas, tales como las del dibujo, la esquematización y/o el bocetaje, deben ser un foco principal del interés pedagógico en la formación de los diseñadores.

Análisis de las recomendaciones:

Para analizar las recomendaciones y tomando en cuenta, tanto el papel preponderante que los talleres proyectuales o talleres de diseño tienen en la construcción del perfil de egreso y en la organización curricular, así como la definición de diseño arriba expuesta, definimos las siguientes categorías de análisis (las cuales consideramos que son, precisamente, áreas de oportunidad de la gran mayoría de los programas académicos, tesis que hemos extraído de la propia experiencia acumulada del Comapro, gracias al trabajo de sus pares evaluadores en múltiples procesos de acreditación:

- Integración Teoría-Práctica-Historia.**
- Proyectos Interdisciplinarios y Transdisciplinarios.**
- Calidad de Solución Gráfica y Material.**
- Mejora de las Competencias Argumentativas de los estudiantes.**
- Desarrollo de Competencias para el trabajo en equipos.**
- Pertinencia Social de los proyectos realizados.**
- Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales.**
- Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad o por complejidad creciente a lo largo de los talleres.**
- Otras: dada la diversidad y riqueza de las recomendaciones, se agregaron otras que categorizamos en los rubros, proceso metodológico del curso, perfil y formación docente, análisis y evaluación del contenido de aprendizaje en el taller de diseño y, por último: investigación a partir de proyectos de diseño y para el diseño.**

Las categorías de análisis nos permitieron realizar una caracterización de la didáctica y los resultados de aprendizaje deseados en los talleres proyectuales o talleres de diseño, siendo nuestra “apuesta pedagógica” que, si éstos mejoran, también mejora de forma significativa la formación global de las futuras y los futuros diseñadores.

A partir de la siguiente tabla, analizamos los informes de recomendaciones:

TABLA DE ANÁLISIS.

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Proyectuales.	Recomendaciones
Integración Teoría-Práctica-Historia.	
Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios.	
Calidad de solución gráfica y material.	
Mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes.	
Desarrollo de competencias para el trabajo en equipos.	
Pertinencia social de los proyectos realizados.	
Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales.	
Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad, o por complejidad creciente a lo largo de los semestres.	
Otras: proceso metodológico del curso, perfil y formación docente, análisis y	

evaluación del contenido de aprendizaje en el taller de diseño y, por último: investigación a partir de proyectos de diseño y para el diseño.

Se identificaron las recomendaciones en cada uno de los años de reportes emitidos por el Comaprod, entre 2018 y 2021; luego, se configuraron los cuadros de las recomendaciones por año que se organizaron a partir de las categorías arriba expuestas. Lo anterior se hace explícito de manera amplia en cada uno de los informes, mismos que se anexan al presente informe (**anexo#3**). Asimismo, mostramos la distribución de los programas que fueron acreditados entre 2018 y 2021, universo del cual nosotros seleccionamos los que informaban las recomendaciones de diseño gráfico y diseño industrial.

La totalidad de los procesos de evaluación fueron realizados, siguiendo el marco de referencia 2017: Véase: https://www.comaprod.com/_files/ugd/b48b15_0fa3ef8f2a564db5a49fd7443ecb5772.pdf

AÑO	Total de PA's acreditados	Diseño Gráfico	Diseño Industrial	Diseño Multimedia Digital.	Diseño Moda y Textil.	Diseño Ambiental	DISEÑO
2018	27	12	7	4	2	1	1
2019	11	1	3	4	1		2
2020	11	4	3	2	2		
2021	13	4	3	4	2		
Totales	62	21	16	14	7	1	3

De todo este universo de informes, como ya anticipamos, decidimos elaborar dos análisis parciales relativos específicamente, a los Programas Académicos de Diseño Industrial y Diseño Gráfico o de la comunicación gráfica, aprovechando la oportunidad que nos dieron de exponer los resultados de nuestra investigación, por un lado, en la asamblea nacional de DINTEGRA¹⁴ y, por otro lado, en la asamblea de ENCUADRE¹⁵.

¹⁴ DINTEGRA es la Asociación que agrupa a los Programas Académicos de Diseño Industrial en nuestro país. Dicho organismo nos dio la oportunidad de exponer a 32 coordinadores de programas académicos de diseño industrial.

¹⁵ ENCUADRE es la Asociación que agrupa a los Programas Académicos de Diseño Gráfico y Diseño de la Comunicación Gráfica en nuestro país. Dicho organismo nos dio la oportunidad de exponer a 34 coordinadores de programas académicos de diseño industrial.

A continuación, presentamos dos cuadros esquemáticos que se derivaron de dichos análisis:

Programas Académicos de Diseño Industrial, evaluados por Comaprod, 2018-2021; todos los procesos de acreditación que dieron lugar los informes de recomendaciones, fueron hechos con base en el marco de referencia 2017.

ESQUEMAS DE LAS RECOMENDACIONES:

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	2018	2019	2020	2021
Integración Teoría-Práctica-Historia.	Mejorar el trabajo Colegiado.	Desarrollo de una didáctica que favorezca la integración de conocimientos.	Desarrollo de una didáctica que favorezca la integración de conocimientos <i>(se alude directamente a contenidos financieros, económicos y de sostenibilidad)</i>	Desarrollo de una didáctica que favorezca la integración de conocimientos. <i>(se alude directamente a contenidos financieros, económicos y de sostenibilidad)</i>
Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios.	-Promover la realización de proyectos que requieran de la confluencia de otras disciplinas. -Realizar una gestión académica orientada a la creación a problemáticas de diseño que requieran de un abordaje inter y transdisciplinario.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	-Promover la realización de proyectos que requieran de la confluencia de otras disciplinas. -Realizar una gestión académica orientada a la creación a problemáticas de diseño que requieran de un abordaje inter y transdisciplinario.
Calidad de solución gráfica y material.	-Mejorar las competencias para la solución gráfica y objetual de alta calidad.	-Mejorar las competencias para la elaboración de calidad de visualizadores prototipos tradicionales y digitales.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.
Mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes.	-Incluir en la didáctica de los talleres projectuales la lectura, análisis y discusión de textos. -Garantizar la retro alimentación de profesores a estudiantes al evaluar los proyectos de éstos.	-En proyectos terminales, debe garantizarse una argumentación de los estudiantes que contenga premisas que den cuenta de la complejidad de los proyectos.	-Fomentar que las argumentaciones de los estudiantes incluyan premisas tomadas de los distintos métodos de diseño.	-Incluir en la didáctica de los talleres projectuales la lectura, análisis y discusión de textos.
Desarrollo de competencias para el trabajo en equipos.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	Algunos de los proyectos deben incluir problemáticas de tal complejidad que requieran de ser abordados en equipos.
Pertinencia social de los proyectos realizados.	-Incluir en los proyectos variables sociales. -Desarrollar proyectos comunitariamente.	-Acordar de manera colegiada los núcleos conceptuales que deberán ser aprendidos a través de los proyectos asignados en los talleres de diseño..	Incrementar el contacto con diversos grupos sociales.	-Asignar proyectos vinculados a las exigencias del campo laboral. -Profundizar en el estudio de métodos y sistemas para medir el impacto ambiental de los productos diseñados.

Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales.	-Acordar de manera colegiada los núcleos conceptuales que deberán ser aprendidos a través de los proyectos asignados en los talleres de diseño.	-Desarrollar actividades de cierre cognitivo para la integración de contenidos en los proyectos terminales. -Acordar de manera colegiada los núcleos conceptuales que deberán ser aprendidos a través de los proyectos asignados en los talleres de diseño.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	-Acordar de manera colegiada los núcleos conceptuales que deberán ser aprendidos a través de los proyectos asignados en los talleres de diseño. -Garantizar, de manera colegiada, las relaciones adecuadas horizontales y verticales, de los contenidos involucrados en la solución de los proyectos de los talleres de diseño.
Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad, o por complejidad creciente a lo largo de los semestres.	Optimizar la cantidad de contenidos, así como, la complejidad de éstos, con relación al avance de las estudiantes por el plan de estudios.	-Elaborar, de manera colegiada, un programa de evaluación del aprendizaje, que dé cuenta de éste en términos de la complejidad creciente.		-Elaborar, de manera colegiada, un programa de evaluación del aprendizaje, que dé cuenta de éste en términos de la complejidad creciente. -Afinar e incrementar las actividades de investigación para cada proyecto de diseño, considerando la complejidad creciente.
Otras: proceso metodológico del curso, perfil y formación docente, análisis y evaluación del contenido de aprendizaje en el taller de diseño y, por último: investigación a partir de proyectos de diseño y para el diseño.	-Desarrollo de estrategias de aprendizaje y enseñanza, para que las estudiantes sean competentes para traducir en signos objetuales, la información que obtienen de las investigaciones previas al acto de diseñar.	Desarrollo de estrategias de trabajo colegiado, para establecer, actualizar, evaluar, sistematizar y reforzar sus métodos de enseñanza-aprendizaje, coherentes con los propósitos educativos del P.de Est. de cada P.A.	Evaluar no sólo los resultados, sino también los procesos que lleva a la obtención de éstos, incluso en los propios proyectos terminales, ya que, el estudiante ahí todavía está aprendiendo.	Elaborar proyectos de investigación educativa que aborden cuestiones relativas a cómo se aprende y cómo se enseña el diseño industrial y que éste sea concebido a partir de la intersección de los diferentes tipos de investigación tanto de tipo básica, aplicada y educativa.

Programas Académicos de Diseño Gráfico y Diseño de la Comunicación Gráfica, evaluados por Comaprod, 2018-2021

ESQUEMAS DE LAS RECOMENDACIONES:

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Proyectuales.	2018	2019	2020	2021
Integración Teoría-Práctica-Historia.	-Garantizar la integración de contenidos por medio del trabajo colegiado.		-Fortalecer de manera significativa la formación teórica e histórica de los estudiantes en el propio espacio didáctico de los	-Elaborar proyectos de investigación educativa que evalúen la integración de la teoría, la historia y la práctica, en la didáctica de los talleres proyectuales.

			talleres de diseño o talleres proyectuales.	
Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios.	-Incluir la gestión de negocios la sustentabilidad, las ciencias y las humanidades por ser materias que obligan al trabajo interdisciplinario. -Aumentar de manera relevante, los proyectos cuyas problemáticas requieran del trabajo inter y transdisciplinario.		-Aumentar de manera relevante, los proyectos cuyas problemáticas requieran del trabajo inter y transdisciplinario.	-Aumentar de manera relevante, los proyectos cuyas problemáticas requieran del trabajo inter y transdisciplinario.
Calidad de solución gráfica y material.	.	-Aprovechar las actividades de las exposiciones de trabajos para evaluar la calidad gráfica y/o material de los objetos expuestos por las estudiantes.		
Mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes.	-La evaluación de los aprendizajes en los talleres proyectuales debe incluir juicios de valor sobre la calidad de las verbalizaciones de las estudiantes y no sólo juicios sobre la calidad de la pieza diseñada. -Propiciar que las estudiantes les argumenten a personas interesadas por sus trabajos pero que NO pertenezcan al campo de los diseños.	-Fortalecer el desarrollo de las competencias genéricas vinculadas a la calidad de las argumentaciones: lectura, escritura y expresión oral.	-Fortalecer las competencias teóricas de los estudiantes para que éstos aprendan a discernir la utilidad que cada autor y/o cada corpus teórico puede tener para el desarrollo de sus proyectos de diseño. -Fomentar la vinculación de la o las teorías de diseño, con la argumentación de cada estudiante, sobre sus decisiones de diseño.	-Fomentar la vinculación de la o las teorías de diseño, con la argumentación de cada estudiante, sobre sus decisiones de diseño.
Desarrollo de competencias para el trabajo en equipos.				
Pertinencia social de los proyectos realizados.	Garantizar que los proyectos terminales aborden problemáticas reales en los sectores empresarial, gubernamental y social.		Garantizar que los proyectos terminales incluyan deliberaciones sobre las implicaciones que el diseño tiene para las distintas sociedades y comunidades.	Garantizar que los proyectos terminales aborden problemáticas reales en los sectores empresarial, gubernamental y social.
Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales.	-Garantizar que la integración de contenidos, en los talleres de diseño, se vuelva un hábito académico de todos los Programas.	-Realizar actividades de cierre (de cada semestre, fase y carrera) que obliguen a los estudiantes a recuperar conceptos, teorías, habilidades y destrezas que han adquirido a lo largo de su formación.	-Garantizar que la integración de contenidos, en los talleres de diseño, se vuelva un hábito académico de todos los Programas. -Realizar actividades de cierre (de cada semestre, fase y carrera) que obliguen a los estudiantes a	-Una función principal del trabajo colegiado o por academias, es garantizar que la integración de contenidos, en los talleres de diseño, se vuelva un hábito académico de todos los Programas

			recuperar conceptos, teorías, habilidades y destrezas que han adquirido a lo largo de su formación.	
Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad, o por complejidad creciente a lo largo de los semestres.	-La complejidad de cada proyectos de diseño debe ser definida de manera colegiada para garantizar una correcta gradualidad del nivel de dificultad.		-Garantizar que la didáctica aumente la complejidad de forma espiral ascendente para que desde el inicio de su formación, las estudiantes perciban la complejidad del trabajo proyectual y la autonomía en la toma de decisiones se construya gradualmente.	
Otras: proceso metodológico del curso, perfil y formación docente, análisis y evaluación del contenido de aprendizaje en el taller de diseño y, por último: investigación a partir de proyectos de diseño y para el diseño.	-Utilizar las exposiciones de trabajos, las semanas de diseño, las evaluaciones de nivel o por fases del plan de estudios, las presentaciones de proyectos terminales, etc., para llevar a cabo, en ese contexto, reuniones de academia donde participen todos los profesores que intervienen en la formación de los estudiantes. -Desarrollar un programa de evaluación del aprendizaje específico para las carreras de diseño.	-Desarrollar proyectos de investigación educativa orientados estudiar la didáctica específica de los talleres de diseño y donde estén involucrados directamente los profesores de dichos talleres.		-Desarrollar proyectos de investigación educativa orientados estudiar la didáctica específica de los talleres de diseño y donde estén involucrados directamente los profesores de dichos talleres.

Discusión en torno a las recomendaciones:

Lo que revelan las recomendaciones emitidas por diversos pares evaluadores del país, es que la falta de integración entre la práctica, la teoría y la historia es una “recomendación matriz” con la cual se conectan muchas recomendaciones hacia otros ámbitos de la pedagogía de los diseños y de la propia gestión de esa pedagogía. (1) En tanto que, desde los talleres de diseño o talleres proyectuales, no es importante la teorización, ésta es responsabilidad de otros maestros y secciones del currículum, como los que imparten docencia en las llamadas áreas teóricas. Este “abandono de la teoría en los teóricos”, no promueve, sin embargo, que haya un trabajo académico significativo para que, entre ambos sectores, profesores de diseño y profesores de teoría, se decidieran, por ejemplo, pertinencia de tal o tales teorías para cierto tipo de proyecto; esto es así porque el perfil predominante del profesor de los talleres de diseño es el de un profesional diseñador auto suficiente: “puedo enseñar porque sé diseñar”. (2) Este enfoque, aún presente en muchas escuelas, es una actualización de la pedagogía de las artes y oficios, que ahora se ejerce en el campo universitario. En este enfoque o modelo, se enseña y aprende por el modelo o ejemplo del profesor, en este caso, la manera en que éste ha diseñado o diseña, es el ejemplo a seguir, luego, no hay necesidad de teoría y, por ende, los estudiantes deberán recurrir a los profesores del área de teoría. (3) Muy vinculado a lo anterior se encuentra la ausencia de la

historia y, por ende, del razonamiento histórico en los estudios de diseño; a la autosuficiencia del profesor que sabe enseñar porque sabe diseñar, se agrega una noción reducida de innovación que define ésta como algo que es opuesto al pasado, un poco a semejanza de la noción de progreso que rechaza todo lo pretérito. Desde esta perspectiva, se puede crear e innovar iniciando el proyecto presente desde cero; lo pretérito no cuenta.

Por otra parte, un área de oportunidad que debe atenderse es el trabajo por parte de estudiantes y maestros en proyectos interdisciplinarios. Afrontar este tipo de proyectos es posible si hay una gestión que favorezca éstos y cuya labor central sea la de identificar problemáticas que sólo pueden abordarse gracias a la convergencia del diseño y los diseños con otras disciplinas; algunos programas académicos tienen notables experiencias de éxito con este tipo de trabajo, por ejemplo, vinculando a diseño con la medicina, con la antropología, con las ingenierías, etc. Los proyectos interdisciplinarios, por otra parte, es necesario destacar que debe evitarse el “abaratamiento” de las otras disciplinas y pensar, por ejemplo, que, desde el aula del diseño, con algunas lecturas sobre antropología, el estudiante ya abordará el proyecto de forma interdisciplinaria; lo anterior implica un menosprecio involuntario hacia otras disciplinas. Consideramos, por el contrario, que un proyecto de tal complejidad obligará a la integración de reales equipos interdisciplinarios y, en este giro, aparecen otras áreas a atender: **(A)** una gestión académica que tenga prioridad la búsqueda de este tipo de proyectos, lo cual implica el trabajo colegiado y también el contacto permanente del Programa Académico con diversos campos externos, donde se identifiquen problemáticas donde el diseño puede aportar a sus soluciones y **(B)** el desarrollo de competencias en los estudiantes para el trabajo en equipo y donde llama la atención que esta área no es relevante para los evaluadores, como puede verse en los cuadros previos; por otra parte, sin embargo, es muy importante destacar que existen un número considerable de recomendaciones orientadas a atender el desarrollo de las competencias argumentativas en los estudiantes, en diversos sentidos: para que desarrollen un lenguaje de expertos y más allá de los argumentos expresados coloquialmente; que aprendan a conectar los conceptos teóricos con la toma de decisiones de diseño, es decir, que se vinculen autores y teorías con el trabajo proyectual; y que aprendan a moldear sus argumentos cuándo estos se dirijan a personas de otras disciplinas y de otros ámbitos socio-culturales. Esta dimensión es significativa, dado el carácter del diseño como una disciplina transversal que, por ende, suele argumentar con muchos actores ajenos a su propio campo.

3.- Operaciones retóricas y proyectos de diseño:

Siguiendo la línea que vertebra este reporte, que es considerar a la retórica como un *framework* que puede ayudar a organizar y darle estructura a diversas acciones de la gestión académica, llevamos a cabo una entrevista y luego la aplicación de un instrumento para ser llenado por distintos grupos de estudiantes de la licenciatura en Diseño de la UAMC. A la fecha de este reporte, el instrumento sólo ha sido aplicado una sola vez, en agosto del presente año, a 22 estudiantes de la materia Proyecto Terminal del Décimo semestre de dicha licenciatura. Se aplicó en presencia de quien escribe este reporte, y por ende, se tuvo la oportunidad de aclarar diversas dudas sobre los conceptos de retórica mencionados en la primera columna del instrumento; en la segunda, de cualquier forma, estos conceptos son definidos, correspondiendo a cada estudiante llenar la tercera columna.

Con los 22 formatos o instrumentos llenos, nos dimos a la tarea de sintetizar el tipo de respuesta, tratando de encontrar el esquema argumentativo de cada una de las respuestas; en el caso en que no se podía integrar una respuesta particular a dicho esquema general, citamos ésta de manera textual. Lxs estudiantes podían mencionar la descripción de lo que hacen en un proyecto de diseño en sus laboratorios y que ellos consideraran relacionada con cada una de las operaciones de la retórica y con las fuentes de la persuasión. Al darle las instrucciones al grupo, fue promovido verbalmente, también, que lxs estudiantes mencionaran autores o lecturas que asocian con los conceptos retóricos.

El resultado se muestra a continuación y el análisis de las respuestas muestra algunas dimensiones interesantes de la formación que estxs estudiantes han recibido. (1) En general se entiende que el diseño es un proceso que tiene inicio, desarrollo y final. (2) en ese proceso, el inicio es la definición o estructuración de una situación problemática en la cual el diseño puede aportar algo para su posible solución (3) Sin embargo, prácticamente no se menciona como necesario el análisis histórico de diseños y diseñadores que hubieran aportado, ya sea en la historia inmediata, o bien, en la historia remota, estrategias, acciones y/o soluciones a situaciones problemáticas similares. (4) en las operaciones retóricas restantes, esto es, las que llamaríamos operaciones de producción discursiva, propiamente dichas, la mayoría de lxs estudiantes siguen reportando acciones analíticas, o bien, como en el caso de la operación de la dispositio, hablan de ésta como el acomodo de las ideas que van surgiendo en su proceso cognitivo de diseño, pero no mencionan que tenga que ver con la composición, disposición o el orden de los elementos que constituyen el contenido de lo que están diseñando; esto se asocia de manera importante con otro aspecto, este es, que no se establece una conexión entre lo investigado y analizado con la producción de algún tipo de diseño, sea este bidimensional, tridimensional, espacial o digital.

Lxs estudiantes, por otra parte, mostraron mucho mayor claridad de ideas al vincular las fuentes de la persuasión a su pensamiento proyectual, sin embargo, posee un peso argumentativo mayor todo lo relacionado con el Pathos y el diseño emocional, destacando el hecho de que tres estudiantes mencionaron al autor Donald Norman quien, sabemos, escribió un texto ya clásico, sobre el diseño emocional. A continuación, mostramos el cuadro esquemático de respuestas:

Estudiantes de noveno trimestre.

Síntesis esquemática de las respuestas de 22 de estudiantes de noveno trimestre de la asignatura Proyecto Terminal de la carrera de Diseño, docente: Erika Cecilia Castañeda Arredondo.

OPERACIÓN RETÓRICA y fuentes de la persuasión.	Descripción de la operación según la retórica, adaptada al diseño.	Descripción de la interpretación de cada estudiante o grupo de estudiantes, de aquello que realizan cuando afrontan un proyecto de diseño y que se parece o es similar o es una reinterpretación de cada una de las operaciones y de las fuentes de la persuasión. Recurre a tu experiencia en los laboratorios.
INTELECCIÓN	El diseñador establece cuál es la intención persuasiva de su discurso; el diseñador investiga cuál o cuáles son las opiniones del público (personas, usuarios ¹⁶ , comunidades) a las cuáles busca persuadir con su discurso; el diseñador investiga el contexto social, histórico y cultural en la cual se llevará a cabo el acto de diseño.	<ol style="list-style-type: none"> 1.- IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA (usan TEMÁTICA como equivalente a PROBLEMA); tipo de usuarios y tipo de experiencia que tienen con lo diseñado; analizar, comprender establecer, delimitar la problemática. Indagar lugares donde encontremos situaciones que el diseño pueda resolver, (ejemplo, acceso al agua en un pueblo). 2.- Mención a la metodología AEIOU/fichas de personas, cuadros comparativos de intereses, beneficios, perjuicios. 3.- Investigar de manera exhaustiva el tipo de usuario, de mercado, de actores, etc. Saber qué y quién. 4.- Entrevistar a los probables usuarios. <i>Stakeholders</i>. 5.- Sobre analizar a usuarios refieren a <i>Sheila Pontis</i>. 6.- Usa ejemplo de cómo introducir la IA en la vida estudiantil. 7.- Los usuarios son entrevistados para la toma de decisiones.
INVENCION	El diseñador acude a los tópicos para encontrar ahí la doxa , es decir, las opiniones socialmente extendidas que en el pasado se han producido en torno a la intención y discursos persuasivos similares los que el diseñador afronta en el presente, en su actual problema de diseño. A los tópicos "viajará" ayudado de la brújula que le ha proporcionado la intelección. De ese viaje obtendrá las ideas que dispondrá, expresará y "pondrá en escena". De esta manera obtendrá una nueva idea basándose en la intersección entre el pasado (invención) y el presente (intelección)	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Mencionan acciones similares a las de la INTELECCIÓN, tales como, estudio de usuarios a través de herramientas cualitativas y cuantitativas, pero no mencionan de manera explícita la necesidad de estudiar el PRETÉRITO y las formas en que fueron diseñadas las doxas ya instaladas. Conocer "el estado de la cuestión". Viajar al pasado para no repetir lo ya inventado; incluso para romper las reglas e innovar. 2.- Se menciona la necesidad de investigar soluciones previas para identificar sus áreas de oportunidad (casos: medición de la presión arterial/ acciones previas de tutorías para disminuir la deserción escolar). Conocer lo que ya se hizo (ejemplo del agua: las personas ya habían tomado acuerdos para el uso del agua y ya no querían hablar) Hacer benchmarking. 3.- Recurrir a ideas generales o comunes sobre las creencias de la gente sobre un tema. ¿Cómo se ha resuelto antes algo similar? Benchmarking. 4.- Investigar por qué hay actores históricos. 5.- cita un artículo donde se argumenta que beneficios hay al introducir la IA en los estudiantes. 6.- Ayuda a obtener ideas para un diseño futuro.
DISPOSICIÓN	El diseñador dispondrá, u ordenará, o compondrá las ideas halladas en la inventio. Decidirá qué ira primero, qué en medio y qué al final; o bien, determinará qué es lo más relevante en un plano y/o en un objeto y/o en un espacio.	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Se menciona lo que se diseña, por ejemplo, "diseño de espacios" pero no se menciona nada relacionado con las decisiones de <i>dispositio</i> (orden, composición) y la estudiado previamente en la intelección y la invención. 2.- No se describe o caracteriza la <i>dispositio</i>, pero sí se afirma que el espacio debe responder a las necesidades del usuario. 3. Cuando se decide como "distribuir la información en pantalla, como guiar a través de diferentes secciones, la jerarquía visual, etc." 4.- "Adecuar el espacio al público primario" 5.- "se prefigura la idea poniéndola en contexto" "ideación" 6.- "se hace un listado de los recursos (...) para determinar de mejor manera (...) en que intervenir" 7.- "darles forma a las ideas encontradas" "organizar la información de manera clara.

¹⁶ En la tabla utilizaremos USUARIO, como sinónimo de 'persona' o 'auditorio' o 'grupo' o 'comunidad', esto es, usuario se refiere a todos aquéllos que el diseñador quiere persuadir con su discurso.

		<p>8.- Diseño Generalizador de Papanek orden y clasificación de la información; diseño de información que descarta y ordena la bibliografía, los tópicos. Metodología del Árbol de Enmarque.</p> <p>-Se dispone de un brief.</p>
ELOCUCIÓN	<p>El diseñador decidirá como traducir la idea en figuras retóricas, determinando qué es lo más adecuado a la idea hallada en la inventio: una sinécdoque, una metonimia o una metáfora.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.-Se menciona el uso de figuras retóricas que denoten las características de producto y la relación que tienen con la usabilidad, todo para persuadir al usuario; “decidir cómo expresar las ideas”; creación de abstracciones metafóricas para definir el “tema” de una institución o negocio. 2.- La función de un manual de identidad determina la manera más adecuada de realizar las identidades gráficas y dar la solución a la problemática propuesta. 3.- Se mencionan que los elementos gráficos transmiten un mensaje. 4.- Elección del estilo, ejemplo, para una marca de lujo se usaría cierta paleta de colores, cierta tipografía (...) y de más elementos. 5.- Redefinir la ejecución del diseño buscando las palabras o formas adecuadas. Se define una narrativa para guiar al usuario, a través del <i>storytelling</i>. Manejo adecuado del léxico para que el usuario lo comprenda. Depende de todo lo investigado antes para saber cuál es la manera más adecuada de comunicar. 6.- Lo asocia con el bocetaje; se realizan los primeros bocetos. 7.- Brindar información adecuada al usuario. 8.- Se tiene que transmitir de cierta forma para que se logre entender.
ACCIÓN	<p>El diseñador decidirá las características de la disposición y de la elocución, a partir de conocer el sitio de encuentro entre el posible usuario y el objeto de diseño, es decir, el “escenario”.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Mencionan diseños concluidos, pero no mencionan investigaciones sobre el “el sitio de encuentro” entre usuarios y diseño; no mencionan pruebas de “producto diseñado”. (ejemplos, pantallas Tiendas Guess) Poner en un contexto específico el uso del objeto de diseño. 2.- Reconocen la importancia de aplicar lo concebido a través de acciones como el prototipado; mencionan la factibilidad de los proyectos de acuerdo a las circunstancias. 3.- Se manifiesta en la implementación del proyecto. 4.- Se pone a prueba con los usuarios de la comunidad. 5.- Decidir “cómo se lleva la interacción con el usuario”. Observar interacciones del usuario con los diseños; hacer prototipos y bocetos finales. 6.- Dar un uso más eficiente de la IA. 7.- El escenario lo planteamos desde la delimitación del problema. 8.- Proyección de espacios, objetos y elementos que buscan un cambio contextual.
Logos-ethos y pathos.	<p>El diseñador decidirá la manera más adecuada de lograr la comprensión racional de sus usuarios (<i>logos</i>); la más adecuada para generar emociones en ellos (<i>pathos</i>) y la más adecuada para ganar la confianza y credibilidad en dichos usuarios (<i>ethos</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Conectan con autores como Donald Norman (<i>pathos</i>); mencionan los tres niveles, primera impresión, conductual y reflexivo. 2.- Asocian con otras teorías como las que argumentan la influencia del diseño en conductas diversas, coercitivas, seducidas, persuasivas. 3.- el Pathos se usa para crear narrativas visuales que motivan a la audiencia a actuar; el logos para estructurar nuestros proyectos de manera lógica y justificar nuestras decisiones de diseño y el ethos para construir nuestra reputación e imagen. (<i>comentario mío: el pathos lo refiere a la audiencia o usuario, el logos y el ethos, a su trabajo e imagen como diseñador</i>) 4.- Asocian el Pathos con el Diseño Emocional. 5.- Generar el <i>ethos</i> o la confianza de los usuarios haciendo todo el proceso con ellos. 6.- Asegurarse de que los usuarios entiendan el diseño. 7.- Se buscan recursos persuasivos.

		8.- Se elige el tono, el estilo, el tema de acuerdo al usuario meta. 9.- Tríada Aristotélica. 10.- Emociones como curiosidad interés y alegría por saber usar la IA. 11.- se busca evocar los objetivos con los usuarios, para lograr ganar emociones, confianza y credibilidad.
--	--	---

Métodos, Metodologías, procesos estratégicos: AEIOU: tres veces; Storytelling, Árbol de Enmarque (3 veces) /Cuadros de Enmarque/moodboards/storyboards/Benchmarking/Matriz de Impacto.

AUTORES: Norman (tres veces). Sheila Pontis. Víctor Papanek (dos veces). Aristóteles (dos veces)
Metodologías o sugerencias de profesores: Abraham Lepe, Aarón Caballero.

NOTA: en algunas respuestas, se usa el modelo retórico para explicar cómo argumentar la cliente, a las comunidades o a otras personas, las decisiones de diseño.

4. Elaboración de formatos para el diagnóstico pedagógico y la gestión académica.

Por último y para concluir este informe, comento que se desarrollaron una serie de formatos que pueden ser útiles para que profesores, estudiantes y directivos de Programas Académicos de Diseño lleven a cabo análisis críticos sobre la pedagogía, la didáctica y la gestión académica del campo de la enseñanza superior del diseño. Dichos formatos se utilizan cruzando información sobre diversas categorías y análisis que ya han sido reportados por quien esto escribe. Disponible en: https://www.comaprod.com/files/ugd/0e68d8_182d0db8c1d04738bb9e6e283d5c3b09.pdf

A continuación, se describe cada uno de los cuatro formatos; luego, presentamos un primer diagnóstico pedagógico sobre el estado que guarda el Programa Académico (PA) de la Carrera de Diseño de la UAM Cuajimalpa.

IV.1.1 Formato #1. Categorías Estratégicas y Áreas de Oportunidad Comaprod.

Visibiliza las relaciones entre cada una de las categorías estratégicas y la forma en que los pares logran visualizar su vínculo con las áreas de oportunidad. Asimismo, se enfatiza que cada PA deberá partir de su propia visión de cada una de las categorías estratégicas y de la lectura previa de la conceptualización que el Comaprod propone para cada una de éstas; asimismo, cada PA puede agregar las áreas de oportunidad que haya ido detectando en su propia vida académica.

<i>Categorías Estratégicas/Áreas de oportunidad/</i>	Profesores.	Estudiantes.	Plan de Estudios.	Investigación.	Evaluación del Aprendizaje.
Integración Teoría, Práctica e Historia.					
Trabajo colegiado.					
Proyectos de Complejidad Creciente.					
Proyectos Interdisciplinarios					

Formación ética y construcción de Ciudadanía.					
Vínculo permanente con egresados.					
Empleabilidad y vínculo con el campo laboral.					
Movilidad nacional e Internacional.					
ÁREAS DE OPORTUNIDAD IDENTIFICADAS POR EL PROGRAMA ACADÉMICO.					

IV.1.2 Formato #2. Cruces entre Categorías Estratégicas.

Este formato permite identificar y visualizar las interrelaciones entre las distintas categorías estratégicas. Es un auxiliar para establecer conexiones entre diversos elementos asociados a cada categoría y cuyos vínculos va revelando el esfuerzo de autoevaluación del Programa Académico y el proceso de evaluación, tanto interno como externo. Algunas preguntas orientadoras son:

¿Qué relaciones puedo identificar entre los proyectos de investigación y las líneas curriculares del plan de estudios?

¿Cómo participan los profesores en la evaluación de los aprendizajes en el contexto de una exposición de proyectos generados por los estudiantes?

¿Cómo se recuperan en el plan de estudios los productos de investigación generados por los profesores?

Categorías Estratégicas/ CATEGORÍA ESTRATÉGICA A EVALUAR.				
PLAN DE ESTUDIOS.	Investigación	Profesores.	Estudiantes.	Evaluación del Aprendizaje.
CRUCES ENTRE CATEGORIAS.				
INVESTIGACIÓN.	Profesores.	Estudiantes.	Evaluación del Aprendizaje.	Plan de Estudios.
CRUCES ENTRE CATEGORIAS.				
PROFESORES.	Estudiantes.	Evaluación del Aprendizaje.	Plan de Estudios.	Investigación
CRUCES ENTRE CATEGORIAS.				
ESTUDIANTES.	Evaluación del Aprendizaje.	Plan de Estudios.	Investigación.	Profesores.
CRUCES ENTRE CATEGORIAS.				
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE.	Plan de Estudios.	Investigación	Profesores.	Estudiantes.
CRUCES ENTRE CATEGORIAS.				

PLAN DE ESTUDIOS.	Investigación.	Profesores.	Estudiantes.	Evaluación del Aprendizaje.
CRUCES ENTRE CATEGORIAS.				

IV.1.3 Formato #3. Cruces entre Categorías Estratégicas y Énfasis.

Este formato permite identificar y visualizar los cruces entre las categorías y los énfasis, de tal suerte que los evaluadores deben de llevar a cabo un esfuerzo interpretativo que les permita comprender cómo, en cada Programa Académico a evaluar, se va generando la relación transversal entre los cinco énfasis con cada una de las categorías estratégicas. Con el formato se le propone al evaluador que conteste preguntas como las siguientes:

¿Cómo la **intención** del **Plan de Estudios**, explicitada en el texto del **Perfil de Egreso** se vincula con los proyectos de **investigación** de los **profesores**?

¿Cómo se vinculan las opiniones de los **empleadores (exterioridad)** con las **adecuaciones** al **Plan de Estudios**?

¿Cómo se **evalúan los aprendizajes** de los **estudiantes** con relación los **propósitos de aprendizaje (intencionalidad)** de los programas operativos de los **talleres o laboratorios de diseño**? (ejemplo de **Interdependencia**)

Énfasis/Categorías.	Intencionalidad	Congruencia	Interdependencia	Adecuación.	Exterioridad.
Profesores.					
Estudiantes.					
Plan de Estudios.					
Investigación.					
Evaluación del Aprendizaje.					

IV.1.4 Formato #4. Cruces entre Categorías Estratégicas y Categorías instrumentales. Este

formato permite identificar y visualizar los cruces entre las categorías estratégicas y las categorías instrumentales. Al igual que con los formatos anteriores, enfatizamos que los casilleros no son restrictivos y que, por tanto, pueden agregarse diversos cruces en cada uno y también otros casilleros no contemplados en este formato pero que estén derivados de categorías instrumentales propuestas por organismos evaluadores.

C.Instrumentales/ C. Estratégicas.	Servicio Social.	Prácticas Profesionales.	Movilidad Académica.	Tutorías.	Infraestructura para acceso de información bibliográfica, plataformas digitales y para tutorías y asesorías.	Estudios sobre egresados del PA.
Profesores.						
Estudiantes.						
Plan de Estudios.						
Investigación.						
Evaluación del Aprendizaje.						

Como dije líneas arriba, hice un ejercicio diagnóstico con los formatos, acerca del PA de Diseño de la UAM Cuajimalpa; éste NO REPRESENTA, la opinión de la comunidad de profesores, estudiantes y directivos de dicha carrera. Se presenta aquí como un ejemplo o ejercicio, con el propósito de ayudar y motivar a los interesados en evaluar un Programa Académico, a realizar su propio ejercicio de evaluación diagnóstica.

Formato #1. Categorías Estratégicas y Áreas de Oportunidad Comaprod.

<i>Categorías Estratégicas /Áreas de oportunidad /</i>	Profesores.	Estudiantes.	Plan de Estudios.	Investigación.	Evaluación del Aprendizaje.
Integración Teoría, Práctica e Historia.	1.-Los profesores de los talleres proyectuales poseen dominio teórico, pero no lo integran con la práctica. 2.- Tanto la teoría como la historia es impartida en asignaturas convencionales, muchas veces sin conexión con el pensamiento proyectual.	1.- Privilegian la práctica sobre la teoría. No suelen investigar bibliográficamente contenidos teóricos e históricos. 2.- Lo anterior tiene una causa original en la propia elección de estas carreras: se seleccionan porque el estudiante huye de la lectura y la escritura.	1.-El plan de estudios posee una columna vertebral, la de los laboratorios de diseño; sin embargo, deja el trabajo teórico a otras materias que esta columna va vertebrando, por ende, los contenidos teóricos no se integran con la práctica proyectual.	1.- Desde el campo de los investigadores del DTPD, habría que evaluar cómo se trabaja esta integración en los proyectos. 2.- Del campo de los profesores y estudiantes, pareciera ser que la investigación se concentra en las indagaciones que cada estudiante hace para afrontar cada proyecto de diseño, más no se realiza investigación de bases teóricas e históricas del diseño.	Se privilegia la evaluación del objeto diseñado, no parece quedar claro si en dicho proceso se evalúan los argumentos que cada estudiante expresa sobre su toma de decisiones.
Trabajo colegiado.	No se lleva a cabo de manera sistemática y global. Se reduce al trabajo parcial de algunos profesores, por ejemplo, los que impartirán Proyecto Integral.	No son involucrados en el trabajo colegiado.	El Plan de estudios no es evaluado por vía del trabajo colegiado.	El trabajo colegiado se lleva a cabo de manera parcial y en pequeños grupos que se han reunido, de manera coyuntural, para trabajar en proyectos de investigación: Ejemplos, libros sobre affordance, sobre usuarios del diseño, sobre design thinking.	Se realiza de manera parcial y en espacios muy focalizados, como lo son, los proyectos terminales. Asimismo, de manera coyuntural, en ciertos momentos, las exposiciones de trabajos de la carrera han servido para evaluar aprendizajes colegiadamente.

<p>Proyectos de Complejidad creciente.</p>	<p>No hay evidencia de que los profesores diseñen los programas operativos de los laboratorios pensando en el grado de complejidad de cada problemática de diseño; no la hay, tampoco, de que profesores que no son del área proyectual, se alineen con la complejidad del proyecto del laboratorio.</p>	<p>Si bien los estudiantes inician su formación pensando en que diseñar es una práctica especializada (diseño de ilustraciones, diseño de video juegos, diseño de muebles), al llegar al proyecto terminal, empiezan a visualizar que su profesión puede afrontar problemas complejos y no sólo el que les plantea la materialización de un brief particular.</p>	<p>El Plan de Estudios no organiza los laboratorios por niveles de complejidad, sino más bien, por distintos artificios diseñísticos, por ejemplo, de diseño de objetos, se pasa a diseño editorial, y de ahí a diseño interactivo. La complejidad “le estalla” repentinamente a los estudiantes, en el Proyecto Terminal del último año de la carrera.</p>	<p>1.- Existen proyectos de investigación dentro del DTPD que abordan temáticas asociadas a la complejidad, por ejemplo, lo relativo a la sustentabilidad (LeNS) o bien, el diseño vinculado a las sociedades en transición, o bien, a su inserción en la solución de problemáticas como el diseño en el campo de la discapacidad. 2.- Sólo hay un proyecto de investigación que aborda la didáctica de la complejidad creciente, al menos de forma tangencial. (Dra. Castañeda, concepto de agencia y su enseñanza)</p>	<p>1.-En los laboratorios de diseño, sigue predominando una lógica de la evaluación basado en el producto o artefacto diseñado por cada estudiante o grupo de estudiantes.</p>
<p>Proyectos Interdisciplinarios</p>	<p>1.- Es común que profesores de laboratorio se apoyen en otras disciplinas para el desarrollo de los proyectos que afrontan con sus estudiantes. (sociología, estudios territoriales, antropología. 2.- No hay evidencia de que los profesores de diseño aborden proyectos interdisciplinarios donde incluyan estudiantes de otros campos disciplinarios.</p>	<p>1.-En entrevistas, algunos estudiantes y egresados han hecho juicios positivos sobre las materias que cursaron con compañeros y contenidos de otras disciplinas, por ejemplo, apreciación musical. 2.- Sin embargo, son escasos, si no es que nulos, la realización de proyectos de diseño que hayan sido abordados con estudiantes de otras disciplinas. 3.- Un obstáculo para el trabajo interdisciplinario, es la carencia en los estudiantes de un punto de vista sólido sobre la disciplina del diseño.</p>	<p>El Plan de Estudios la carrera de Diseño responde a un modelo educativo que abre espacios para que los estudiantes cursen asignaturas no disciplinares. Sin embargo, no prevé la apertura de espacios para el trabajo en proyectos de diseño que se aborden interdisciplinariamente; tampoco hay evidencia de que los estudiantes de diseño sean invitados a participar en proyectos propuestos por otras carreras de la UAMC.</p>	<p>Son pocos los proyectos de investigación que reportan resultados de experiencias que afrontan proyectos interdisciplinarios. Sí existen reportes que teorizan sobre el trabajo interdisciplinario, pero, al igual que con el Plan de Estudios, no hay evidencia de la existencia de investigaciones sobre la experiencia de abordar problemáticas de diseño de manera interdisciplinaria.</p>	<p>1.- No existe en la carrera de diseño un modelo de evaluación particular para el desarrollo y aprendizaje de competencias para el trabajo 2.- Vinculado a esto, tampoco existen rúbricas o documentos en donde se definan qué competencias (o conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes) son las que favorecen el trabajo interdisciplinario</p>

Formación ética y construcción de Ciudadanía.	1.- Diversos profesores contribuyen al respecto, en especial, al buscar que los estudiantes intervengan en experiencias comunitarios de co-	Conforme avanzan en su formación académica, los estudiantes van cobrando conciencia de la importancia que el diseño tiene para las distintas comunidades. Esto lo	El plan de estudios tiene en sus laboratorios un espacio privilegiado que contribuye con la construcción de ciudadanía; asimismo,	La gran mayoría de los proyectos de investigación, tanto los formalmente registrados como aquellos que aún no han sido protocolizados, tiene en el centro de sus	No existe evidencia de estrategias de evaluación que ayuden a obtener claridad acerca de cómo el Programa
--	---	---	---	--	---

	diseño, lo cual provoca que ellos tomen conciencia de las implicaciones que el diseño tiene para la comunidad. 2.- una aportación significativa a este respecto son el proyecto Lens, o bien, el trabajo de los profesores en diversos proyectos terminales.	obtienen por el avance en la dificultad de los proyectos y también por profesores que los vinculan con diversas problemáticas que la impronta del diseño puede ayudar a afrontar.	existen materias (Diseño y Sociedad o Problemas Contemporáneos del Diseño) que están orientadas a reflexionar sobre las implicaciones del diseño y su dimensión ética.	reflexiones a las implicaciones que el diseño tiene para las comunidades (sostenibilidad, economía, calentamiento global, equidad, trabajo con sectores desprotegidos).	Académico está contribuyendo con la formación ética y la ciudadanización de sus estudiantes.
Vínculo permanente e con egresados.	-No existe el hábito, en los profesores, de incorporar a los egresados en el apoyo al desarrollo de sus programas operativos y su didáctica.	-No existe contacto sistemático entre los estudiantes vigentes y los egresados.	-No existe evidencia de que la información sobre los egresados se incorpore al diseño del plan de estudios y a la modificación de los programas operativos.	-No existen proyectos de investigación educativa que estudien sistemáticamente a los egresados.	-Vinculada a la carencia de proyectos de investigación educativa, no hay evidencia tampoco, de la existencia de proyectos que evalúen los aprendizajes obtenidos por los egresados y los relacionen con sus trayectos por el Plan de Estudios.
Empleabilidad y vínculo con el campo laboral.	-No existe evidencia de que los profesores posean información sobre la empleabilidad y el campo laboral que incorporen a sus programas operativos, ya sea como contenidos o como actividades de aprendizaje.	-No se cuenta con evidencia que muestre el grado de empleabilidad de nuestros estudiantes; tampoco existen estrategias que vinculen a los estudiantes con el ámbito laboral.	-El plan de estudios no posee áreas/líneas/asignaturas que estén vinculadas al campo laboral, es decir, no hay asignaturas ni materias de prácticas profesionales o laborales.	-No existen proyectos de investigación particulares sobre la empleabilidad y el vínculo con el campo laboral de los egresados de la carrera de Diseño del DTPD	-No existe un programa de evaluación del aprendizaje a partir del desempeño laboral de los estudiantes y egresados de la carrera de Diseño.

Movilidad nacional e Internacional.	<p>-Nuestros profesores realizan movilidad académica a otras instituciones a partir de su propia iniciativa; no a partir de un programa formal. Por otra parte, no existe un programa de movilidad de profesores que realicen estancias académicas en nuestra carrera</p>	<p>-Existen convenios con diversas IES del mundo, para que los estudiantes realicen procesos de movilidad, tanto de los nuestros hacia afuera, o bien, recibiendo estudiantes de otras IES. Pero no existe un programa formal que promueva, planee, desarrolle y evalúe las acciones de movilidad de los estudiantes.</p>	<p>Si bien en su planteamiento original, el plan de estudios de diseño definía uno de sus trimestres como el trimestre en que todos los estudiantes debían realizar la movilidad con valor a créditos, esto ya no existe. Queda a la decisión de cada estudiante ir o no de movilidad a otra institución;</p>	<p>-No hay evidencia de que se lleven a cabo proyectos que investiguen el fenómeno de la movilidad. -Sí existen profesores que ha realizado estancias en otras instituciones u organismos (Nora, Brenda) donde han desarrollado investigación. -Son poquísimos los casos (por ejemplo Leonardo) de profesores que han realizado estancias de</p>	<p>-No existe evidencia de que se lleven a cabo procesos de evaluación del aprendizaje en el contexto de las diversas acciones de movilidad.</p>
			<p>nuestro Programa recibe estudiantes de otras IES pero las particularidades de nuestro modelo educativo hacen poco atractiva nuestra oferta.</p>	<p>investigación en nuestro DTPD.</p>	

Formato #2. Cruces entre Categorías Estratégicas.

Categorías Estratégicas/CATEGORÍA ESTRATÉGICA A EVALUAR.				
PLAN DE ESTUDIOS.	<p>Investigación el plan de estudios está basado en investigaciones sobre la disciplina, pero no son explícitas, ni se encuentran en documentos recientes; más bien están dispersas en las producciones de diversos profesores.</p>	<p>Profesores. 1.- la participación de los profesores en la configuración del actual plan de estudios ha sido parcial e intermitente. 2.- Los dos últimos intentos de adecuaciones fueron realizados por algunos profesores que fueron encabezados por dos coordinadoras y dos jefes de departamento.</p>	<p>Estudiantes. Los estudiantes no han sido incorporados de manera sistemática en el rediseño del plan de estudios y las adecuaciones a éste.</p>	<p>Evaluación del Aprendizaje. No existen acuerdos colegiados sobre estrategias de evaluación del aprendizaje; esta, la evaluación, dependerá de la experiencia didáctica de cada profesor; lo más cercano a un acuerdo sobre cómo evaluar los aprendizajes, se ha dado en algunos proyectos terminales.</p>

INVESTIGACIÓN.	Profesores. 1.- Los profesores llevan a cabo	Estudiantes. 1.- Los estudiantes no son	Evaluación del Aprendizaje. La mayoría de los programas	Plan de Estudios. No hay evidencia o no es explícita la
-----------------------	--	---	--	---

PROFESORES.	<p>diversas acciones de investigación, sin embargo, sólo una tercera parte (8 profesores) tienen proyectos registrados y aprobados por el Consejo Divisional. 2.- No existen áreas de investigación, y en ese sentido, nuestro departamento no procede de acuerdo a la ley y reglamento orgánico. 3.- Los proyectos vigentes no han sido socializados en la comunidad de profesores y estudiantes del DTPD.</p> <p>Estudiantes. - En general se observa que la relación entre profesores y estudiantes es mediada por el diálogo y desde una perspectiva que privilegia los aspectos académicos. -Los estudiantes no se incorporan de manera habitual a los proyectos de investigación de sus profesores.</p>	<p>incorporados sistemáticamente a los proyectos de investigación de los profesores; 2.- No se desarrollan de manera habitual en ellos, las competencias necesarias para la investigación. 3.- Un punto a atender es la formación teórica de los estudiantes, la cual, actualmente es débil o superficial.</p> <p>Evaluación del Aprendizaje. -La evaluación que predomina en los laboratorios es una que privilegia el objeto o producto; no hay evidencia que una que juzgue la calidad de las argumentaciones de los estudiantes sea igual de relevante.</p>	<p>operativos no se estructuran con base en la lógica de la investigación y, por ende, no son evaluados los aprendizajes de las competencias vinculadas a la investigación; parece ser que esto sólo se atiende en algunos de los proyectos terminales.</p> <p>Plan de Estudios. Los profesores no elaboran sus programas operativos considerando las relaciones de jerarquización y secuencia de las UEA's o materias del Plan de Estudios.</p>	<p>conexión entre las fases del plan de estudios y las líneas de investigación; sumado a esto, no existen materias que desarrollen las competencias necesarias para la investigación, salvo la asignatura de Literacidad Académica del primer trimestre.</p> <p>Investigación -Sólo una tercera parte de los profesores tiene proyectos vigentes y registrados ante el Consejo Divisional.</p>
--------------------	--	--	---	---

ESTUDIANTES.	Evaluación del Aprendizaje. -No existe evidencia de que los estudiantes participen en los procesos de autoevaluación de sus propios aprendizajes.	Plan de Estudios. -Los estudiantes no son involucrados en los procesos de adecuación y rediseño del Plan de Estudios.	Investigación. -No existe un programa orientado a integrar estudiantes a los proyectos de investigación de los profesores.	Profesores. -La relación de los estudiantes con los profesores se da principalmente en los procesos de docencia. Son pocos los casos donde se involucran en otras actividades, como ayudantes de investigación o como adjuntos.
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE.	Plan de Estudios. En sus trimestres y fases, el plan de estudios no hace explícitas sus estrategias de evaluación del aprendizaje.	Investigación No hay evidencia de que en las distintas UEA's se evalúen los aprendizajes, en los estudiantes, de competencias para la investigación.	Profesores. No existen acuerdos de academia entre los profesores, ni programas explícitos acerca de cómo evaluar los aprendizajes. Lo más cercano a esto se presenta en la evaluación colectiva que realizan los docentes de los proyectos terminales.	Estudiantes. Los estudiantes evalúan sus aprendizajes de manera informal en la exposición de trabajos al final de cada trimestre.
PLAN DE ESTUDIOS.	Investigación. No existe evidencia que muestre cómo es que los distintos proyectos de investigación de los profesores del DTPD, se incorporan en el diseño y las adecuaciones del Plan de Estudios.	Profesores. El Plan de Estudios es desarrollado, en su trabajo cotidiano, por profesores cuyos perfiles coinciden con las necesidades educativas del propio Plan. Sin embargo, existen periodos en los cuales la cantidad de profesores requerida para ciertas UEA's es insuficiente	Estudiantes. Los estudiantes pueden decidir de manera parcial, su trayecto por el Plan de Estudios, a través de: materias optativas de su profesión, materias de otras divisiones y un trimestre de movilidad. -No hay evidencia de que los estudiantes participen en los procesos de diseño y evaluación curricular.	Evaluación del Aprendizaje. El plan de estudios no hace explícitas estrategias de evaluación del aprendizaje por niveles o fases, a pesar de que, en principio, las complejidades de los problemas de diseño de cada laboratorio tenderían a incrementarse y, por lo tanto, la dificultad de aprendizaje también aumenta.

Formato #3. Cruces entre Categorías Estratégicas y Énfasis.

Énfasis/Categorías.	Intencionalidad	Congruencia	Interdependencia	Adecuación.	Exterioridad.
Profesores.	Los profesores no poseen claridad de propósito de aprendizaje de porque no tienen el hábito de elaboración colegiada de su programa operativo.	Es parcial, porque no existe el hábito de elaborar el programa operativo de manera colegiada y con pleno conocimiento del plan de estudios, de sus diversas áreas y del perfil de egreso.	Las relaciones entre las actividades de aprendizaje de cada UEA, entre éstas y otras actividades como el servicio social o entre los distintos proyectos de investigación es muy pálida dado que no hay trabajo colegiado habitual.	El trabajo de la mayoría de los profesores es adecuado a las discusiones actuales sobre las investigaciones en torno a la disciplina; sin embargo, por su propio perfil, estaría en cuestión si su trabajo es adecuado a las exigencias actuales del mercado de trabajo.	Con base en el apoyo de la gestión académica y los recursos financieros del DTPD, los profesores asisten a congresos y seminarios, tanto nacionales como internacionales; algunos imparten docencia en otras instituciones; todo ello contribuye a la elaboración de juicios comparativos; esto debe incrementarse y documentarse.
Estudiantes.	Los estudiantes no poseen claridad sobre el propósito o perfil de egreso del plan de estudios; siguen pensando en un diseño por especialidades (gráfico, industrial, digital)	No existe evidencia de que los estudiantes vinculen los distintos propósitos de las UEAS de un trimestre, ni de que identifiquen la congruencia entre éstos y los propósitos de las asignaturas antecedentes y consecuentes.	-No existe evidencia de que los estudiantes identifiquen las relaciones entre los distintos propósitos, contenidos, actividades de aprendizaje y de evaluación de los distintos programas operativos. -Tampoco existe evidencia de que el estudiante establezca relaciones de interdependencia entre sus cursos, el servicio social y la movilidad estudiantil	-Los estudiantes no encuentran relación entre los laboratorios y las exigencias del campo de trabajo.	-No existe evidencia de que los estudiantes asistan a congresos, seminarios y exposiciones externas a la UAM; asimismo, no se ha documentado las opiniones que éstos tienen sobre sus experiencias en servicio social y en la movilidad estudiantil.
Plan de Estudios.	-Existen tres definiciones de perfil de egreso. La última de éstas fue elaborada por un grupo de profesores que imparten los laboratorios de diseño. Sin embargo, no hay una definición de perfil, actualmente, que haya sido divulgada entre	-No se ha evaluado la congruencia entre el Perfil de Egreso, las distintas fases del plan de estudios y la intencionalidad de los diversos Programas Operativos.	-No se ha documentado si el plan de estudios posee una relación sistémica entre su perfil, sus fases y los programas operativos de los profesores.	-No se ha documentado si el plan de estudios es adecuado a las exigencias del campo laboral y a los últimos avances de las discusiones teóricas y metodológicas sobre el Diseño.	-Ha sido evaluado de manera externa por el Comaproducto. -Sin embargo, no se compara sistemáticamente con planes de estudios similares.

	toda la comunidad del PA de Diseño.				
Investigación.	Si bien, la mayoría de los profesores realizan investigación, sólo un 30% tiene proyecto registrado en el DTPD, por ende, no hay claridad sobre la intencionalidad de la investigación.	No existe congruencia, y esto se debe, no sólo a la carencia de proyectos de investigación, sino también a que no hay un Programa de Investigación Departamental. Esto es, no hay un propósito explícito de la investigación en el DTPD y, por ende, no es posible evaluar la congruencia.	-No hay registro de cómo se lleva a cabo la relación entre las investigaciones de cada profesor y su docencia, por ejemplo, a partir de comparar los proyectos y/o los resultados de investigación con los programas operativos. -Tampoco hay evidencia de que los proyectos se estén traduciendo en acciones de difusión.	-Los proyectos de investigación registrados son adecuados a las exigencias del campo de las discusiones académicas actuales sobre el diseño. -No hay registro, sin embargo, de la adecuación de los proyectos y/o productos de investigación, con las exigencias del campo laboral.	-Los profesores del DTPD, asisten con frecuencia a Congresos. Asimismo, varios de ellos, son profesores invitados de otras IES. -Si bien, un número importante de profesores publica continuamente auspiciado por las ediciones de la UAM, son pocos los que lo hacen con otras editoriales.
Evaluación del Aprendizaje.	La intención de la evaluación del aprendizaje se hace explícita en cada programa operativo. Sin embargo, el DTPD y la carrera de Diseño no poseen un propósito explícito de la evaluación de los aprendizajes.	-No se ha evaluado la congruencia entre las actividades de evaluación del aprendizaje de los distintos programas operativos; tampoco entre las prácticas de evaluación que habitualmente llevan a cabo los profesores de cada trimestre.	-No hay evidencia de que existan relaciones sistémicas o de interdependencia entre las diversas formas de evaluar los aprendizajes por parte de los profesores.	-No hay evidencia de que los aprendizajes se evalúen de acuerdo, tanto a las exigencias del campo laboral, como de las que se derivan de las investigaciones contemporáneas sobre el diseño.	-No se evalúan los aprendizajes que los estudiantes obtienen en su servicio social, en la movilidad estudiantil y en las diversas actividades que se realizan en "campo" o fuera del campus universitario.

IV.1.4 Formato #4. Cruces entre Categorías Estratégicas y Categorías instrumentales.

C.Instrumentales/ C. Estratégicas.	Servicio Social.	Prácticas Profesionales.	Movilidad Académica.	Tutorías.	Infraestructura para acceso de información Bibliográfica y plataformas Digitales.	Estudios sobre egresados del PA.
Profesores.	No hay evidencia de que se involucren en los programas de servicio social de sus estudiantes.	No existe en la carrera de diseño la figura de Prácticas Profesionales; en ocasiones, el Servicio Social es también un espacio de práctica profesional.	-Los profesores realizan movilidad académica por iniciativa propia pero no a partir de un programa formal.	-Si bien cada profesor es tutor de un grupo de estudiantes, no hay evidencia de que, efectivamente, funcione como tutor académico.	-Existe un adecuado acceso a información bibliográfica; asimismo, existe una plataforma (UBICUA) a la cual acceden los profesores de manera discrecional.	-No hay evidencia de que los profesores mantengan contacto formal y con fines académicos con los egresados.
Estudiantes.	-No existe información que indique en qué áreas y con qué resultados, se caracteriza el Servicio Social de los Estudiantes.	-No existe asignatura, ni un programa formal de prácticas profesionales.	-Los estudiantes deben realizar su trimestre de movilidad, sin embargo, no existe evidencia de los criterios que utilizan para seleccionar la IES a donde se movilizarán.	-No eligen a sus tutores; las autoridades se los asignan aleatoriamente.	-No existen registros, que conozca el DTPD y la Carrera, acerca del uso que los estudiantes realizan de la información bibliográfica de las bases impresas y digitales.	-Prácticamente NO existen estudios formales y sistemáticos sobre los egresados.
Plan de Estudios.	No tiene valor a créditos; sin embargo, el servicio social sí es un requisito necesario para el egreso.	No existe en la carrera de diseño la figura de Prácticas Profesionales; en ocasiones, el Servicio Social es también un espacio de práctica profesional.	-El plan de estudios prevé un trimestre de movilidad estudiantil.	-Las tutorías no se vinculan al Plan de Estudios.	-La bibliografía necesaria para apoyar los cursos se consigna en el Programa Operativo de cada Profesor.	-Al no haber estudios de egresados, la construcción del Plan de Estudios no ha sido influenciada de manera significativa por información acerca del desempeño profesional de los egresados.

Investigación.	-No hay registro de servicios sociales que se hagan en apoyo a la investigación. - No existen en el DTPD,	-No hay registro de investigaciones sobre prácticas profesionales (informales) que lleven a	-No hay registro de investigaciones sobre los procesos de movilidad estudiantil.	-No hay investigaciones al respecto.	-No hay investigaciones sobre el uso que los estudiantes dan a las bases de datos	-No hay investigaciones sobre el egreso y sobre el desempeño de los egresados.
-----------------------	---	---	--	--------------------------------------	---	--

	investigaciones enfocadas a los servicios sociales de los estudiantes.	cabo los estudiantes.	-Tampoco acerca de los profesores que llevan a cabo movilidad académica en otras IES.		impresas y digitales.	
Evaluación del Aprendizaje.	-No hay registro de investigaciones sobre los servicios sociales que llevan a cabo los estudiantes.	-No hay registro de investigaciones sobre prácticas profesionales (informales) que lleven a cabo algunos estudiantes.	-No hay registro sobre los aprendizajes obtenidos por los estudiantes en su trimestre de movilidad.	No hay registro de evaluación de los aprendizajes derivados de las tutorías.	-No hay investigaciones sobre los aprendizajes de los estudiantes, a través del uso que los estudiantes dan a las bases de datos impresas y digitales.	-No hay registro de los aprendizajes significativos que los egresados obtuvieron gracias a su trayecto por el Plan de Estudios.

Conclusiones parciales: INFORME ANUAL, octubre 2023 a octubre 2024:

Proyecto: "Desafíos para la Didáctica de la Educación Superior del Diseño en México"

Afrontar los desafíos que actualmente se le presentan a la didáctica de la educación superior del diseño es una tarea necesaria para poder egresar profesionales reflexivos en este campo disciplinario y que, por lo tanto, ejerzan el pensamiento práctico al inicio, desarrollo y evaluación de los resultados del trabajo proyectual.

La investigación que hemos desarrollado al evaluar diversos Programas Académicos del campo del diseño en nuestro país nos ha mostrado que el reto principal es la modificación de fondo de la didáctica en lo que hemos denominado la columna vertebral de la enseñanza superior del diseño: los talleres proyectuales o laboratorios de diseño. Ésta es una premisa fundamental de nuestro trabajo porque consideramos que es en ese espacio pedagógico donde se configura el perfil de los egresados de este campo disciplinar. En este contexto concluimos de manera parcial lo siguiente:

-La integración de la práctica con la teoría y el razonamiento histórico debe ser una prioridad didáctica para los profesores de los laboratorios.

-Lo anterior puede lograrse con distintas acciones que son interdependientes: (1) Incorporar el análisis teórico de las acciones proyectuales a partir de la lectura de textos de crítica teórica especializada en cada campo particular de los diseños; esto implica, necesariamente, que un espacio de trabajo dentro del laboratorio sea dedicado al análisis y la discusión de dichos textos; (2) éstos deben seleccionarse buscando su vínculo con los proyectos que se aborden en cada laboratorio, ejemplo: si es un proyecto orientado al diseño gráfico-editorial, deben discutirse textos, en el espacio mismo del laboratorio, que reflexionen críticamente sobre esa rama del diseño (3) de manera paralela, se debe buscar la integración de la racionalidad histórica en cada proyecto a partir de discutir textos históricos, siguiendo nuestro ejemplo previo, sobre cómo se ha realizado a lo largo de la historia, el diseño gráfico-editorial; (4) lo anterior lo hemos conectado con el *framework* retórico al identificar la necesidad de vincular la situación problemática del hecho retórico, que es tema de la *intelectio*, con la investigación de la *doxa* o los lugares comunes que es la materia de la *inventio*; en esta relación, el diseñador busca la intersección entre el presente y el pretérito, para obtener la brújula que guíe las operaciones retóricas que se orientan directamente con producción discursiva (5) además, la integración de práctica-teoría-historia, demanda además que se afronte otra importante área de oportunidad, a saber, la necesidad académica del trabajo colegiado que debe incluir de manera habitual en su agenda de trabajo, la subordinación de una parte significativa de los programas operativos de otras asignaturas a los laboratorios de diseño (**fundamentalmente de las áreas de representación visual, de producción, de historia y de teoría**), para que en conjunto se aporte a la integración de la triada: práctica-teoría-historia; (6) muy conectado con lo anterior, se debe llevar a cabo una gestión pedagógica que garantice el abordaje de proyectos de diseño que necesariamente requieran del trabajo interdisciplinario y transdisciplinario, ya que sólo así podrá materializarse la intención educativa de la gran mayoría de los Programas Académicos en nuestro país, que es educar a los diseñadores a partir del abordaje de problemas de complejidad creciente.

-En el contexto de la investigación que aquí se reporta, mucho de lo anterior toma sustento teórico en los tres autores que hemos leído y entrevistado, a saber: Román Esqueda, Alejandro Tapia y Mariana Ozuna, quienes, desde rutas distintas de abordaje del vínculo entre la retórica y los diseños, han visualizado la necesidad de (1) continuar explorando los mecanismos cognitivos de creación del diseño, ya sea, a partir de los distintos recorridos interpretativos de los tropos

retóricos, con base en buscar analogías con otros mecanismos de creación discursiva, como lo es el de la literatura, o bien, explorando el papel que juegan los tópicos históricos en la innovación diseñística. (2) que es fundamental desprenderse del razonamiento dicotómico y/o excluyente, de tal suerte que, por ejemplo, la primeridad, secundidad y terceridad, junto con la abducción, la inducción y la deducción, sean vistas como mecanismos que se deben integrar y no disociar; que ámbitos como el literario donde impera la palabra pueden integrarse a campos donde son las imágenes, los espacios o los materiales, etc., son los vehículos de la persuasión (3) que si bien es necesario que los estudiantes aprendan una gran diversidad de métodos, procesos y estrategias para diseñar, este conjunto debe tener su basamento en un constante filosofar, historiar y narrar.

-Por último, en nuestro primer acercamiento al pensamiento proyectual de los estudiantes, sí ratificamos que el *framework* retórico es un espacio útil, para que éstos integren la gran diversidad de métodos, estrategias, conceptos, teorías y autores que les van siendo presentadas por sus profesores a lo largo de la formación.

-Para finalizar este informe diremos que ya quien esto escribe, ya llevó a cabo taller y primer estudio piloto, de la utilidad de los formatos que tienen como uno de sus fines revelar la complejidad académica de los Programas de enseñanza superior del diseño. En este estudio, tuvimos la oportunidad de trabajar con coordinadores de PA's de la región Noroeste de nuestro país, concretamente de IES públicas y privadas de Tijuana, Ensenada y Mexicali, para un total aproximado de 20 participantes; éstos nos reportaron que su experiencia en el taller fue muy satisfactoria, principalmente porque el trabajo colectivo llevando a cabo los cruces de información que provocan los formatos, les permitieron visualizar la complejidad de sus PA's. En el próximo periodo de esta investigación, buscaremos repetir esta experiencia en otros contextos académicos.

ANEXO #1

En el anterior reporte de investigación, presentado en octubre del 2023, presentado el año pasado, destacamos la publicación de un libro¹⁷ escrito por quien realiza el presente reporte, en el cual proponemos a la retórica como un *framework* que funcione como un organizador que de cauce a las distintas teorías, métodos y estrategias didácticas que alimentan, continuamente, las discusiones sobre la pedagogía del Diseño. En dicho texto, propusimos que la Retórica puede funcionar como un *framework* o estructura adaptable que oriente, por un lado, la ejecución de proyectos de diseño y, por otra parte, las estrategias educativas para el aprendizaje de los estudiantes vía la solución de problemas a través del llamado pensamiento proyectual. En nuestro argumento, y siguiendo la noción de *framework* de Stitzman¹⁸, la retórica es operativa, esto es, propone cómo actuar u operar; es simple, sus conceptos principales son reducidos y han mantenido la esencia de su significado original a lo largo de las muchas discusiones que se han dado en su historia; es ampliable sin contradicciones, como lo prueba su aplicación, tanto para el análisis de discursos como para la creación de éstos, en campos discursivos tan aparentemente distantes, como lo son los de la oratoria, la música, la arquitectura, la literatura y, del que acá interesa, el del diseño. En el avance de nuestra investigación hemos ido corroborando la utilidad del *framework* retórico, particularmente para organizar la didáctica en los talleres de diseño o talleres proyectuales, que, en el caso particular de la UAMC, se denominan laboratorios y éstos pertenecen a una licenciatura que forma diseñadores, sin adjetivos o Diseñadores en general. Considerando, entonces, los vínculos que el *framework* conceptual de la Retórica mantiene con el diseño y poniendo especial énfasis en las implicaciones educativas, elaboramos un primer diagnóstico. Para hacer éste llevamos a cabo las siguientes acciones: (1) por un lado, ‘cruzamos’ el **framework retórico** con las principales áreas de oportunidad de la enseñanza superior del diseño, detectadas éstas por el Comaprod¹⁹, las cuales agrupamos en las siguientes categorías, **integración teoría-práctica-historia, trabajo colegiado, proyectos de complejidad creciente, proyectos interdisciplinarios y formación ética y construcción de ciudadanía**, (2) por otra parte, también cruzamos las categorías conceptuales del *framework* retórico, con lo que el Comaprod denomina categorías estratégicas, éstas son, profesores, estudiantes, plan de estudios, evaluación del aprendizaje e investigación²⁰ y, por último, (3) llevamos a cabo un ejercicio de definición de las **implicaciones pedagógicas del framework retórico** para la enseñanza y **la gestión académica del diseño**. A continuación, presento un esquema del *framework* retórico y luego un cuadro donde se puede visualizar cómo cumple con las características que Stitzman propone para todo *framework*:

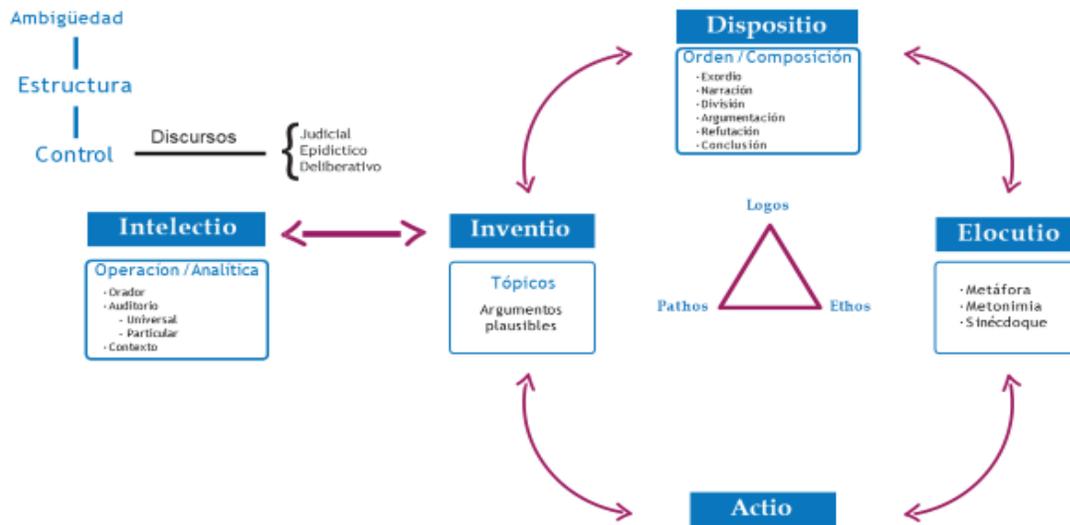
¹⁷ Rivera Antonio (2023), *El marco de la retórica y la enseñanza superior del diseño*, ENCUADRE, México. pp.149-152.

¹⁸ Véase: Stitzman, Leandro Stitzman, *Framework, un ensayo psicoanalítico*, 2022, disponible en: <https://leandrostitzman.com/libro>

¹⁹ Comaprod, (2023) *Marco de Referencia y Procedimiento*. Comaprod, 2022. Comaprod, México.

²⁰ *Ídem*.

Retórica



EL FRAMEWORK DE LA RETÓRICA	CARACTERÍSTICAS
Operativa	No dice qué hacer, sino cómo actuar u operar , no importando si es diseño gráfico, industrial, digital o de ambientes.
Simple	Sus conceptos principales son reducidos y mantienen la esencia de su significado original, tales como, inventio, elocutio, dispositio y actio; LOGOS, ETHOS Y PATHOS.
Ampliable sin contradicciones	Funciona lo mismo para la oratoria, que para el diseño, la música, la literatura, el cine, etc.
Aplicable.	No sólo sirve para el análisis de discurso, sino para la creación de éstos. El diseño es una teckné, pensamiento-práctico
Se puede ensanchar	Puede dar cabida a otras teorías , por ende, puede ser instrumento del trabajo interdisciplinario y transdisciplinario.
Renominable	Acepta renombrar sus conceptos, por ejemplo, agudeza en lugar de <i>inventio</i> ; usuario en lugar de auditorio.

Considerando, entonces, los vínculos que el *framework* conceptual de la Retórica mantiene con el diseño y poniendo especial énfasis en las implicaciones educativas, elaboramos un primer diagnóstico. Para hacer éste llevamos a cabo las siguientes acciones: (1) por un lado, ‘cruzamos’ **el framework retórico** con las principales áreas de oportunidad de la enseñanza superior del diseño, detectadas éstas por el Comaprod²¹, las cuales agrupamos en las siguientes categorías, **integración teoría-práctica-historia, trabajo colegiado, proyectos de complejidad creciente,**

²¹ Comaprod, (2023) *Marco de Referencia y Procedimiento*. Comaprod, 2022. Comaprod, México.

proyectos interdisciplinarios y formación ética y construcción de ciudadanía, (2) por otra parte, también cruzamos las categorías conceptuales del *framework* retórico, con lo que el Comaprod denomina categorías estratégicas, éstas son, profesores, estudiantes, plan de estudios, evaluación del aprendizaje e investigación ²² y, por último, (3) llevamos a cabo un ejercicio de definición de las **implicaciones pedagógicas** que el **framework retórico** tendría para la enseñanza y **la gestión académica del diseño**.

Los cuadros (#2, #3 y #4) aparecen en el libro arriba citado, pero para efectos del **presente reporte de investigación han sido actualizados** como producto de tres acciones que he llevado a cabo: el análisis de los reportes de recomendaciones del Comaprod (periodo 2018 a enero de 2023), el propio trabajo de investigación bibliográfica que se ha estado llevando a cabo durante el periodo que se reporta en este escrito y la aplicación de un instrumento a estudiantes del sexto y décimo trimestre de la carrera de Diseño de la UAM Cuajimalpa. A continuación, presento los tres cuadros **ya actualizados**.

ÁREAS DE OPORTUNIDAD Y FRAMEWORK RETÓRICO nota: la expresión “taller de diseño” designa al espacio pedagógico que vertebra a los planes de estudio y que suele denominarse también como taller de proyectos, taller de síntesis y, en el caso de la carrera de diseño de la UAMC, como **laboratorio**.

Áreas de oportunidad / Framework Retórico	Integración Práctica, Teoría e Historia	Trabajo colegiado	Proyectos de complejidad creciente	Proyectos interdisciplinarios	Formación Ética y Construcción de ciudadanía
<i>Teckné</i>	Se debe integrar el pensamiento con la práctica en el propio espacio de los talleres de diseño. Esto es, el laboratorio es un espacio tanto para la práctica como para la teorización de aquélla.	Debe incluir a los profesores de talleres de diseño con el resto de los de otras áreas. Éstos deben conocer a fondo lo que los estudiantes abordan en los talleres de diseño para subordinar su programa operativo a éstos.	No importando el nivel de complejidad del proyecto, deben incluirse ejercicios prácticos que tomen en cuenta todo el proceso de diseño, pero que enfatizen en la parte de aquél en la cual se quiere profundizar.	En la medida que se incorporen al abordaje de proyectos teorías y metodologías de otros campos disciplinares, se debe integrar al trabajo proyectual, a estudiantes y profesores de dichos campos.	El trabajo proyectual debe incluir reflexiones teóricas y lecturas acerca de las implicaciones sociales, ambientales, culturales y económicas de la praxis profesional del diseño.
<i>Intelectio (operación analítica)</i>	Los proyectos de diseño deben iniciar con la conceptualización particular de cada problema retórico y sus elementos principales.	Se deben identificar personas, instituciones, empresas, etc. para que, de manera colegiada, los maestros seleccionen problemas diversos.	Se deben identificar personas, instituciones, empresas, etc. para que, de manera colegiada, los maestros gradúen la complejidad de los problemas	Se deben identificar personas, instituciones, empresas, etc. para que, de manera colegiada, los maestros seleccionen problemas que requieran del trabajo interdisciplinario.	Se deben identificar las implicaciones posibles de cada intención persuasiva y del tipo de auditorio y/o, el medio ambiente, al cual, el diseño afectará con su intervención.

²² *Ídem*.

<p><i>Inventio</i> (operación analítica donde se producen las ideas que serán diseñadas)</p>	<p>Los estudiantes deben actuar identificando y nombrando los tópicos pertinentes con lo obtenido en la <i>intelectio</i> para conocer cómo es que en el pasado se han afrontado problemas de diseño similares.</p>	<p>Los profesores de las materias involucradas en el trabajo del taller de diseño deben enriquecer la reflexión de los estudiantes desde la perspectiva histórica de sus propios contenidos de aprendizaje.</p>	<p>Se deben diferenciar, distintos niveles de complejidad por la diversidad de tópicos que pueden ser vinculados al abordaje de cada proyecto. A mayor cantidad de tópicos o 'doxas' mayor complejidad retórica para el proyecto de diseño.</p>	<p>Se deben incorporar, estudiantes y profesores de otras disciplinas que aporten ideas acerca de cómo es que suelen pensarse problemáticas en su campo, similares a las que se están abordando en los talleres de diseño.</p>	<p>Los estudiantes deben desarrollar una actitud incluyente y de tolerancia, a partir de comprender que los diversos núcleos sociales y comunitarios piensan de manera distinta por la multiplicidad y diversidad de tópicos que habitan en sus mentes.</p>
<p><i>Dispositio / Elocutio / Actio</i> (operaciones productivas)</p>	<p>Los estudiantes deben poder nombrar y evaluar sus acciones diseñísticas de composición, elocución y acción, con base en lo obtenido en la <i>intelectio</i> y en la <i>inventio</i>. Siempre deben incluir la perspectiva histórica de estas tres operaciones productivas.</p>	<p>Los estudiantes deben ser capaces de evaluar la adecuación de la <i>dispositio</i>, la <i>elocutio</i> y el <i>actio</i>, con las ideas extraídas de cierto(s) tópicos en cada inventio particular. En esta evaluación deben participar también profesores de todas las áreas del plan de estudios.</p>	<p>Se debe identificar la posibilidad de que distintas formas de composición, elocución y acción pueden utilizarse para el mismo problema, dependiendo su nivel de complejidad.</p>	<p>La realización de las operaciones retóricas de <i>dispositio</i>, <i>elocutio</i> y <i>actio</i>, pueden requerir de la intervención de disciplinas y profesiones distintas a los diseños, como pueden serlo los músicos, literatos, antropólogos, neurocientíficos, etc.</p>	<p>Los estudiantes deben habituarse a pensar en las implicaciones ideológicas, culturales y conductuales que tendrán la manifestación y el uso de sus producciones diseñísticas</p>

ÁREAS DE OPORTUNIDAD Y FRAMEWORK RETÓRICO

Áreas de Oportunidad / Framework Retórico	Profesores	Estudiantes	Plan de Estudios	Evaluación del aprendizaje	Investigación
<p><i>Techné</i></p>	<p>Dan estructura conceptual a sus cursos y relacionan ésta con los propósitos prácticos de los ejercicios. Escuchan con atención respetuosa a sus estudiantes; juzgan la calidad de los argumentos de éstos.</p>	<p>Relacionan continuamente los conceptos con los ejercicios prácticos. Argumentan describiendo la pieza diseñada con lenguaje conceptual y especializado, 'hablan como diseñadores' y no solo de manera coloquial.</p>	<p>Se coordinan adecuadamente las secuencias de contenidos de aprendizaje, teniendo como eje a los talleres proyectuales o de diseño. Los contenidos se describen visualizando su organización conceptual.</p>	<p>Incluye, tanto la calidad del producto elaborado por el estudiante, como la calidad de los argumentos expresados por éste; en dicha expresión se evalúa si el estudiante construyó en su mente estructura conceptual, es decir, si desarrolló aprendizaje significativo.</p>	<p>Se crea el hábito de investigar teorías vinculadas a las problemáticas específicas de los talleres. No se confunde esto con la indagación de cada proyecto particular. En cualquiera de los casos, deben desarrollarse en los estudiantes competencias para investigar.</p>
<p><i>Intelectio</i></p>	<p>Presenta y propone problemas de diseño donde</p>	<p>¡Piensa antes de actuar!, quién, qué,</p>	<p>Se diseñan trayectos curriculares, donde</p>	<p>Se evalúan las acciones y la producción</p>	<p>Los estudiantes investigan diversas teorías que</p>

	confluyen: intención del cliente, opiniones de los auditorios y contexto social, cultural y económico.	para qué, con qué, dónde, cuándo.	los estudiantes terminen por abordar de manera autónoma problemas de complejidad creciente.	diseñística del estudiante con base en la adecuación de éstas a la particularidad de cada proyecto.	estudian a las personas y a las comunidades, ejemplo: ciencias cognitivas, antropología social, sociología.
<i>Inventio</i>	identifican, para cada proyecto, los tópicos a los cuales tendrán que acudir los estudiantes.	Los estudiantes identifican los tópicos adecuados a cada proyecto y ponen énfasis en comprender las opiniones socialmente extendidas acerca del “buen diseño” en cada época.	El plan de estudios incluye espacios diversos de abordaje de la historia del diseño desde la perspectiva de los tópicos (lugares de opinión, <i>doxa</i>)	Los productos de cada proyecto son evaluados por la conexión entre los tópicos y las características de la producción particular de cada estudiante.	Los estudiantes desarrollan competencias para investigar teórica e históricamente el papel que han jugado los tópicos en el diseño.
<i>Dispositio / Elocutio / Actio</i>	Proponen proyectos donde el estudiante identifique las particularidades de estas tres operaciones y su relación con la <i>inventio</i> y la <i>intelectio</i> .	Se habitúan a pensar integralmente, la composición, la expresión y el momento de manifestación del evento retórico. (<i>dispositio-elocutio-actio</i>)	Debe tener, al mismo tiempo, espacios donde se profundice a cada una de las operaciones (<i>dispositio- elocutio-actio</i>), y otros donde éstas se integren.	Se evaluará el dominio de cada operación y la integración entre estas tres, y entre éstas y la <i>intelectio e inventio</i> .	Investigarán teorías de la composición, de los tropos y manifestaciones retóricas; asimismo, se investigará la historia de las representaciones diseñísticas a la luz de las operaciones retóricas.

CUADRO #4

FRAMEWORK RETÓRICO — ENSEÑANZA Y GESTIÓN ACADÉMICA

Framework Retórico	Implicaciones de la enseñanza del diseño y la gestión académica
La noción de <i>Techné</i>	<p>Pensar las experiencias, nombrarlas conceptualmente, elaborar un plan de acción definiendo con claridad el propósito. Construcción de un marco conceptual amplio que permita actuar en situaciones problemáticas diversas.</p> <p>La gestión académica debe cuidar que, la organización del plan de estudios y la didáctica, tanto de los talleres de diseño como los de representación y reproducción, así como, la relación de lo anterior con las materias teóricas favorezca el desarrollo del pensamiento práctico. Esto implica, también, la inclusión de autores, profesores, maestros invitados, que posean un perfil teórico-práctico, profesional y académico. Idealmente, la gestión debe cuidar que el profesor habita, principalmente, el campo profesional, se acerque a las teorías actuales y vigentes para criticar su propio ejercicio; por otra parte, deberá cuidar que aquellos profesores-investigadores, aborden de manera crítica sus propios conocimientos contrastando éstos con su pertinencia para el ejercicio profesional.</p>
<i>Intelectio</i>	<p>Establecer las características cada situación retórica; ejercicios para que de manera cada vez más autónoma, los estudiantes establezcan las relaciones entre la intención persuasiva de su cliente, la opinión de los auditorios o posibles usuarios sobre dicha intención y el contexto semántico. Incluir materias derivadas de las teorías que estudian la forma de pensar y actuar de las personas y las que explican las motivaciones de éstas.</p>

	<p>La gestión académica debe orientarse a la formalización de vínculos formales con diversos actores sociales para que los estudiantes y profesores intervengan en comunidades específicas desarrollando así el pensamiento situacional o inteligencia contextual.</p>
<p><i>Inventio</i></p>	<p>Desarrollar una didáctica que permita a los estudiantes develar la complejidad; pensar simultáneamente en lo diacrónico y lo sincrónico; ejercicios y proyectos que conecten la intelección con la invención. Una didáctica que desarrolle la agudeza de pensamiento y que, por ende, cree en los estudiantes el hábito por la lectura y la discusión de textos históricos y teóricos.</p> <p>La gestión académica debe generar el trabajo colectivo de los docentes involucrados en cada taller para que se generen problemas que demanden de los estudiantes el uso del pensamiento diacrónico y sincrónico y, de tal complejidad, que desarrollen su agudeza.</p>
<p><i>Dispositio / Elocutio / Actio</i></p>	<p>La didáctica deberá favorecer que los estudiantes cierren el ciclo retórico independientemente del semestre; al principio de su formación lo harán guiados por sus profesores para que paulatinamente lleven a cabo cada una de las operaciones de manera autónoma: realizadas la intelección y la inventio, deberán <i>pensar y actuar</i>, en torno a cuáles son los órdenes/composiciones y expresiones más adecuadas a partir de pensar y actuar también con relación al propio evento retórico.</p> <p>La gestión académica deberá cuidar que este proceso iterativo tenga eco en la propia estructura del plan de estudios y su malla curricular, así como, en la incorporación de todos los profesores en el trabajo colegiado, específicamente, en el que se realiza para evaluar los proyectos hacia el final de los periodos escolares y en exposiciones escolares.</p>
<p>Desarrollo de la Agudeza</p>	<p>Se deben diseñar problemas de tal complejidad, que provoquen que los estudiantes no aborden éstos de manera lineal o deductiva, sino por el contrario, que estimulen en ellos un pensamiento basado en razonamientos cuyas premisas iniciales sean múltiples y distintas; esto con el fin de favorecer el desarrollo de competencias para identificar semejanzas entre aspectos, que, al principio del proceso de diseño, se manifiestan como diversas y dispersas. Lograr esto último es posible para un intelecto agudo.</p>

ANEXO #2

Entrevistas a los investigadores y autores, Román Esqueda Atayde, Alejandro Tapia Mendoza y Mariana Ozuna Castañeda.

ENTREVISTA, ROMÁN ESQUEDA ATAYDE:

Román, el objetivo de esta entrevista es reconstruir tu recorrido intelectual con respecto a la investigación en el campo del diseño gráfico, la publicidad y la mercadotecnia. Al igual que a ti, entrevistaré a otros actores fundamentales para entender la impronta y posterior desarrollo de la retórica y los estudios retóricos en el campo de los diseños en la educación superior del diseño en nuestro país. El propósito es registrar un proceso intelectual y colectivo que considero muy valioso para los estudios de diseño gráfico (me enfocaré en esta especialización de la disciplina del DISEÑO). Debo aclarar, por otro lado, que tanto tú como Alejandro Tapia y Mariana Ozuna, serán los protagonistas eje del libro, dado que los considero mis maestros de retórica.

De acuerdo con lo anterior, te pido por favor que contestes las siguientes preguntas, con la amplitud que tú requieras.

1 ¿Podrías narrar cómo fue tu primer acercamiento a la retórica? ¿Pensabas en ésta al momento de investigar y escribir tu tesis doctoral?

Mi primer acercamiento a la retórica se enmarca en un recorrido que se generó a partir de mi tesis de licenciatura en comunicación. Durante los estudios de licenciatura tuve siempre la sensación de que había algo faltante. Los cursos en general daban cierta información general sobre diferentes ámbitos de la comunicación, pero cuando llegaba el momento de “crear” un mensaje se dejaba todo a la intuición. Por esta razón yo sentía que era necesario hacer algo al respecto. Por otro lado, sentía que las teorías de la comunicación vigentes aún en los 80’s (en general hablaban de emisor, codificación, mensaje, código, canal, decodificación, receptor) eran limitantes y reduccionistas y no se relacionaban con los fenómenos comunicativos reales. Por ello decidí especializarme en el área de filosofía. Tuve la suerte de que mi asesor de tesis de licenciatura (Felipe Boburg) trabajaba el tema de la fenomenología de Maurice Merleau Ponty y me recomendó estudiar a este autor para desarrollar mi crítica a la teoría de la comunicación. Merleau Ponty es uno de los filósofos que más han influido en todo mi trabajo principalmente en los siguientes temas: todos los fenómenos son corporeizados; una obra literaria y una obra pictórica tienen el mismo potencial de manifestar una verdad que un tratado filosófico; más allá de una supuesta “comunicación” de la obra de arte o de otro tipo de “mensaje” está la vivencia de los fenómenos como aquello que se hace manifiesto. Hubieron, dos características de la fenomenología de Merleau Ponty que me impactaron e influyeron considerablemente: por un lado, su planteamiento de estudiar filosóficamente, tanto el comportamiento (*La estructura del comportamiento*) y la percepción filosóficamente (*Fenomenología de la Percepción*) con base y en diálogo crítico con la fisiología y la anatomía de su tiempo y por otra, su interés por la pintura, especialmente la obra de Cézanne (*El Ojo y el Espíritu*). Esto coincidiría con mi interés por la pintura y la música (estudié aproximadamente 8 años guitarra clásica en el *Estudio de Arte Guitarrístico*). Estos tres puntos, me daría cuenta unos años después, encontraron su morada en mi forma de comprender al diseño y a la retórica.

La segunda influencia importante fue mi tesis de maestría en filosofía. Mi idea original era desarrollar una tesis sobre la primera Escuela de Frankfurt, especialmente sobre Adorno y Horkheimer. Sin embargo y gracias a la amabilidad de José María Pérez Gay tuve una pequeña conversación con Jürgen Habermas en una visita que hizo a México. En ese momento me di cuenta que debía cambiar mi tema de tesis pues la teoría crítica original se había transformado y estaba fuertemente influida por el pragmatismo norteamericano (Peirce, James, etc.). Así decidí realizar mi tesis sobre semiótica. Mi tesis fue sobre la relación entre los estudios de estética de Umberto Eco y el desarrollo de su semiótica. En ella me introduje de lleno en la semiótica de Eco y entré en contacto con la semiótica de Peirce. En mi tesis comencé a desarrollar otras ideas que me permitirían salir del logocentrismo de mucha de la semiótica de esa época y aún de la actual para enfatizar los temas fenomenológicos mencionados.

En este contexto se dieron dos situaciones muy importantes para mi acercamiento a la retórica. Por un lado, comencé a trabajar, hacia 1990, como coordinador del área teórica de la escuela de diseño gráfico de la universidad Anáhuac; por otro lado, comencé a trabajar asesorando proyectos de diseño y publicidad con herramientas semióticas para una

agencia de investigación de mercados. Estas dos situaciones me llevaron a intuir la necesidad de desarrollar una semiótica práctica orientada a generar resultados en contextos “reales”. Del lado de mi trabajo como profesor de diseño me daba cuenta de la enorme distancia entre dar a mis alumnos herramientas semióticas para analizar diseños ya “terminados” y sus necesidades y motivaciones de tener herramientas para diseñar. Por el otro, la producción de diseño para la mercadotecnia tenía la misma necesidad, estaba bien analizar piezas de diseño de envase, empaques, publicidad impresa, comerciales de tv, etc., pero los clientes necesitaban orientación para saber cómo desarrollar propuestas persuasivas en estos ámbitos. Así veía como en la práctica mis intuiciones sobre los límites de la teoría de la comunicación se evidenciaban en el ámbito profesional tanto de los diseños como de la publicidad.

Mi tercera influencia y muy definitiva fue mi tesis de doctorado. Originalmente obtuve la beca *Fulbright* para estudiar mi doctorado en Estados Unidos. Mi idea era hacer el doctorado como una oportunidad para desarrollar mis ideas de una semiótica / retórica de la mercadotecnia. El comité de expertos que evaluó mi proyecto lo consideró interesante y me otorgaron la beca, con una nota al margen: “No existen doctorados sobre ese tema”. La única opción que tenía sentido era la Universidad de Indiana pues ahí trabajaba Jean Umiker Sebeok quien había organizado el primer congreso mundial de semiótica de la mercadotecnia. Ya en Indiana hubo dos coincidencias muy afortunadas para mi proyecto retórico: el departamento de ciencias cognitivas era muy fuerte y tuve la oportunidad de tomar cursos sobre el tema. De esos cursos concluí que mi proyecto retórico debía partir de un conocimiento profundo sobre los procesos cognitivos tanto a nivel neuronal como a nivel de una descripción científico cognitiva. Esto me regresaba a mi interés en la metodología de Merleau Ponty en la que veía una filosofía en diálogo con la ciencia (fisiología y anatomía de la percepción).

Por otra parte, viví un proceso difícil al darme cuenta que sería imposible desarrollar mi proyecto de doctorado pues hubiera sido necesaria la posibilidad de desarrollar un proyecto que trascendía la estructura académica pues implicaba tomar cursos de semiótica, neurociencias, ciencias cognitivas, retórica clásica, etc... Y aquí se dio la siguiente coincidencia. La universidad de Indiana estaba a cargo de la traducción al inglés de la obra de Heidegger. Esto me permitió continuar con el tema de la fenomenología que había iniciado con Merleau Ponty. Como es bien sabido, Heidegger había escrito sobre fenomenología de la arquitectura y la pintura y un tema en boga era el concepto del “habla” en Heidegger. Esto parecía regresarme al logocentrismo que había criticado antes; sin embargo, mi lectura del autor me llevo a descubrir el curso de Heidegger sobre Parménides. De ahí surgió el tema de mi tesis de doctorado. Para Heidegger la fenomenología es la filosofía de lo que se manifiesta, de lo que se da como fenómeno y para comprender esto recurre al concepto griego de signo (*semeion*). Heidegger muestra como el *semeion* originario (se refiere siempre a la filosofía griega, desde los presocráticos) era una experiencia compleja en la que los dioses se manifestaban a los seres humanos, algunos ejemplos de esta experiencia son: el arco iris y el rayo de Zeus. Así la fenomenología de Heidegger me permitió abrir la posibilidad de una semiótica retórica no logocéntrica sino una retórica de todo tipo de experiencia en la que algo logra hacerse manifiesto. Además, Heidegger llamaba a la Retórica “la hermenéutica de la vida cotidiana”.

En resumen: mi encuentro con, y mi desarrollo en la retórica, fue un proceso complejo en el que mis intereses filosóficos y científicos coincidieron para desarrollar una retórica, que más allá del análisis de las figuras retóricas (poesía, literatura) aplicadas a los diseños, fuera un arte (*techné*) de la persuasión aplicable a cualquier forma en la que algo llegaba a su manifestación.

2 ¿Cómo nace tu vínculo con la mercadotecnia? ¿Cómo ha sido tu desarrollo en ese campo? ¿Qué piensas ahora de éste a más de tres décadas de haber incursionado en dicho campo?

Como mencioné antes, mi vínculo con la mercadotecnia fue bastante accidental. Sin embargo, conforme comencé a adentrarme en los procesos mercadológicos me fui dando cuenta de que me ofrecían una oportunidad que no tendría en otra parte. Podría desarrollar mis hipótesis retórico persuasivas y comprobarlas en la práctica profesional. Fui desarrollando mi propia metodología de investigación de mercados para identificar las motivaciones que nos mueven a comprar, consumir, colaborar, participar, en todo tipo de situaciones. Esto con aplicaciones a marcas comerciales de productos de consumo, servicios, partidos políticos, fundaciones sociales, empresas de servicios, empresas editoriales tanto de libros como revistas populares, etc.

La mercadotecnia me permitió desarrollar un proceso de Invención retórica más allá de los cánones que plantea la tradición. Tomando descubrimientos de las Neurociencias Cognitivas y de las Ciencias Cognitivas, sobre los procesos de toma de decisión como base, he podido “descubrir” los procesos “mentales” que generan diseños (gráficos, de experiencias, arquitectónicos, publicitarios, etc.) más persuasivos.

A su vez la evaluación de mis hipótesis de diseño y “comunicación” y la asesoría en el desarrollo de propuestas de proyectos en estas áreas me ha permitido comprobar que los procesos de invención que he desarrollado sí funcionan persuasivamente. Por ello la mercadotecnia ha sido fundamentalmente mi laboratorio de comprobación empírica del funcionamiento de la *techné* retórica.

Sin embargo, el campo de la mercadotecnia tiene muchas similitudes con los campos académicos de la comunicación y el diseño. La mercadotecnia se vive desde un marco conceptual en el que la intuición, la creatividad, el “feeling”, los “insights”, etc., se consideran esenciales. Por ello resulta difícil la apertura a procesos fundamentados científicamente y enraizados en la tradición humanista de la retórica. Debo mencionar que conforme las empresas se han vuelto más conscientes de que es factible predecir los resultados persuasivos de estos procesos con bases científicas comienza a emerger un cambio de marco paulatinamente.

3 ¿Cómo nace la idea de escribir “El Juego del Diseño”, ¿Cuándo lo escribes, cuáles fueron las principales anécdotas en tu proceso de escritura, que sucedió después de su publicación, lo comentaste con grupos de colegas y/o estudiantes?

“El Juego del Diseño” nació paralelamente y como síntesis de todo lo anterior. Dar clases de semiótica a grupos de estudiantes de diseño resultaba bastante frustrante a pesar de que siempre había una minoría de alumnos interesados en el tema. El problema principal era el que mencioné antes. Los alumnos querían diseñar y no analizar diseños. Debe haber sido durante mi segundo año como profesor de semiótica y coordinador del área teórica de diseño gráfico que una colega me recomendó un libro con ejercicios muy simples de diseño gráfico. En este libro un profesor pedía a sus alumnos representar conceptos muy sencillos expresados en oraciones cortas. De ahí tomé la idea de hacer ejercicios de auto representación con mis estudiantes. La idea era que al trabajar diseños con oraciones muy simples yo podría identificar los procesos de generación de las imágenes propuestas sin gran ambigüedad. Siguiendo una idea *chomskiana*, los alumnos mostraban sus propuestas a sus compañeros y éstos tenían que interpretar el trabajo de cada uno de sus ellos. La comunidad lingüística que juzgaría la gramaticalidad de las oraciones en el estilo chomskiano era substituida por la comunidad de diseñadores que podrían decir si las propuestas de sus compañeros generaban sentido o no al menos dentro de esa comunidad. De esta manera los juicios de valor de cada diseño emergían desde la misma comunidad de alumnos de diseño y no desde una teoría semiótica preestablecida. Una vez realizado este ejercicio el autor del diseño corroboraba si sus intenciones habían sido evidentes para sus compañeros. Al comenzar a documentar estos casos me di cuenta que las expresiones de los participantes correspondían con secuencias de figuras retóricas y estas podían representarse por procesos lógicos secuenciales y explicables como procesamiento semántico generador de imágenes mentales. Aquí descubrí que el concepto aristotélico de metáfora (que en Aristóteles abarca diversas figuras retóricas) realmente tenía la función cognitiva de “poner algo ante los ojos”. Repetí estos ejercicios con decenas y después con centenas de alumnos y comencé a encontrar que los procesos mentales “creativos” eran predecibles y seguían reglas fijas que operaban subconscientemente en la mente de los alumnos de diseño. Esto me permitió generar una hipótesis científica que podría expresarse más o menos así: *“la generación de todo proceso de diseño gráfico sigue reglas de subconscientes que pueden expresarse como secuencias de figuras retóricas que generan las imágenes (creativas) a las que llamamos diseño”*. Una vez establecida la hipótesis la corroboré tanto en publicaciones de diseñadores gráficos como en mi práctica profesional evaluando diseño gráfico para la mercadotecnia. Además, habían encontrado una manera de hacer retórica con bases en procesos cognitivos (más tarde descubrí que estos procesos eran semejantes a los llamados “procesamientos paralelos”, en ciencias cognitivas) y de una manera empírica.

La publicación de mi libro fue un proceso muy difícil y con muchas resistencias. Afortunadamente conté con el apoyo valiosísimo de colegas y amigos como Antonio Rivera y Alejandro Tapia (entre otros muchos) que consideraban que el libro tenía valor. Mandé el escrito a diversas editoriales de diseño y fue rechazado por todas. Alejandro Tapia me apoyó y lo presentó para publicación en la UAM Xochimilco, pero fue rechazado. Habiéndome resignado a que aquel libro tenía muy pocas posibilidades de ser publicado decidí presentar su contenido en una ponencia expuesta en un congreso mundial de retórica organizado por Helena Bristaín en la UNAM. Como de costumbre se trataba de un congreso enorme con decenas de conferencias simultáneas en donde uno espera presentarse ante unas diez o, si se logra un público enorme, 20 personas. Y así fue... pero ahí se dio uno de esos momentos inesperados y sorprendidos. Al terminar mi presentación y estar a punto de retirarme de la sala, entró un hombre con aspecto europeo vestido de traje estilo profesor que preguntaba por mí. Cuando le dije que era yo, se presentó disculpándose por no llegar a tiempo a mi presentación. Se trataba de Jean Marie Klinkenberg miembro del grupo Mu de Bélgica cuyos libros yo citaba profusamente. Jean Marie me comentó que su interés se derivaba de haber leído, en el *abstract* de mi ponencia, que su teoría de las figuras retóricas podía ser usada en contextos prácticos y no sólo en contextos académicos. Algo que, me comentó, le parecía muy interesante pues no había escuchado nada semejante en ninguna otra parte del mundo.

Afortunadamente yo llevaba mi libro impreso y engargolado y se lo regalé agradeciendo su interés. A los pocos días de terminado el congreso Jean Marie me sorprendió con un correo felicitándome por mi libro y haciendo sugerencias para mejorarlo. Me atreví a preguntarle si le parecía que el libro era publicable y me contestó que definitivamente sí. Entonces le pedí si era posible una carta de recomendación y esta llegó rápidamente. Afortunadamente Alejandro Tapia seguía creyendo en mi libro y regresó a la UAM Xochimilco con la carta de recomendación. Así apareció “El Juego del Diseño” en su primera edición con el sello de esa importante Universidad, para unos años después, aparecer publicado en editorial Designio. Es imposible expresar mi gratitud hacia todas las personas que han creído en mi trabajo. Me siento muy afortunado de contar con su amistad.

Las ideas planteadas en el libro siguen siendo vigentes. Una de ellas, la que planteaba que los procesos creativos (caja negra, intuición artística, etc...) podrían ser representadas como procesos lógicos secuenciales y que en algún momento sería posible generar programas de cómputo que las realizaran se ha hecho realidad. El libro apareció en diciembre del año 2000 pero anteriormente yo había presentado esta idea en diversos foros causando reacciones polémicas muy intensas e interesantes, casi todas en franco antagonismo. Hoy en día esa hipótesis se ha comprobado. Sin embargo, las Inteligencias Artificiales que pueden generar propuestas de diseño gráfico necesitan de diseñadores que comprendan las necesidades de cada caso y que alimenten a la IA con los datos adecuados prediciendo cuáles serían los procesos generativos más adecuados. “El Juego del Diseño” puede ser una herramienta muy útil para los diseñadores gráficos en este contexto.

4 Hace un par de años se publicó la antología, “El Diseño: generador de semiosis”. Tres conceptos vertebran los textos de ésta: retórica, abducción y ciencias cognitivas. ¿Cómo has podido vincular tales conceptos y sus teorías asociadas, para explicar y proponer tu particular visión sobre el diseño?

No he mencionado hasta aquí suficientemente a Charles Peirce. Peirce es otro de los autores que más me ha influido en este esfuerzo por desarrollar una retórica del diseño como techné. Para Peirce la semiótica se enmarca en su propia fenomenología (Peirce usa también la palabra Faneroscopia). La fenomenología de Peirce, en una síntesis reduccionista, es un juego entre el hábito o ley, la experiencia concreta y única y la apertura o abducción. Todo fenómeno o fáneron se da temporalmente en este juego de tres elementos. Así que la abducción es parte esencial de todos los tipos de acciones semióticas. Casi nunca menciono a Peirce en mis escritos o conferencias, pero tanto su fenomenología con las de Merleau Ponty y Heidegger siempre están en el trasfondo de mi trabajo tanto académico como profesional. Para Peirce la ciencia es el estudio y descubrimiento de las leyes, aunque estas siempre son inacabadas. Para mí, las neurociencias cognitivas y las ciencias cognitivas son este elemento. Y como diría Peirce en uno de sus escritos tardíos, la retórica universal, el arte de hacer signos eficientes y persuasivos debe basarse en la fisiología y la anatomía. Pero los procesos retóricos siempre están en estado naciente. Cada caso es irreplicable y único de manera tal que nunca puede existir una “receta” predeterminada para saber cómo persuadir o generar diseños persuasivos. El juego entre conocimientos neurocientíficos sobre los procesos de toma de decisiones, generación de empatía, procesos emocionales, etc... con las situaciones en las que se generan los procesos de diseño es el elemento en el que la abducción aparece. Se trata de generar las mejores hipótesis posibles para desarrollar diseños y comunicaciones con mayor potencial persuasivo. Para Peirce una de las definiciones de abducción es “Educated Guess”, es decir generar la mejores conjeturas, hipótesis o formas de adivinación (en un sentido técnico) sobre los recursos más persuasivos en los diseños y la comunicación con bases científicas.

5.- En mi opinión, en el campo educativo de la educación superior del diseño, la relación de éste con la retórica y las ciencias cognitivas ha sido de aceptación, pero en términos generales; sin embargo, en particular, ¿Qué resistencias has enfrentado y de qué tipo?

Creo que el proceso ha sido lento y a veces difícil pero finalmente la aceptación se ha venido dando tanto en la didáctica de los diseños como en la práctica profesional. En el nivel académico cada vez hay más publicaciones en las que o se parte de la retórica o se dialoga con ella y esto es un gran avance. Las discusiones en conferencias y foros han cambiado por completo desde los años en que comenzamos, y hablo en plural porque este ha sido un esfuerzo colectivo en el que Alejandro Tapia, Antonio Rivera, y muchos otros colegas, amigos, amigas, exalumnas y exalumnos, jefas de departamento, autoridades de diversas universidades que han creído en proyectos como maestrías, especialidades, cursos, etc... han colaborado con el proyecto retórico de las maneras más diversas. Me siento obligado a decir que el proyecto de una retórica del diseño ha emergido desde una comunidad honrando a la tradición retórica más allá del trabajo del autor individual que, por una tradición, debe aparecer en las portadas de libros. Pero detrás de ese nombre

está siempre la comunidad desde la que las ideas y las intenciones emergen. Prefiero no mencionar las resistencias que por supuesto han existido y destacar lo estimulante y apasionante que ha sido este trabajo colectivo.

6.- Actualmente, ¿Hacia dónde se dirigen tus esfuerzos como investigador? ¿Quieres agregar algo?

Actualmente estoy trabajando en un nuevo libro. Es difícil establecer en este momento el alcance del mismo pero la idea general es replantear a la semiótica como retórica y a los diseños como el acceso a la cognición y a la persuasión. Los procesos de diseño desde la prehistoria estaban orientados a lograr adivinar el futuro para la sobrevivencia del grupo. Así desde los monolitos hasta las pirámides de diversas civilizaciones eran un intento por hacer las mejores hipótesis sobre los momentos óptimos para sembrar y recolectar el producto del trabajo. La comunidad veneraba a los sacerdotes como quienes podían ayudar en esta empresa. La adivinación como práctica, tanto en los oráculos como en la adivinación de sueños, vuelo de las aves, etc., se basaba en una experiencia compleja en la que las imágenes tanto mentales como reales interactuaban para hacer manifiesta la voluntad de los dioses. Los adivinos en Grecia y Roma eran consultados para conocer el pasado, el presente y el futuro. Estas prácticas se fueron substituyendo por algunas técnicas como la medicina hipocrática y la retórica. Ésta última sería una *techné* que permite a los seres humanos (y a muchos seres vivos en general) tomar decisiones, ahí donde existe la incertidumbre, es decir en el ámbito de la vida humana y de la vida en general. Una de las intenciones de mi libro es descentrar a la persuasión del discurso²³ y del logocentrismo. En la vida humana desde tiempos remotos la experiencia emerge en contextos complejos mediados por las cosas diseñadas. Es desde el silencio del diseño que los seres vivos actuamos. Nuestros “sistemas” cognitivos han evolucionado emergiendo desde la interacción cuerpo, mundo, diseño, abducción. Por ello el diseño puede ser una vía de acceso a la mejor comprensión de la cognición humana en el sentido más amplio y a incrementar las posibilidades de una vida mejor para todos los seres vivos.

Muchas gracias Román.

Entrevista: Alejandro Tapia.

1.- Alejandro, ¿Podrías narrar cómo fue tu primer acercamiento a la Retórica?

Bien, debo contar que mi primer acercamiento a la retórica tuvo lugar cuando estudiaba la licenciatura en Lengua y Literatura Hispánicas en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. Me parecía que en esa carrera había planteamientos tanto nuevos como tradicionales acerca del estudio de la lengua y la literatura que llevaban a los estudiantes a aproximaciones muy distintas acerca de aquello que aprendíamos. La filología y el latín, por ejemplo, parecían anclados en una tradición escolástica muy inflexible y canónica, eran algo que quizá no producía mucho entusiasmo, pero se trataba de materias que había que conocer bien para apreciar los temas de la carrera al menos en su perspectiva histórica. La retórica, al menos en primera instancia, parecía pertenecer a este segundo grupo de materias por la abundancia de temas antiguos y términos en latín que ahí se empleaban, por lo mismo se entraba a ella más bien de forma obligatoria. Reconozco que al principio afronté estos estudios con el mismo prejuicio con el que se parte frecuentemente respecto a esa disciplina: pensaba que se trataba de un asunto de erudición que sólo servía para comprender fenómenos del pasado, como eran, por ejemplo, los textos clásicos, y todo dentro de una perspectiva técnico-lingüística ya muy rebasada por la literatura y los fenómenos modernos. Además de eso, existía también de alguna forma la mala reputación de nuestra época según la cual la retórica y la oratoria son una suerte de habilidad para engañar al público mediante adornos estilísticos y gestos corporales, cosas que no generan tampoco mucho interés cuando no eres un político o un vendedor. Mi sorpresa vino cuando comencé a observar la dimensión histórica de la retórica y su capacidad de conformarse uno de los ejes articuladores de la cultura, con alcances muy amplios hacia el presente, es decir comencé a ver de qué manera sus ejes de acción estaban vivos no sólo en los textos clásicos sino en muchas de las producciones actuales, en diferentes medios y de renovadas maneras.

Los conceptos centrales de la retórica los conocí en la clase que impartía nuestro profesor José Antonio Muciño en las materias de literatura medieval y renacentista, y luego también en un seminario que llevamos con él sobre literatura contemporánea. En sus exposiciones, que eran de una calidad crítica enorme, veíamos cómo las piezas literarias dan cuerpo a imágenes y secuencias que intentan causar impresiones y percepciones precisas a sus lectores sobre cuestiones que están en discusión en sus diferentes contextos, por lo cual pueden verse como formas simbólicas persuasivas que emplean artificios sofisticados para lograr sus objetivos. Veíamos cómo las metáforas o alegorías, por ejemplo, más que ornamentos, se manifiestan en los textos como articulaciones plásticas que encaran las formas de pensamiento que se desean hacer visibles, y entonces hay una imbricada relación entre las formas y los contenidos de los relatos y poemas, así como algo que podríamos llamar unas políticas de la escritura, de las que la retórica daba cuenta. Veíamos que los

²³ Esqueda Román, (2023) *El Arte de la Abducción*, Comaprod, México.

escritores y productores de textos ponían en juego el aprendizaje de la retórica ya que esta disciplina se estudiaba de forma obligatoria en sistemas escolares que prevalecieron por siglos, como cuando existía una formación en Artes Liberales, que implicaba el *Trivium* y el *Quadrivium*.

Recuerdo que en algún momento veíamos el texto del *Cantar de Mío Cid*, una obra clave de la literatura española temprana, y nos dábamos cuenta que la crítica tradicional (de autores de una gran autoridad en esta carrera, como Ramón Menéndez Pidal), insistían en considerar esa obra como la inauguración de una literatura nacional que intenta consagrar al español como la lengua encumbrada que abraza a todo el país, y que muestra aquí todo su esplendor. Esa era la perspectiva canónica que prevalecía en los estudios literarios al analizar esta obra. Un análisis retórico mostraba, sin embargo, una perspectiva totalmente distinta: es el caso de la escena donde el Cid campeador cabalga sobre el campo y se encuentra con un León, al cual enfrenta y derrota en un lance; tal escena parece ser simplemente la ilustración de un acto heroico, pero en su momento estaba en realidad destinada a simbolizar cómo el reino de Castilla derrotaba al reino de León, pues había como hoy disputas políticas al respecto entre los distintos territorios de la Península Ibérica. No era por tanto un texto de unidad en torno a una lengua sino la intención de expresar la subordinación de una cultura dentro de otra, a través de una alegoría. Era interesantísimo leer esa obra desde esa óptica, pues descubríamos una cantidad de cosas por demás interesantes cuando nuestra teoría nos proveía de una visión distinta para observar esos fenómenos que ocurren en la trama de un texto de esa naturaleza.

Dentro de la misma clase descubrí además que las formas estructurales de los textos, así como las líneas de invención que atraviesan las unidades temáticas y formas de composición, se habían formado como tradiciones gracias a la continuidad de la enseñanza retórica y a la adopción que hacen de esas líneas los diferentes autores. En la carrera leíamos un texto central al respecto que es de Ernst Robert Curtius y se titula *Literatura europea y Edad Media latina*, un extraordinario estudio de los tópicos literarios que han hecho posible no sólo unificar una tradición literaria, sino dar forma y unidad de visión a la cultura occidental. Curtius podía dar cuenta de esos tópicos en textos antiguos diversos, donde los motivos son comunes, pero luego uno puede reconocerlos en una película o en un relato del presente, pues las formas de invención son a la vez generativas. De una forma muy manifiesta, la tradición griega había generado en la retórica un poder que luego sería aprovechado por el Imperio Romano, más tarde por la Iglesia y la Edad Media para luego llegar a América no sólo de forma literaria sino legal, arquitectónica, musical, etcétera. Toda la cultura novohispana, que expandió a la Iglesia y al aparato político del virreinato sobre el territorio americano, habría tenido a la retórica como uno de sus instrumentos más importantes.

Esa disciplina era entonces fuente de numerosos estudios que atraviesan varias épocas y varios lenguajes, como estaba también presente en los textos de Erich Auerbach y Heinrich Lausberg, que muestran la vitalidad de la cultura alemana en el emprendimiento de investigaciones de amplio alcance. El libro de Lausberg, que también fue capital para mí, y que se titula *Manual de retórica literaria*, permitía observar todo el corpus y la definición de la retórica, unificar y precisar sus términos, observar las aportaciones hechas a esa disciplina por los autores clásicos, y también ejercitar con esos conceptos en la metodología de la investigación y comprender su vocabulario. Un libro de tres tomos que no dejo de utilizar hasta el presente, pues condensa un modelo teórico con una alta precisión (incluso etimológica).

La retórica se volvió para mí una herramienta de investigación desde la literatura a otros ámbitos por su ubicuidad y su carácter transhistórico, y eso fue crucial en mi formación en la carrera de Letras. Aprendí también a operar a través de sus conceptos en la lectura y análisis de poesía en las clases de otra maestra muy importante en mi formación que fue Ana Elena Díaz Alejo, que nos daba la materia de Iniciación a la investigación literaria y composición. Los profesores nos pedían investigar, pero también nos hacían escribir, entonces comprendí que la retórica era un modelo de análisis, pero también un instrumento de construcción y producción: esta disciplina me hizo ser consciente de la importancia de la escritura, es decir del compromiso que uno hace con el lector cuando toma la palabra para dibujar las ideas adecuadamente, tal idea resonaría después cuando me acerqué al diseño.

2.- ¿Cómo nace la idea de escribir *De la Retórica a la Imagen*, ¿Cuándo escribes este libro, cuáles fueron las principales anécdotas en tu proceso de escritura, qué sucedió después de su publicación, lo comentaste con grupos de colegas y/o estudiantes?

El primer gran desdoblamiento dentro de mi formación académica tuvo lugar cuando descubrí que no sólo quería estudiar letras para conocer de primera mano esa tradición de siglos, ese saber que hace tan fuerte a este campo de la literatura, sino que además también podía dedicarme a saber cómo funcionaba la comunicación contemporánea, conocer los medios: la fotografía, el cine, la televisión, la radio, la prensa. Me inscribí por ello a la carrera de Ciencias de la Comunicación en la UAM-Xochimilco al mismo tiempo que estudiaba letras. Eso parecía una locura por la carga de trabajo que implicaba, pero justo gracias a planteamientos como los de la retórica podía navegar fácilmente de un programa de estudios al otro.

Recuerdo que en uno de los módulos que llevábamos, y donde revisábamos problemas relativos a la fotografía, el profesor nos había dado una lectura que estaba basada en la retórica, pero como en ese momento no había muchos elementos para hacer ese cruce entre las imágenes y los conceptos complicados de esa teoría, yo me fui al pizarrón y expliqué lo que había aprendido sobre tal tema en la carrera de Letras. Eso aclaró la lectura y el profesor estaba muy agradecido por esa

intervención. A su vez recordaba que en el bachillerato (que yo había estudiado en el CCH-Sur) mis amigos y yo nos pusimos a realizar un filme completo en la materia de comunicación. Nos tomó mucho tiempo hacer un guion, aprender a usar la cámara, preparar la producción, la edición, y al final lo logramos. Más tarde, en un evento académico de la escuela, nuestro film fue comentado por especialistas en cine que fueron invitados por los académicos, y fue muy interesante escuchar sus observaciones. Nosotros habíamos partido de ir al cine a ver las películas de Visconti, Herzog, Fassbinder, Tarkovski, etcétera, pero al hacer un film acerca de nuestras problemáticas habíamos sido muy crudos y en algunas ocasiones muy literales, entonces un profesor nos señaló eso y nos dijo que en determinado momento son más efectivas las metáforas para dar mayor alcance a una idea, y entonces yo me dije “tengo que aprender mucho de eso, saber más sobre las metáforas”. Ese tipo de impulso fue lo que me hizo comenzar a vincular la retórica con los medios visuales.

La segunda gran sorpresa académica que tuve fue cuando terminé de estudiar esas dos licenciaturas, con todas esas reflexiones muy frescas, y fui invitado por una casualidad a impartir clases de teoría en diseño gráfico, en la misma universidad donde había estudiado comunicación. Nunca me esperé que ese fuera un ámbito donde yo pudiera desarrollarme, más bien me había enfocado en la fotografía, el cine y el periodismo, y esa invitación me llevaba a moverme en un ámbito que no esperaba. Pero la apuesta resultaba atractiva justo porque activaba ese interés por la comunicación visual que ya había de alguna forma tenido lugar en mi formación universitaria. No conocía sin embargo el diseño gráfico, o no lo había estudiado propiamente. En Comunicación sí había tenido un módulo de diseño gráfico, pero había sido un curso muy simple de sólo un trimestre, no podía desarrollar mucho con eso. Entonces me puse a hacer de entrada lo que consideré obligado: leer lo que los diseñadores gráficos escribían, cómo definían su trabajo y el tipo de construcciones comunicativas que se proponían hacer, leer sus teorías. Casi todo era basándose en la percepción, la forma, la composición, y sus abordajes intentaban emular la forma en que operaba la lingüística, diciendo dónde están las unidades morfológicas o sintácticas, donde las denotaciones o connotaciones, con lo que consideraban podían poner al día a la comunicación visual. Ese era un poco el panorama, pero todo estaba en construcción y justo para afrontar eso es que me habían invitado.

Por supuesto una disciplina que también gravitaba en los abordajes teóricos del diseño de aquel entonces era la semiótica, la cual estudié también profusamente, pero era una suerte de abstracción muy sofisticada que sólo podía ser empleada en la comunicación visual a fuerza de pasar por el modelo lingüístico, que parecía (y parece aún) encarnar una especie de prestigio que se superpone a otras sustancias de comunicación. Era bastante difícil operar con ello y no obstante lo intentaba de la mejor manera posible: la semiótica y el estructuralismo eran una suerte de promesa de que en algún momento se podría hacer una ciencia de lo textual, de lo visual, de la operación signica, de la comunicación o del lenguaje. La aridez de la semiótica sin embargo afectaba los alcances a los que podría llegar con los estudiantes. Me propuse entonces otro tipo de acercamiento: a mis primeros alumnos, por ahí de 1988, les pregunté qué cosas querían hacer, qué les pedían los profesores para realizar en su tarea diseñística, cómo seleccionaban lo que dibujaban o pintaban. Ellos me decían que habían estudiado y practicado las nociones de diseño básico (formas, colores, texturas, composición, etc.) pero después tenían que ir al Sindicato de Electricistas, ver los murales de Siqueiros y aprender de ello para hacer sus propios murales o carteles, contrarrestar la lucha de clases con sus imágenes y expandir así su ‘vocación expresionista’, que era más o menos cómo se entendía al diseño. Esas conexiones entre una teoría de la composición y la labor real resultaban extrañas, pues era muy arbitraria, y yo me daba cuenta de que algo ahí no funcionaba bien, pues se apelaba a nociones morfológicas ideales en el aula, pero a la hora diseñar simplemente se deja todo eso de lado. Recuerdo un texto muy reconocido en esos años que se titulaba *Arte y percepción visual*, de Rudolph Arnheim, en uno de cuyos capítulos seleccionaba cuadros clásicos y trazaba sobre ellos líneas horizontales, verticales, diagonales (lo alumnos podían hacer lo mismo en clase, usando papel albanene sobre pinturas) con lo cual se pretendía demostrar que la composición era lo decisivo en el sentido de una imagen, y hacía lo mismo con las nociones de equilibrio, contraste, etcétera, pero al final de aquel capítulo decía algo así como “sin embargo todo lo que acabamos de decir sobre la composición es así porque la modelo del retrato es una madre, si fuera otro personaje nuestra perspectiva cambiaría completamente”. Eso era un aviso por ejemplo de que la composición depende del tema y no al revés, y yo me percataba de ello.

Lo que hice entonces fue proponerles hacer una mediación, clarificar de qué querían hablar, para quién y luego conocer y usar las figuras retóricas. Esa vertiente me resultó bastante útil porque a diferencia de la semiótica las figuras permitían hacer conexiones entre lo que interesaba decir y las expresiones, permitían dialogar o suponer un diálogo más claro con la audiencia, y se podían clasificar y definir de una manera bastante operativa. Durante más o menos un año expandí mi aproximación al diseño desde la retórica partiendo de esa mediación. Debo decir que tal perspectiva había sido estimulada por libros como los de Georges Peninou o Roland Barthes, que ya habían hecho una exploración de la retórica en la comunicación visual a partir de la Elocutio, la parte de la retórica que estudia las figuras del estilo. Comencé a operar con ello y el tema parecía estimulante, así que desde ahí finqué mi relación inicial con los estudiantes de diseño. La carrera me conoció por ello pues de alguna forma era un bicho raro, un egresado de Letras trabajando retórica con los estudiantes que hacen imágenes, algo que sonaba aún como extraño para ese año de 1989. En ese mismo año mi jefe de departamento me pidió que hiciera un libro sobre ese tema, y que la UAM lo publicaría. Desde luego la idea me entusiasmó (era muy estimulante para mí, pues apenas acababa de llegar a esa carrera) y entonces comencé la redacción de *La Retórica de la*

Imagen, que retrata mis planteamientos de trabajo de esa época. Sin embargo, me dio muy poco tiempo para hacerlo y el libro salió con muchas insuficiencias y erratas.

Una cosa que observé al hacer ese texto es que, si bien los temas de la retórica estaban llevados al ámbito de la comunicación visual con una óptica interesante, ello sucedía sobre todo usando ejemplos de la publicidad, así parecía ser en todos los libros que consultaba. Es como si la retórica visual fuera exclusivamente un dominio de la mercadotecnia. Tal cosa facilitaba mucho la búsqueda de ejemplos, pero esa idea no me gustaba pues yo veía que el diseño tenía géneros muy diversos y aplicaciones más amplias. Intenté entonces conectar el libro con otras cosas. Por ejemplo, en esos años había trabajado en ámbitos administrativos para una empresa de traducción profesional y por una curiosa fortuna mi jefa me obsequió un libro sobre cartel polaco que le habían regalado en la embajada de Polonia en México, era un libro original de aquel país. Ese libro, que aún conservo, me pareció increíble justo porque sus carteles no eran comerciales sino culturales, sociales, políticos, y contenían un uso profuso de las figuras retóricas. En el libro hice mención de ello e ilustré las figuras utilizando muchos de esos carteles polacos, así como con anuncios publicitarios o con otras imágenes que hicieron mis alumnos de servicio social, quienes estaban también muy entusiasmados con la retórica. La idea era mostrar el espectro de las figuras en el sentido más amplio posible hacia la comunicación visual, una especie de principio que podía ser usado en muchas direcciones.

El libro comenzaba con una introducción amplia del sistema de la retórica, la cual tiene muchas inexactitudes y carencias, ya que lo hice con extraordinaria premura, y luego un catálogo de figuras retóricas en piezas de comunicación visual, digamos un pequeño tratado sobre la *elocutio* para diseñadores. Muchos años después descubrí que varios autores que trabajamos la retórica en aquellos años hicimos lo mismo, ilustrar las figuras junto a su definición, por ejemplo, Hanno Ehses y Ellen Lupton hicieron algo similar en Estados Unidos, y luego aparecieron muchos otros textos más o menos con la misma idea. Era eso un punto de partida. *De la retórica a la imagen*, como mencioné, salió con muchos errores, pues también el editor tuvo que formar todas las páginas en apenas un par de días, pues debía estar ya impreso el 15 diciembre de 1989 y yo lo terminé de escribir el 8 o 9 del mismo mes, apenas quedaba tiempo.

Cuando recibí el libro y vi todos los problemas que tenía, casi me arrepentí. Aprendí que los libros deben hacerse bien, con calma, pero el presupuesto estaba comprometido y debía usarse. Mala idea hacerlo así, pero salió. A pesar de que me avergonzaba de los errores ya impresos de la edición, mi sorpresa vino cuando el libro comenzó a circular. La gente pasó por alto las erratas y se fue directo al planteamiento, a la confrontación con las figuras y los ejemplos, y lo hallaron estimulante, tanto que en menos de un año se agotaron los mil ejemplares que se habían hecho. El libro, originalmente concebido para ser material de lectura de la UAM, trascendió sin embargo a otras escuelas, fue conocido en la Asociación de Escuelas de Diseño Gráfico y con ello circuló por todo el país. Incluso se volvió un clásico, pues luego iba a Monterrey, a Guadalajara, a Mérida y los profesores o alumnos lo tenían y me pedían que se los firmara. Un día firmé incluso una copia encuadernada del mismo, que un profesor atesoraba como una lectura muy importante de su formación, veinte años después de que el libro saliera.

El planteamiento de esa publicación me hizo ganar amigos, contactos, e impartí conferencias y cursos relativos al tema de la retórica hasta muchos años después gracias a ese texto, charlas en las que yo comenzaba diciendo que lo que había escrito ahí era muy primario y que ya pensaba otras cosas más amplias, pero al parecer ese material contribuyó a instalar el tema del diseño dentro de la retórica como uno de sus marcos conceptuales posibles, lo que evidentemente me hace pensar que valió la pena hacerlo, a pesar de todo.

3 ¿Cómo nace la idea de escribir “El diseño gráfico en el espacio social”? ¿Podrías realizar un ejercicio comparativo que nos muestre diferencias y semejanzas entre este texto y “De la Retórica a la imagen”? ¿Cuándo lo escribes, cuáles fueron las principales anécdotas en tu proceso de escritura, qué sucedió después de su publicación, lo comentaste con grupos de colegas y/o estudiantes?

La publicación del libro *De la retórica a la imagen* me permitió sin duda poder ser leído por colegas que conocía y que no conocía, y así mismo me permitió pasar a formar parte del grupo de personas que intenta estudiar al diseño gráfico en México. Cuando lo escribí realmente lo hice bastante solo, sin conocer a nadie que compartiera esas discusiones. El libro trajo entonces nuevos horizontes. El más importante de ellos es que fue leído por dos colegas que estaban en otros programas de estudios y que se interesaban por esos asuntos, me refiero a Román Esqueda Atayde y Antonio Rivera Díaz. Ellos estaban planteando hacer una maestría en gestión del diseño que tuviera como eje justo a la teoría retórica, y mirando mi libro plantearon que sería interesante que yo me inscribiera a ese programa, para hacer una investigación conjunta sobre esos temas. No podía haber tomado una mejor decisión que estar ahí. No sólo gané amigos que han sido muy importantes en mi vida, como el mismo Román y Toño, Marcela Castro, Francisco Calles, Cecilia Palacios, sino además pude mirar la investigación ahora ya como un asunto colectivo. Gracias al programa y a lo que estudiamos ahí, ese grupo aprendió a compartir planteamientos sobre la retórica y el diseño que comenzamos a hacer comunes de ahí en adelante, y que iban mucho más allá de lo que yo había atisbado en el primer libro.

Una de las cosas que aprendí en esa maestría, y que fue muy significativo para mí, es que los elementos de las técnicas de persuasión se encontraban presentes en géneros como la tipografía o las imágenes de identidad, lo cual abría el horizonte

del asunto tal como yo lo había deseado en mi primera aproximación. Román Esqueda nos exponía en ese entonces la investigación que estaba realizando y que se retrata en el libro *El juego del diseño*, y sus planteamientos pasaron a formar parte de nuestro marco teórico común. Pudimos además confrontar esos planteamientos con profesores como Norberto Chaves o Jean-Marie Klinkenberg, del Groupe Mu, quienes de distintas maneras abonaban a la idea de gestión la necesidad de conceptualizar y trabajar con los elementos persuasivos de la comunicación. La maestría me hizo además leer nuevos autores, como la teoría de la argumentación de Chaim Perelman, así como temas de la pragmática norteamericana que no había visto antes. Estaba también presente La retórica general, del Grupo Mu, y su Tratado del signo visual, los cuales podíamos estudiar de forma directa con uno de sus autores, que nos visitaba en México.

Descubrí gracias a todo esto que en realidad había una amplia bibliografía escribiéndose sobre esos temas, muy especialmente en textos que estaban en inglés. Leí todo lo que pude al respecto y esa fue la base de lo que expongo en el libro *El diseño gráfico en el espacio social*, que es una especie de síntesis de todo lo que encontré y que fue además mi tesis de grado de la maestría. Lo primero que hay que notar en ese título es que la palabra retórica no aparece. Ello es totalmente deliberado pues lo que pensaba es que si uno quiere comprender qué rol juega el diseño en el espacio social, es decir en el entorno de las creencias y las presencias sobre las cuales construimos nuestras acciones, la retórica está implícita, pues es un artificio inherentemente humano, tal como lo plantea Aristóteles en su clásico tratado sobre esta disciplina, y que si llegamos a ella es porque nos preguntamos sobre lo que el diseño hace en el mundo, que es por donde tenemos que empezar.

Al estudiar al diseño en sus distintos géneros, observé que la tradición del diseño había elaborado muy sofisticados artificios para construir la persuasión a lo largo de los siglos, como se puede ver en los dispositivos para la escritura, en el diseño de información, en el diseño de identidad y en el diseño que podemos llamar argumentativo, como la publicidad o el cartel; y más aún, también en los nuevos medios digitales como la internet, el hipertexto y en el diseño de los sitios web. Me propuse entonces elaborar un capítulo de cada uno de esos géneros para ver cómo la retórica está presente en cada uno de ellos, esta vez no partiendo de la *elocutio* sino de la intelección, la invención y la disposición, que son las otras partes a veces olvidadas de la retórica. El lector podía además ver la enorme cantidad de bibliografía que existía al respecto, pues mucha de ella estaba considerada y ampliamente comentada en mi exposición. El propósito del libro era también ese, hacer un recorrido por investigaciones de muy variados contextos sobre el tema, y ahí señalaba las aportaciones que estaban haciendo autores como Ellen Lupton, Richard Buchanan, Victor Margolin, R. Williamson, Hanno Ehses, etcétera. Es decir, podía decirse que la investigación retórica sobre el diseño era una vertiente ya muy bien constituida dentro de la investigación referente a la disciplina y había que seguirla si queríamos nutrir el horizonte crítico de nuestra labor docente. Ese era un compromiso que teníamos como maestros de los varios programas en los que participábamos, los cuales ya no desarrollamos sólo en las universidades de origen sino en otras en las que comenzamos a trabajar, como la maestría en retórica y diseño de la Universidad Iberoamericana, de León, o la Maestría en Diseño Tipográfico de la Gestalt, de Veracruz.

Debo decir que este segundo libro fue bien recibido y a veces es leído en los posgrados, por lo cual recibo comentarios más o menos seguidos sobre algunos de sus tópicos por parte de alumnos que hacen algún trabajo de tesis. Fue gracias a la gestión de Marina Garone dentro de la editorial Designo, que dirige Oscar Salinas, que el libro forma parte del catálogo regular de lecturas sobre diseño. Muchos comentarios que recibo son estimulantes, pues el texto plantea ahí cosas interesantes en qué pensar, así como preguntas. Por ejemplo, observo ahí que nuestro aparato tipográfico para la escritura, es decir, la manera en que el texto es dispuesto en la página, viene de una tradición de siglos y cuyo punto de partida es la retórica, pues la creación de espacios, interlineados, sangrías, paréntesis, signos de puntuación y disposición espacial (como es el caso de las retículas) están moldeados siguiendo los parámetros retóricos estudiados por Aristóteles. A partir de ese examen vemos que la retórica tendría que entenderse como un arte estructurante y no como un asunto ornamental. Ese me parece que ha sido observado por varios lectores. También he tenido diálogos críticos. Por ejemplo, alguna vez una alumna brasileña que vino a México y leyó el libro discutió cosas que le parecían excesivas o dudosas, e hizo observaciones muy interesantes, pero le parecía también un libro importante, del que propuso hacer una traducción. Creo que los libros son para eso, para proponer discusiones, y seguir avanzando.

4. ¿Qué has obtenido, académicamente hablando y con relación a tu rico trabajo como investigador de la relación interdisciplinaria entre el diseño y la literatura?

Bien, como señalé al inicio, mi formación comenzó con el interés por la literatura. La literatura conlleva una constante búsqueda por encontrar formas simbólicas con las cuales hablar de lo que nos sucede como seres humanos, ocupándose a la vez de la plasticidad del lenguaje, de la capacidad de incidencia que tiene éste sobre nosotros. Por ello la retórica se relacionó tempranamente con la literatura apenas salió del ámbito del discurso jurídico, de los debates sobre la propiedad de la tierra o sobre la justicia, que son su fuente original. La retórica además estaba asociada al cuerpo y a la sensualidad o la sensorialidad, que son una de sus dimensiones relevantes, pues no sólo se trata de procesos semánticos o sintácticos, por decirlo así. Al paso de los siglos se volvió también una disciplina genérica, que podía abarcar temas relativos a la arquitectura o la música, como lo observamos en el libro *Retórica Cristiana*, de Fray Diego de Valdés, un libro mexicano del siglo XVI que es a la vez un tratado que abarca lo audiovisual. La asociación de la retórica con el diseño, y de éste con otros discursos como el de la teología o el de la literatura, era por tanto una cuestión de tiempo: hoy día el diseño es una

forma contemporánea de la retórica, pues es a través de las cosas diseñadas que se dice cómo debemos vivir y comportarnos, tal como lo señala Richard Buchanan.

Pensar en los mecanismos de la literatura nos ayuda entonces a entender también cómo funciona el diseño, ya que se recurre a artificios análogos. Podemos, siguiendo a Borges, decir por ejemplo que cuando Chesterton llama a la noche “un monstruo hecho de ojos” podemos mirar una cosa desde una cierta perspectiva (como si la noche fuera no sólo un monstruo sino un tejido orgánico); de forma similar un cartel que propone un árbol usado como un perchero nos hace pensar en la relación utilitaria que hemos establecido con la naturaleza (si quisiéramos hablar de sustentabilidad digamos), entonces vemos mecanismos análogos y vemos también cómo el diseño, recurriendo a la capacidad de renovar la mirada sobre las cosas que provee la literatura, puede también despertar nuevas percepciones a la audiencia. En retórica eso tiene que ver con lo que se denomina *eikos*, lo que es probable o verosímil, que es una de las dimensiones de la búsqueda expresiva, algo que es una disposición natural en el ser humano (denominada *dynamis* por los griegos).

Por supuesto es relevante en este punto la propia trayectoria del escritor o del diseñador que opera sobre esas cuestiones, pues ella establece las perspectivas que es capaz de generar quien comunica, y la audiencia percibe así mismo la calidad de quien habla, el *ethos*, que es así mismo una de las condiciones de la persuasión. Bien, en mi caso, cuando comencé a trabajar con la literatura y el diseño, tuve una aproximación a uno de los escritores que más profundamente desarrollan esta condición, que es João Guimarães Rosa. Dicho autor no sólo hace ver historias significativas del sertón brasileño, sino que en cada línea, cada frase, uno tiene que reformular el propio lenguaje con el que esas historias son contadas, digamos que su búsqueda es por un lenguaje en constante proceso de germinación, lo que implica un trabajo sobre la plasticidad poética muy intensivo.

En el diseño siempre busqué un potencial similar, que no es muy frecuente. Pero curiosamente visitar el mismo Brasil por razones de investigación literaria me permitió descubrir, inusualmente, a varios diseñadores que podría llamar roseanos porque su trabajo tiene una búsqueda similar: me refiero a André Stolarski, Luis Antonio Jorge, Chico Homem de Mello y Elaine Ramos. Con ellos el diseño me parece que llega a una intensidad retórica o plástica muy incisiva porque justamente se basa en una búsqueda por la desautomatización de las cosas para lograr nuevas percepciones, y destacan a su vez por su calidad gráfica, así como por su capacidad de movilizar al público. Stolarski, en sus propias palabras, llamaba a eso una “culturopolíticobrandingfagia”, que es un neologismo que habla de que en el diseño está presente siempre *la constante lucha de los signos*, que es a la vez política y se encuentra en constante discusión, o desestructuración y reestructuración. Por eso su diseño es tan vivo. Pero la asociación de estos diseñadores con Guimarães Rosa no era una simple coincidencia. Descubrí que todos ellos vienen de la misma escuela, y que uno de sus maestros, Luis Antonio Jorge, desarrolla su trabajo justo a partir de la literatura y muy especialmente a partir de ese autor, tanto que ha desarrollado arquitectura a partir de cuentos específicos de Rosa, algo que pude constatar en 2007 cuando fuimos allá a filmar un documental.

Partiendo de ese encuentro entre el diseño y la literatura nosotros pusimos en marcha un grupo que trabaja justo sobre ese tema a partir de la literatura de Guimarães Rosa y Juan Rulfo y sobre la que hemos hecho recientemente un libro, junto con Luis Antonio Jorge, Antonio Rivera, Marina Grinover, Mariana Ozuna, Gabriel Pedrosa y Marcela de Niz, que combina esas dos disciplinas considerando además a esos dos autores de Brasil y de México. En lo particular, en ese libro colectivo yo planteé la relación entre la literatura roseana y el trabajo que diseñadoras como Elaine Ramos han desarrollado en las editoriales Cosac Naify y Ubu Editora, justo por su convergencia con la indagación literaria y también porque con su diseño han conquistado a un amplio mercado gracias al desarrollo académico de esa escuela (en la Universidad de Sao Paulo). El abordaje colectivo de ese tema, así como mi indagación sobre la literatura roseana y analogía con el diseño editorial, fue publicado en *Ars Optika*, en 2023, con el título *Literatura y Diseño. Articulaciones entre dos sistemas culturales de invención y de expresión*. Es un libro muy estimulante para mí pues retrata lo que hemos hecho en más de diez años, y considero que este grupo seguirá produciendo cosas.

5. En su opinión, en el campo de la educación superior del diseño, la relación de ésta con la retórica ha sido de aceptación, pero en términos generales, ¿a qué resistencias te has enfrentado tú en particular y de qué tipo?

Para mí la retórica es una herramienta general que usamos naturalmente pero que es más poderosa cuando comprendemos cómo usarla. Es una *tejné* bastante abierta que permite enfrentar también problemas nuevos. En un blog que hice alguna vez sobre esa disciplina hay una entrada con varias definiciones y podemos recordar la de Donald Bryan: “La retórica es el método, el órgano de los principios para decidir mejor las cuestiones que son indecibles, para arribar a soluciones ante los problemas que son irresolubles, para instituir un método en esas fases vitales de la actividad humana donde no existe un método inherente a la materia de la que se ocupa una decisión. El arte de resolver ese tipo de problemas es la retórica”. Es decir, las problemáticas y experiencias humanas son extensas y abarcan una cantidad muy grande de cuestiones, pero es posible antes que nada investigarlas y así hallar lo que es pertinente en cada caso para persuadir, persuadir desde luego para llegar a acuerdos que resuelvan esas cuestiones (ante las que no hay de antemano una solución dada).

Si pensamos al diseño de esa forma, éste se vuelve por supuesto una profesión que se antoja desarrollar por su capacidad de generar perspectivas, de movilizar a la acción y por la emergencia que existe para trabajar con lo incierto y lo polémico. Román Esqueda, otro de nuestros investigadores profusos sobre el campo de la retórica, ha enriquecido los avances de ésta en relación al campo del diseño a partir también de las ciencias cognitivas y las neurociencias, y habla de

que el diseño puede entenderse a través de la teoría de “la mente extendida”, ya que según las investigaciones recientes la mente no sería ‘lo que pasa el cerebro’ sino que estaría en las cosas que hacemos, es interna y externa, involucra al pensamiento y la acción, esto es, está presente en el espacio y en el cuerpo. El diseño sería una manifestación de este principio, ya que crea ambientes, encarna imágenes mentales, y a partir de ello impulsa a la acción, a la convicción y al deleite, y lo hace justo porque enseña a operar con las cuestiones que nos conciernen haciendo además que sus hallazgos cobren forma en el espacio. Ello es de lo que trata la retórica, que comienza precisamente por identificar cuáles son esas cuestiones que están en juego en el universo de nuestros intereses.

A pesar del enorme potencial que la retórica tiene para el diseño, varios diseñadores han planteado algunas objeciones para aceptar esta teoría dentro de su campo. Esto se debe, a mi parecer, a que la tradición del diseño se ha basado excesivamente en una idea de la creatividad y de la subjetividad que es difícil de superar. Cuando la creatividad se conecta con la forma, y la forma con el instrumento, se activa el ideal de que nuestra propia intuición basta para desarrollar una *poiesis* significativa, algo que parece cautivar tan poderosamente a los diseñadores que salir de esa convención les parece una amenaza. El diseño se caracteriza entonces como intuición primero, y después como algo instrumental, y así es visto todavía por muchos diseñadores, que siguen en ello a los maestros que los enseñaron. Cuando frente a eso uno propone que de lo que se trata es de que el diseño identifique cuál es la cuestión a tratar en un proyecto, que tienes que conocer a tu audiencia, y que la toma de decisiones parte de consultar a la tradición, a lo conocido, es decir, a los lugares de pensamiento que compartes con tu propia comunidad, ello es vivido por los diseñadores como una *disminución* de su fuerza creativa, y tal cosa por supuesto los desanima. Pero basta ver simplemente cómo cuando hacemos un cartel o un libro, y seleccionamos para ello una fuente tipográfica (es decir, recurrimos al inventario para de lo posible), lo que ocurre en realidad es eso que la retórica llama proceso de Invencción, que es una consulta a los lugares de la comunidad (el menú de las fuentes). Pero eso pasa también cuando diseñamos una nueva fuente: recurres al inventario de los rasgos distintivos de las letras que han sido comunes en el desarrollo de otras fuentes, y desde ahí construyes una nueva combinación, y puedes tomar ahí metáforas que provienen de otro ámbito, como la pedrería o la herrería, por ejemplo, generando así una nueva forma de dar relieve a la letra a partir de lo conocido.

La idea de creación entonces lo que exalta o intenta exaltar es otra cosa. Me parece que ésta procede de una interpretación más bien teológica. Ahí donde el cristianismo decía que el creador hizo al hombre a imagen y semejanza suya, surgieron después los artistas que a imagen y semejanza de él crean el mundo de la nada. Eso alienta la idea de que son como dioses en génesis constante, una imagen que es muy cara dentro de su ámbito, pues permite que consideren dicha labor como algo *trascendente*. Llamaban por ejemplo “obra” a las piezas de sus exposiciones. Los diseñadores abrevan de ahí para su propio campo, a pesar de que los artistas no suelen incluirlos dentro de su propia agenda. Sin embargo, dentro la visión retórica el tema de la producción se plantea de otra manera. Como ya vimos, la retórica habla de la existencia de tópicos que proceden de distintas épocas, y las imágenes mentales a las que se acude se construyen en la colectividad: saber seleccionar de ellas es más bien un proceso de invención, no una creación divina. De tal controversia es de donde identifiqué que provienen varias de las objeciones a la incorporación de la retórica a la teoría del diseño.

Por ejemplo, un día un colega y amigo de la licenciatura decía que la idea de creación y de creatividad era irrenunciable. Señalaba que tal idea estaba ya en Aristóteles, cuando él hablaba de la noción de *poiesis* como creación, y con ello quería afirmar que la noción estaba en la tradición filosófica y por eso era irrefutable. Lamentablemente recordaba yo entonces el texto de un profesor de mi carrera, Jaime Moreno Villarreal, que también había hecho hace muchos años un seminario sobre retórica y poética donde decía que la idea de *poiesis* como creación es una versión más bien medieval del texto de Aristóteles (al que le habían incorporado ya una visión cristiana), pero que en realidad el texto de la *Poética* de Aristóteles versa sobre el teatro, la trama, el personaje, la anagnórisis, las peripecias, y poco tiene que ver con aquello otro. La *poiesis* en él sería más algo así como producción, como hacer que algo cobre presencia. El asunto es interesante porque, en efecto, la Edad Media volvió a Aristóteles una autoridad teológica a pesar de que él era un autor pagano (es anterior al cristianismo) pero aplicaron conceptos teológicos a su obra digamos de forma “retroactiva”. La idea de la creación que vuelve al artista alguien que crea de la nada puede provenir entonces de esa filosofía medieval.

Aquel profesor, sin embargo, cultivó esa convicción toda su vida para oponerse a la retórica, que por supuesto es vivida como una contaminación de la creatividad, ya que obligaba a negociar con *el otro*. En una ponencia que impartió un día, a la que yo asistí, decía que iba a mostrar un proceso de diseño muy sorprendente que se ubicaba explícitamente fuera de la retórica y de las teorías, mostrando el trabajo de un diseñador-creador que había visitado en Japón. Lo curioso es que comenzaba a hablar de que ese diseñador japonés había nacido cerca de Hiroshima y vivió el episodio nuclear cuando era niño, lo que había causado su visión crítica del mundo, y que luego, cuando creció y aprendió a hacer diseño, había creado carteles donde la explosión y la destrucción humana eran metaforizados en sus carteles a través de formas, colores, texturas, dispuestos de forma plástica sobre la superficie del papel, y que todo ello tenía el propósito de invitar a la humanidad a oponerse a las prácticas bélicas que generaban consecuencias fatales. Los carteles estaban muy bien hechos, eran profundos, sugerentes, casi eran cuadros. Pero en esos años yo estudiaba a otro teórico importante de la retórica, Kenneth Burke, quien decía que la retoricidad de los fenómenos podía estudiarse identificando al *agente*, que según su trayectoria busca un *propósito*, recurre a una *agencia* para lograrlo, y hace un *acto* (por ejemplo, una metáfora) para conseguirlo, según el propio *contexto* donde se encuentra y de la percepción que tiene del público al que busca. Se trata del famoso *modelo pentádico* de Burke para estudiar la universalidad de la retórica. Y resultaba que el estudio sobre el

diseñador japonés coincidía perfectamente con el modelo de Burke, cuya teoría había sido perfectamente seguida por mi amigo en su ponencia sin saberlo (incluso decía que la única forma de hacer esos carteles era hablando de la destrucción provocada por la bomba de forma metafórica). Por cierto, además de todo ello podía saberse que tales carteles, por sus formas plásticas, estaban pensados para ser expuestos no en el mismo Japón, sino en Europa, lo que decidía sus aspectos formales, cosa que afianzaba aún más lo que Burke decía.

Tales experiencias me hicieron entender que no había mucho problema entonces con las visiones no retóricas del diseño, pues éstas usan de cualquier forma a la retórica sólo que llamándola de otra forma, es una cuestión de nomenclaturas. En otra ocasión otro profesor escribía contra la retórica desde la posmodernidad diciendo que ahora los discursos eran no lineales, que ahora se desobedece la idea de argumento y que lo que podía plantearse en el diseño contemporáneo era algo así como “una retórica descosida”. Es interesante esa frase porque permite ver cómo, aun cuando alguien se opone a la idea de hilo argumentativo, se recurre aún a la metáfora del tejido, que es un motivo que se ha usado tradicionalmente para hablar de los textos (el texto es un tejido). Entonces se usa a la retórica igual para elaborar las teorías contemporáneas, pero al mismo tiempo se puede señalar que en los diseños que son hipertextuales, los cuales pueden hablar a varios públicos de forma no lineal, como los sitios web por ejemplo, no es que no se postulen como problemas retóricos, sino que, como decía Cicerón en su tratado sobre el orador, se elaboran retóricamente para cada tipo de audiencia en las diferentes partes del discurso (el menú de un sitio web que tiene varias entradas dirigidas a varios sectores puede ser un caso habitual). Un artículo de F.V. Hasle sobre la arquitectura de información, señala que un sitio establece su propia arquitectura a partir de que la institución que está detrás entienda lo más profundamente posible la causa que la mueve y la cuestión con la que opera como organización, pues eso decide con qué óptica tiene que manifestarse en la red, de manera que la arquitectura de información sólo puede ser resuelta cuando se actúa retóricamente, es decir, cuando se comprende cómo su argumento como organización tiene que ser presentado al público o a sus públicos a partir de profundizar en los componentes de su propio *ethos*.

Las otras resistencias a la retórica provienen de la noción de oficio, ya que los diseñadores hablan de ello como algo que se aprende entre el maestro y el alumno, y que a fuerza de tallar y tallar sobre la misma materia una y otra vez se adquiere experiencia para hacer producciones. El diseño entendido como oficio se ubica como una cuestión a-teórica por definición, y esto es muy frecuente en lo que se llama taller de diseño. En efecto, la idea de oficio permite hacer muchas cosas pues como decía el mismo Aristóteles aprendemos una gran cantidad de habilidades a partir de la imitación, y luego también de la búsqueda de variantes que se dan por nuestra propia intuición o nuestra propia forma de identificar necesidades no resueltas. Pero ello no elude la búsqueda de dispositivos retóricos, pues aún en la más íntima experiencia con la materia de cualquier tipo siempre está presente la intención y la percepción de los otros, a quienes –al menos hipotéticamente– está dirigida una producción. La retórica también distingue entre la audiencia real y la audiencia imaginada, es decir aquella audiencia que imaginamos que existe, o incluso somos capaces de tomarnos a nosotros mismos como una audiencia ideal y nos argumentamos internamente para auto-persuadirnos (nos tomamos por representantes de la audiencia). El oficio es una manera de lidiar con ello. Lo que sí pienso es que para quienes apuestan por el oficio o por la creatividad son quienes curiosamente más previsibles son en sus decisiones, justo por el exceso de confianza que les genera esa idea de la inmanencia, que impide que se cuestionen más sobre los lugares a los que recurren.

Esos en general han sido los puntos de vista con los que me he encontrado en torno a la discusión de la retórica y el diseño. Pero si recurrimos a la bibliografía reciente sobre el tema, encontramos que esa relación se ha planteado abundantemente y que su desarrollo es amplísimo. Hay por ejemplo textos sólo sobre la retórica del movimiento en el diseño de animación o sobre la construcción del *ethos* persuasivo en el diseño de sitios web, o en los sistemas de orientación pública frente a la movilidad urbana. Me parece que la retórica y su estudio dentro del diseño son un ingrediente indispensable en el tránsito de esta disciplina hacia su profesionalización y en su construcción como objeto de investigación. Muy recientemente realizamos un seminario al respecto invitando a un especialista alemán sobre el tema cuando descubrí que en la Universidad de Wuppertal existe un programa de posdoctorado en retórica y diseño orientado a la comunicación pública. Y existen otros especialistas también en Sudáfrica, por ejemplo. Muchos colegas no quieren estudiar eso y prefieren mantenerse en el oficio, pero creo que con el tiempo este problema se superará.

6. Actualmente, ¿hacia dónde se dirigen tus esfuerzos como investigador? Para ti, ¿sigue siendo relevante el vínculo entre la retórica y el diseño?

Desde luego que el vínculo entre la retórica y el diseño me parece que sigue siendo relevante, ya que es el marco de referencia que nos permite observar y decidir cómo el diseño se relaciona con la gente, cómo establece mediaciones con las comunidades de usuarios y por tanto qué acciones posibilita. Estudiar retórica no es estudiar el estilo como estética o el ornato como superficie, sino es estudiar las políticas de comunicación en un entorno competido y donde existen muchas necesidades. Tomada como punto de partida para distintos estudios, es frecuente que uno se encuentre con un universo de nociones que es muy amplio dentro de esta teoría, y que dificultan saber también por dónde comenzar cada vez. En mis clases, a veces parto de las relaciones entre orador-tema-audiencia, observando las implicaciones que este triángulo implica; otras veces parto de las nociones *ethos*, *logos*, *pathos* –las tres dimensiones de la apelación retórica–; otras, parto de la Intellección, la Invención, la Disposición y la Elocución y la Acción, o a veces parto de la noción de *kairos* y la relatividad

de las nociones, o de los Tropos maestros. Una cosa lleva a otra, pero la retórica es una disciplina que acumula ya más de dos mil años de desarrollo y por eso sus líneas de estudio y las posibilidades de entrar a ella son abundantísimas.

En mi trabajo he debido incidir además sobre varios tipos de programa, lo que me ha llevado a hacer investigación en varios frentes. He trabajado sobre el diseño gráfico y la literatura, como vimos, pero en otro momento mi labor se ha encaminado específicamente a la Maestría en Diseño y Producción Editorial, la cual tiene un plan de estudios basado en la retórica que yo ayudé a construir. Por esa causa he sido invitado a escribir sobre la primera de las operaciones de la retórica, que es la Intelección, en el ámbito editorial. Haré un pequeño libro sobre eso este 2024, y es que por la Intelección comienzan los problemas que los editores tienen que afrontar, pues ahí es donde se percibe en qué tipo de asunto es en el que están metidos, y eso decide todo. Por otra parte, incursioné también en la Maestría en Cine Documental, de la UNAM, donde impartía la clase de retórica, e hice un artículo sobre el tema hace algún tiempo, y el año pasado escribí también en una antología sobre la relación entre cine y literatura que a la vez está conectada con el tema que nos atañe. Considero que estas diferentes líneas de acción de mi trabajo proseguirán en el futuro de alguna forma, pues marcan compromisos con distintos grupos de colegas.

Comúnmente percibo sin embargo que faltan muchas más cosas por cubrir. Me gustaría quizá algún día escribir una retórica de los juguetes, una retórica sobre cómo argumentamos a la infancia a través de piezas lúdicas, o sobre las metáforas que están detrás de las reglas de los distintos deportes, pues se depositan ahí muchas metáforas interesantes, o por supuesto sobre la retórica política, tan poblada de artificios e imágenes verbales y no verbales que moldean las discusiones de una manera contundente. Pero creo que no alcanza el tiempo para todo lo que uno quisiera, por eso hace unos años hice un blog (*El árbol de la retórica*) que iniciaba a explorar algunas de esas cuestiones con ensayos breves. La retórica de la música, por ejemplo, o de los sistemas de puntuación en la escritura. Hay estudios de retórica sobre todos esos fenómenos que nos haría bien compartir y/o desarrollar.

Este año creo que saldrá también un pequeño libro que escribí sobre el concepto de plasticidad, que en la retórica es crucial y es poco estudiado aún. Friedrich Nietzsche al final de su trayectoria como filósofo se sumergió en el estudio de la retórica y desde ahí revaloró toda su producción previa. Para oponerse a la subjetividad filosófica, que ignora la corporeidad y sensibilidad del hombre que se manifiesta en la acción, propuso la fuerza de la plasticidad como un concepto central, partiendo a su vez de los antiguos sofistas y retóricos. La plasticidad está siempre presente en los signos y es una noción interesantísima pues en gran medida los define por encima de la noción de significado, al punto de ser la base de la teoría nietzscheana de que todas las palabras son metafóricas ya que éstas siempre impregnan de una voluntad de percepción a las cosas que nombran. Nietzsche dirá por ello que las cosas no entran en sí mismas a la conciencia, sino la actitud que tomamos hacia ellas, de ahí la importancia de la construcción retórica, que es ineludible. Por otra parte, la noción de plasticidad nos ayuda a salir del horizonte exclusivo de la lingüística para mirar los fenómenos y nos hace incorporar el sonido, la imagen, la textura, el color, el volumen o la profundidad en esta concepción dramática general sobre el lenguaje.

Pensemos que nuestro entorno está habitado por palabras que nos invitan a alertarnos sobre las cosas por el grado de presencia que tienen en nuestro vocabulario (sustentabilidad, cambio climático, globalización, gentrificación, populismo, calentamiento global, etcétera): es una plasticidad muy diferente a la que nos ocupaba hace 30 o 40 años. Pero también tenemos imágenes que pueblan nuestra conciencia, que hablan también de la plasticidad de nuestra época: las torres gemelas cayendo, los graffitis, el peircing y los tatuajes, las identidades corporativas que son mutantes, los iconos que nos indican cuando nuestro teléfono celular apenas se está cargando, los productos neo-artesanales que pueblan hoy los comercios. Todo ello es un tema de plasticidad que incide sobre el cine, la fotografía, la literatura, los noticieros, las redes sociales o las pantallas de internet, pues la plasticidad construye los marcos sobre los que aprehendemos los fenómenos, y también es el eje sobre el que podemos refutarlos. El tema de la plasticidad tiene por supuesto una importancia central en el diseño y es un concepto sobre el que me gustaría seguir trabajando, además de los temas de editorial, identidad, medios audiovisuales o animación que ya forman parte de mi trabajo, y los cuales por supuesto no están excluidos del espectro que abarca ese concepto.

Recuerdo, por último, las veces que discutía sobre estos temas con una profesora de semiótica por ahí de 1996-97, la doctora Ada Dewes Botur, que era mi colega y amiga en la Universidad. Ella había abogado en la propia escuela greimasiana, a la que pertenecía, sobre la necesidad de hablar del signo plástico y no sólo del signo lingüístico. Ello nos parecía de suma importancia para establecer una teoría del diseño. Lamentablemente ella ya no estuvo después por su fallecimiento, pero creo que esa tarea puede continuarse ahora: la retórica nos provee de conceptos con los que siempre podemos proseguir en este sentido.

7. ¿Quieres agregar algo?

Sólo quisiera decir que el problema central sobre el que he intentado trabajar es el de la cultura y los sistemas de mediación que se establecen sobre ella para delimitar los espacios de acción y de cognición en cada tiempo y lugar, dando forma así a nuestras estructuras como comunidades. También interesan por supuesto los procesos de cambio, ya que los temas y los problemas están en constante movimiento y discusión. En ese sentido me interesa inscribir al diseño como un movilizador de cultura, y sacarlo de la percepción ornamental que muchas veces se tiene sobre él. Eso implica la investigación y la educación, así como desarrollar su capacidad proyectual. Richard Buchanan, con quien he conversado

al respecto, señalaba en uno de sus textos que en el pasado la literatura no era propiamente una disciplina, y sólo al paso de los siglos alcanzó su madurez para convertirse en un campo específico; subrayaba que una evolución similar tendría que ocurrir en el campo del diseño. Lo mismo habría pasado con el cine o la fotografía, que al inicio no eran sino un experimento de la física y paulatinamente se volvieron géneros discursivos o plásticos propiamente dichos. El diseño ha desarrollado ya los suficientes fenómenos para formar parte de las disciplinas de estudio, y lo que falta es expandir sus puntos de partida conceptuales que nos hagan dimensionar sus alcances. La retórica, a mi entender, es un instrumento para ello.

Comento finalmente que esta tarea es ahora colectiva, pues otros colegas contribuyen muy significativamente en este objetivo. Recientemente, Román Esqueda ha hecho propuestas muy significativas sobre el tema, poniendo al día a la semiótica contemporánea y a las neurociencias para caracterizar la dimensión práctica del diseño dentro del interés filosófico y cultural. Sus contribuciones las hemos publicado en *Ars Optika*, la editorial que se ha interesado en expandir el crecimiento del diseño como campo de investigación. Esa es otra faceta de la labor hasta ahora emprendida y es a donde toda esta discusión nos ha llevado. Considero además que la experiencia del diseño y la retórica ha manifestado ya resultados muy amplios, en particular a través de nuestros estudiantes o profesionistas que han perfilado su trabajo a partir de esta disciplina, y que desarrollan hoy una labor profesional muy relevante, así he visto que sucede con colegas de las ciudades de Guadalajara y León, que estudiaron con nosotros en la maestría en Gestión del Diseño, la cual estaba centrada en la retórica y que aunque es un programa que ya no existe sigue generando frutos en sus egresados.

Muchas gracias Alejandro.

ENTREVISTA A MARIANA OZUNA CASTAÑEDA.

1 ¿Podrías narrar cómo fue tu primer acercamiento a la retórica?

Yo soy estudiosa de las letras hispánicas en la UNAM, y cuando estaba haciendo mi tesis de doctorado en esa universidad, me topé que para entender la lengua literaria de Fernández de Lizardi, autor de *El Periquillo Sarniento*, y de los escritores de su época tenía que sumergirme en la tecnología y teoría literarias de entonces, es decir, la retórica y la poética. Paralelamente la Dra. Helena Beristáin con investigadores del centro de estudios clásicos estaba renovando el interés por la retórica como plataforma lingüística de comprensión de la realidad contemporánea. Así participar en ese proyecto, asistir a coloquios del tema y leer todo lo que había publicado Lizardi, y luego a teóricos como Arturo Andrés Roig, Martín Lienhard, la retórica se volvió teoría y método de comprensión para la literatura que yo estudio, la del siglo XIX mexicano. Eso me permitió salir de las aproximaciones ‘contenidistas’ o temáticas y pensar las estructuras pragmáticas en la escritura de la época. Con Lizardi me di cuenta de que eran esas estructuras usadas una y otra vez de manera personal las que dotaban a sus ideas de estructura capaz de argumentar, disuadir y proponerle a sus lectores visiones de mundo que distaban de las que provenían de sectores coloniales monarquistas o promovían la desigualdad como forma natural de las sociedades.

2 ¿Cómo nace la idea de escribir “Aportaciones del ‘lugar común’ a la creatividad en el diseño” y “Being touched as if from inside: écfasis y producción de presencia en Guimarães Rosa y Juan Rulfo”? O de los poderes de la palabra para el diseño y la arquitectura” ¿Cuándo escribes estos capítulos de libros, cuáles fueron las principales anécdotas en tu proceso de escritura, que sucedió después de su publicación, lo comentaste con grupos de colegas y/o estudiantes?

En 2005 yo me había graduado como doctora en letras, y alrededor de finales de ese año me contactó Laurette Godinas, y me dijo que en la UAM había un grupo de diseño que andaba buscando una doctora en letras para ingresar a un programa académico de incorporación. Y así conocí a Alejandro Tapia. Él me planteó la posibilidad de dar conferencias y talleres a diseñadores y arquitectos en la UAM y ver si era posible ingresar a esa universidad. Así gracias al desempleo en que me hallaba y a que Alejandro había estudiado letras también tuve la apertura para lanzarme a proponer una conferencia sobre tópicos literarios y sus contribuciones a diseñadores y arquitectos. Recuerdo que cuando volví a leer a Ernst Robert Curtius, a Elisabeth Frenzel y a otros comparatistas como Claudio Guillén y que se enfocaban solo en la literatura y sólo en la europea para hablar de tópicos, pude hacer el puente con cómo los tópicos son lugares culturales simbólicos por medio de los cuales se hace familiar lo extraño. Como testimonio la escritura del contacto en el siglo XVI, los europeos en un primer momento echaron mano de los tópicos de la Edad de Oro, que en la cristiandad se convirtieron en el tópico del Jardín del Edén, el Paraíso terrenal, para aprehender el continente, para hacerlo comprensible a ellos mismos, y ese hecho encubrió o les impidió comprender plenamente lo distinto que era. Entonces, pude comenzar a colaborar con ustedes, mostrando cómo los tópicos entendidos como lugares comunes, clichés, de nuestra sociedad tardomoderna son formas de la retórica y la poética, que se tornan en símbolos que suelen tener un núcleo narrativo. Asumí entonces una postura metodológica interdisciplinaria: el pensamiento retórico como clave para

desmontar el mito de la creatividad imperante en el diseño y que se traduce en la “originalidad” y en la “genialidad del creador”. Este mito moderno —en el sentido de creencia— que surge y se afianza gracias al romanticismo en Europa, y con eso en mente impartí conferencias y talleres, y después colaboré con la Maestría en Diseño y Producción Editorial de la UAM Xochimilco. Esta colaboración cobijó la escritura de este capítulo que aparece en esa antología publicada por la UAM. Escribir ese capítulo fue el resultado de haber investigado y preparado materiales para conferencias y talleres, en éstos últimos pude recibir retroalimentación de arquitectos y diseñadores en formación y consolidados. A lo largo de las conferencias y talleres, me decidí a desentrañar o demostrar cómo estaban presentes los clichés en los diseños o edificaciones más “originales”, la idea principal era transmitir que la creación surge de operaciones extractivas de los repositorios culturales, configurados a partir de convenciones epocales. Al trabajar con diseñadores y arquitectos me aventuré a establecer vasos comunicantes bidireccionales, pretendiendo ofrecer en los lugares comunes no solo ejemplos de comprensión y análisis, sino de producción. Aún tengo pendiente dedicarle algún libro al cliché, y reivindicar la potencia de la “repetición” para el diseño en términos de los desafíos que significan los colapsos ambientales debidos a la hiperproducción diseñística.

En cuanto al texto *“Being touched as if from inside: écfrasis y producción de presencia en Guimarães Rosa y Juan Rulfo. O de los poderes de la palabra para el diseño y la arquitectura”*, que aparece en un libro colectivo de *Diseño y Literatura*, esas páginas surgieron a partir de los resultados de los talleres de tópicos literarios. Los asistentes a las conferencias y talleres me consultaban constantemente sobre cómo darían con los clichés vigentes o cuando éstos estaban operando a través de ellos sin saberlo. Me percaté de que a diferencia de lxs estudiantxs y diseñadorxs y arquitectxs que asistían a estas actividades, lxs profesionalxs —tan admiradxs por lxs mexicanxs— eran consumidores de cultura en general, de arte y de experiencias; aprendían otros idiomas, y sobre todo leían vorazmente literatura de su tradición y de otras... Para mí era una contradicción de fondo escuchar constantemente que lxs estudiantxs y profesionalxs del diseño y la arquitectura en la UAM y fuera de ella, consideraran con cierta arrogancia que no necesitaban leer, que les aburría leer literatura, que nada tenía que ver la literatura con su propio quehacer. Ya no digamos las lecturas teóricas de cualquier otra disciplina humanística (filosofía o historia), o sociológica. La mayoría consumía revistas de arte, materiales con muchas fotografías y anécdotas sobre los momentos eureka del diseño y la arquitectura, lo que regresaba al mito del genio creador. Y la mayoría deseaba ejecutar esa “magia”, una suerte de esoterismo profesional, de boleto de lotería..., por supuesto sin la necesidad de leer nada que no fueran pre-juicios sobre el diseño. Este trabajo sobre la écfrasis literaria fue el resultado de los encuentros realizados entre colegas del Centro Universitario de la Costa de la Universidad de Guadalajara, la UAM-Xochimilco y colegas brasileños, en ese momento estaba yo estudiando acerca de la producción de presencia, categoría de Hans Gumbrecht, y de los efectos emocionales y sensoriales generados en la lengua literaria. De manera que a partir de un abordaje tradicional acerca de la écfrasis literaria en dos autores canónicos uno de la literatura mexicana y otro de la brasileña, quise evidenciar cómo la lengua puede poner a quien escucha en posición de inmersión, de convertirlo en espectador, las palabras producen presencias. Así, la comunicación entre diseñadores, arquitectos y sus usuarios o clientes puede enriquecerse si lx profesional es capaz de centrarse en conocer las metáforas y descripciones ecrásticas de su audiencia y usuarios. Una de las experiencias que nutrió este trabajo fue un curso de actualización docente que me invitaron a dar en la UAM Xochimilco, en el cual una compañera compartió el hecho de que a partir de un render en el cual había una propuesta de intervención urbana para una comunidad aledaña en Cuajimalpa, se sucitó el encono de dicha comunidad, que escaló, terminando en señalamientos contra la universidad. Lxs profesorxs consideraban que la comunidad había exagerado o al menos incomprendido el render. Ese ejemplo fue útil para mostrar el poder de los simulacros, su potencia, y cómo al haber excluido a la comunidad del proceso del render que estaba produciendo presencia, se había generado una comunicación política, y no una de comprensión. Es decir: el render era la prueba retórica que comunicaba ecrásticamente: “esto es lo que les conviene”, “esto es lo que nosotros podemos hacer”, el render puso a la comunidad en una situación de inmersión, en una ficción demasiado creíble.

En mis planes no estaba establecer relaciones interdisciplinarias, de manera que colaborar con Alejandro Tapia y contigo me puso en condiciones de reconocer potencialidades en la literatura por fuera de mi formación. Esto ha marcado mi carrera académica, pues desde que colaboro con la maestría en edición he desarrollado una visión más amplia del tipo de conocimiento que la literatura puede provocar en otras disciplinas. Pasé de los lugares comunes a investigar sobre la dispositivo para impartir ese seminario en la maestría, a petición del entonces coordinador Gerardo Kloss. Desde que imparto ese seminario he aquilatado aún más la importancia de un pensamiento retórico para los editores, diseñadores y arquitectos, que deje detrás el mito creativo de la originalidad, de la comunicación, de la celebridad. La dispositivo es una de las operaciones retóricas constitutivas del discurso pero no es tangible, está estrechamente vinculada con la memoria y con la actio, es una operación que anuncia la materialidad sin participar de ella. Ahora preparo la

investigación para escribir un libro precisamente sobre la actual importancia de esta operación en especial para la formación editorial. El diseño me ha proporcionado otra visión —más material— sobre el hecho literario, me ha permitido la desmistificación de las artes, el artista, al mismo tiempo que he podido ponderar la trascendencia actual de la figura del diseñador y lo indispensable que resulta que lxs profesionalxs cuenten con herramientas argumentativas, críticas y de autocrítica. El diseño por su papel en las sociedades tardomodernas debe considerarse desde la perspectiva humanística amplia, pues modela las experiencias actuales del mundo para todo el globo, estoy convencida que si permanece sin hacerse de la perspectiva humanística seguirá a ciegas como un hacer y no como un saber.

3.- En mi opinión, en el campo educativo de la educación superior del diseño, la relación de ésta con la retórica ha sido, en términos generales, de aceptación, sin embargo, en particular, ¿Qué resistencias has enfrentado y de qué tipo? Lxs docentxs prefieren mantener su pedagogía en los confines del mito del artista o del productor industrial. De manera que se repiten constantemente las creencias positivistas sobre el progreso, el desarrollismo, o bien el pensamiento artístico de la posguerra, es decir, el diseño “trae progreso”, “mejora la vida de las personas”, como si fuera connatural al diseño. Hay un estancamiento debido al aislamiento disciplinar, la especialización y el convencimiento de que la técnica y la tecnología hacen al diseñador, el paradigma retórico propone hacer del diseñadorx un sujetx que produce conocimiento al diseñar, pero ¿conocimiento sobre qué? Esto no es exclusivo del diseño, pero por la importancia de esta disciplina esta carencia de crítica lo vuelve esencial para enfrentar los desafíos ambientales que enfrentamos como humanidad.

4.- Actualmente, ¿Hacia dónde se dirigen tus esfuerzos como investigadora? Para ti, ¿sigue siendo relevante el vínculo entre la retórica y el diseño? Hay un hecho de la retórica que actualmente estoy explorando, se trata de una de las cuestiones antiguas abordadas por Quintiliano en sus *Instituciones Oratorias* y por Cicerón: ¿qué hace a un oradorx (*retor*), un buen orador?, ¿es el asunto?, ¿es su compromiso con lo justo y verdadero?, ¿qué es lo justo y verdadero para el diseño y el diseñador en sus condiciones actuales? Es decir, lxs diseñadorxs mexicanxs ¿enfrentan las mismas condiciones y desafíos que lxs diseñadorxs de centro Europa? A partir de una perspectiva anticolonialista es posible pensar o acotar lo que podría ser un “justo y verdadero” para el diseño mexicano en cada circunstancia —pragmática retórica—, de esta manera el diseño estaría en condiciones de producir un saber-hacer ético, indispensable y urgente en nuestro momento histórico. He iniciado este camino con mi más reciente libro, *Del ocio a la creación*, publicado por el Comaprod.

ANEXO #3

Diagnóstico sobre el estado de la Enseñanza Superior de los Diseños, 2018-2021.

Responsable(s) del Informe: Maestra Marcela Castro Cantú y Maestro Luis Antonio Rivera Díaz.

Metodología:

Para el análisis de los informes decidimos identificar aquellas recomendaciones que se orientaran directa o indirectamente a lo que sucede en el espacio educativo de los talleres de diseño (talleres proyectuales o talleres de síntesis o laboratorios) que, desde la perspectiva de nosotros, constituyen la columna vertebral de los planes y programas de estudio de la educación superior del diseño en nuestro país. En efecto, el taller constituye un espacio donde los y las estudiantes aprenden, gradualmente, a diseñar; iniciando desde el primer año de su formación, los profesores proponen a sus alumnas y alumnos problemas que simulan aquéllos que éstas y éstos enfrentarán cuando egresen a ejercer alguna de las subdisciplinas del diseño. De acuerdo con Lupton y Miller (2004) esta forma de trabajar tendría su origen en la llamada Escuela Nueva (inicia con Pestalozzi y posteriormente tiene en Decroly, Froebel y Montessori a sus más insignes representantes) de la cual se hereda la importancia que para el aprendizaje tiene, por un lado, el sensualismo y, por otra parte, la organización de las actividades en torno a centro de interés de las estudiantes. De acuerdo a lo primero, tocar, oler, ver, sentir, es fundamental para el desarrollo de la inteligencia; con base en lo segundo, los contenidos se aprenden siempre y cuando se utilicen en el abordaje de una tarea que sea del interés de cada aprendiz. Ambas dimensiones están presentes desde hace más de cien años en la enseñanza de los diseños, concretamente, en los llamados talleres, que a la vez han sufrido modificaciones en su didáctica en paralelo a la evolución del diseño que, de ser considerado un oficio, devino en profesión y actualmente busca su consolidación como disciplina (Tapia: 2023) En esta investigación, partimos de la premisa de que los talleres de diseño son el espacio donde se construye el perfil de egreso de los futuros diseñadores; son, también, el eje alrededor del cual se aglutinan el resto de las materias, mismas que, esquemáticamente, se agrupan en asignaturas que desarrollan las técnicas de representación, materias que tienen que ver con la producción y reproducción de los diseños y materias teóricas. Los contenidos de estos tres bloques de materias cobran sentido para el estudiante al momento que los utiliza para resolver las problemáticas de diseño que su maestro les propone en el espacio de los talleres de diseño o proyectuales; entonces, con base en esta gran premisa, definimos una serie de áreas de oportunidad que hemos detectado en los procesos de evaluación que lleva a cabo nuestro organismo, el Comaprod, mismas que enunciamos a continuación: integración teoría-práctica-historia; proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios; calidad en la solución gráfica y material; mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes; desarrollo de competencias para el trabajo en equipo; pertinencia social de los proyectos realizados; planes de estudio donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales; y, por último, planes de estudios diseñados por aumento de la complejidad y, por último, o por complejidad creciente a lo largo de los semestres. Lo anterior, se derivó de la definición de diseño que construyó el Comaprod con fines de orientar las labores de evaluación y cuyo procedimiento está consignado en su marco de referencia y procedimiento (2023); a continuación, la enunciamos:

(1) Diseñar es un acto cognitivo, de tal suerte que cuando se afirma que alguien está diseñando es porque lleva a cabo un proceso mental. (2) diseñar consiste también en un acto de traducción de un lenguaje a otro, pareciera, en esta lógica, que lo más extendido es que los diseñadores parten de material lingüístico que traducen a lenguajes figurativos, bidimensionales, tridimensionales y espaciales. (3) Con respecto a las implicaciones de dicho acto, el de diseñar, se destaca que los públicos, o usuarios, o audiencias, tendrán ciertas experiencias que las propias interfaces artificiales de diseño provocan; esto agregaría, a la definición de diseño, ser una actividad que provoca experiencias en los sujetos a los cuales se enfoca. (4) El diseño es visto como una actividad que afronta problemas de alta complejidad y que, por ende, no se ejerce en solitario, sino todo lo contrario, el diseñador trabaja como un miembro más de equipos interdisciplinarios, intradisciplinarios y multidisciplinarios. (5) en el contexto de ese trabajo colaborativo, el diseñador aporta su capacidad de pre visualización de soluciones, facilitando así el logro de acuerdos entre todos los participantes de equipos específicos. Si bien varias definiciones destacan que una competencia central del diseño es la que tiene que ver con el ejercicio del pensamiento estratégico, también resaltan definiciones en donde las competencias específicas que ayudan a visualizar las ideas, tales como las del dibujo, la esquematización y/o el bocetaje, deben ser un foco principal del interés pedagógico en la formación de los diseñadores.

ANÁLISIS DE LAS RECOMENDACIONES:

Para analizar las recomendaciones y tomando en cuenta, tanto el papel preponderante que los talleres proyectuales o talleres de diseño tienen en la construcción del perfil de egreso y en la organización curricular, así como la definición de diseño arriba expuesta, definimos las siguientes categorías de análisis (las cuales consideramos que son, precisamente, áreas de oportunidad de la gran mayoría de los programas académicos, tesis que hemos extraído de la propia experiencia acumulada del Comaprod, gracias al trabajo de sus pares evaluadores en múltiples procesos de acreditación):

-Integración Teoría-Práctica-Historia.

-Proyectos Interdisciplinarios y Transdisciplinarios.

-Calidad de Solución Gráfica y Material.

-Mejora de las Competencias Argumentativas de los estudiantes.

-Desarrollo de Competencias para el trabajo en equipos.

-Pertinencia Social de los proyectos realizados.

-Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales.

-Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad o por complejidad creciente a lo largo de los talleres.

-Otras: dada la diversidad y riqueza de las recomendaciones, se agregaron otras que categorizamos en los rubros, proceso metodológico del curso, perfil y formación docente, análisis y evaluación del contenido de aprendizaje en el taller de diseño y, por último: investigación a partir de proyectos de diseño y para el diseño.

Las categorías de análisis nos permitieron realizar una caracterización de la didáctica y los resultados de aprendizaje deseados en los talleres proyectuales o talleres de diseño, siendo nuestra “apuesta pedagógica” que, si éstos mejoran, también mejora de forma significativa la formación global de las futuras y los futuros diseñadores.

A partir de la siguiente tabla, una de las investigadoras, la maestra y diseñadora, Marcela Castro se dio a la tarea de analizar los informes de recomendaciones:

TABLA DE ANÁLISIS.

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Proyectuales.	Recomendaciones
Integración Teoría-Práctica-Historia.	
Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios .	
Calidad de solución gráfica y material.	
Mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes.	
Desarrollo de competencias para el trabajo en equipos .	
Pertinencia social de los proyectos realizados.	
Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales.	
Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad, o por complejidad creciente a lo largo de los semestres.	
Otras: <i>proceso metodológico del curso, perfil y formación docente, análisis y evaluación del contenido de aprendizaje en el taller de diseño y, por último: investigación a partir de proyectos de diseño y para el diseño.</i>	

Se identificaron las recomendaciones en cada uno de los años de reportes emitidos por el Comaprod, entre 2018 y 2021; luego, se configuraron los cuadros de las recomendaciones por año que se organizaron a partir de las categorías arriba expuestas. Lo anterior se hace explícito de manera amplia en cada uno de los informes. En las siguientes líneas presentaremos los informes y cuadros de recomendaciones por año.

INFORMES 2018

Análisis preliminar

En el 2018 se acreditaron 27 programas de diseño, de los cuales la gran mayoría fueron del área de **diseño gráfico** (12 / 44.4%) y del área de **diseño industrial** (7 / 25.9%) por lo que suman el 70.3% de los programas evaluados; es notorio que siguen en número los programas académicos acreditados que corresponden al área de **diseño multimedia** ya que es un área del diseño nueva ha ido tomado fuerza tanto como área de conocimiento demandada por el mercado laboral — sobre todo a raíz de la pandemia por COVID 19— como un tipo de programas que cada día despierta más el interés de los jóvenes.

Diseño textil es un área de diseño que se ha mantenido a través de los años con una demanda similar y en el 2018 sólo se acreditaron dos programas que corresponde al 7.4% y sólo se acreditó un programa de **diseño ambiental**, y otro de **diseño** sin área particular de especialización. Las licenciaturas de diseño ambiental y de espacios generalmente son acreditadas por el AMPADEH que es la Acreditadora Nacional de Programas de Arquitectura y Disciplinas del Espacio Habitable A.C, por lo que el hecho de que COMAPROD no haya acreditado más que un programa no está relacionado con el número de programas académicos de esa especialidad en nuestro país. Como ya se mencionó al inicio de este documento, el foco del análisis estuvo en las recomendaciones que explícitamente se hicieron sobre los talleres de diseño o talleres proyectuales. En muchas instituciones hay momentos específicos en que esos talleres, además de ser los espacios donde los estudiantes poco a poco van aprendiendo a “diseñar” a partir de todos los conocimientos teóricos, prácticos e históricos que van adquiriendo, sirven como espacios para analizar los avances en las diferentes etapas o niveles dentro de su formación y para ir corroborando el cumplimiento del perfil de egreso propuesto. Ese tipo de asignaturas también fueron tomadas en cuenta en esta investigación. Las recomendaciones fueron consideradas como áreas de oportunidad para la mejora continua de los programas que se sometieron a evaluación de sus programas académicos con fines de acreditación ya que ese es el fin central de la labor de COMAPROD²⁴. Están organizadas en dos subgrupos denominadas áreas de oportunidad para los talleres proyectuales (mencionadas antes al presentar nuestra tabla de análisis) y “otras” áreas de oportunidad. Las primeras se establecieron tomando como referencia el trabajo que se realizó para la construcción del nuevo marco de referencia (2022) y su respectivo esquema de evaluación. Las “otras” áreas de oportunidad se incluyeron al notar que muchas de las recomendaciones en 2018 estuvieron enfocadas en otros aspectos que a lo mejor han sido superados actualmente o que el foco se centró en ese año en otros temas.

Cabe destacar que del total de recomendaciones de diversa índole que se hicieron a los 27 programas académicos evaluados (1110 recomendaciones) solo el 12.7% (134) corresponden al taller de diseño, siendo ese el espacio donde presumiblemente los estudiantes aprenden el oficio de diseñar con todos los conocimientos, habilidades y actitudes que la universidad les va ofreciendo para que cuando egresen sean profesionales que desde su espacio de acción puedan identificar necesidades de diseño y respondan a las necesidades que la sociedad les demanda con soluciones pertinentes de manera ética. La integración de contenidos fue un aspecto que se indicó como un área de oportunidad tanto desde la concepción del plan de estudios²⁵ (13 recomendaciones / 48.1%) como desde el trabajo que el docente y sus estudiantes realizan directamente en el taller de diseño. Ahí se detecta que no hay integración de la teoría, la práctica y la historia²⁶ ya que 14 programas académicos (51%) recibieron observaciones en ese sentido. La

²⁴ Generar una cultura universitaria de calidad en los programas de Diseño, a través de la evaluación continua, basada en marcos de referencia y parámetros que incentiven el desarrollo y difundir el conocimiento adquirido.

²⁵ Las recomendaciones sobre **integración de contenidos en el plan de estudios** se refieren en la mayoría de los casos a asignaturas que están concebidas desde la estructura curricular como materias “integradoras”, mismas que en los planes de estudio reciben distintos nombres. Se hace referencia al trabajo de los docentes —que debe llevarse a cabo de manera colegiada y que debe reflejarse en los programas operativos y rúbricas de evaluación— no solo para definir el tipo de proyectos sino los conceptos y estructuras conceptuales que los estudiantes deberán ir aprehendiendo a lo largo de su formación.

También se menciona que deben de ir integrando conocimientos de manera sumativa, no solo los que corresponde al semestre en curso y en ocasiones se sugiere que desde el plan de estudios haya más momentos de evaluación por nivel de avance.

²⁶ Las recomendaciones sobre **integración de teoría, práctica e historia** hacen referencia a ciertos aspectos que muchas veces quedan fuera de la reflexión y análisis de los estudiantes al momento de diseñar. Repetidamente se habla de deficiencias para satisfacer

pertinencia de los proyectos que desarrollan los estudiantes en el taller de diseño²⁷ se observa como área de posible mejora en solo 7 programas académicos (25.9%).

Llama la atención que, si bien para diseñar se requiere de un proceso que va desde entender el problema a resolver hasta proponer una solución viable y pertinente, pocas recomendaciones están orientadas a la calidad de la solución tanto gráfica como materialmente²⁸ (4 recomendaciones / 14.8%).

El aspecto que más recomendaciones recibió fue el análisis de los contenidos de los talleres de diseño y de los criterios de evaluación en el mismo²⁹ (21 recomendaciones), las cuales, ligadas con la recomendación que le sigue en frecuencia que es la referente a la mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes³⁰ (20 recomendaciones), nos permite inferir que en muchas ocasiones los talleres de diseño son espacios donde se enseña el oficio de “hacer” sin análisis ni reflexión sobre cómo, en dónde, cuándo, para qué, para quién, etc., y eso se suma a que quienes participan en la impartición de dicho bloque de asignaturas no tienen muy claro cómo plantear un problema de diseño y cómo evaluarlo. Tanto la falta de análisis de contenidos y criterios de evaluación por parte de los docentes como las carencias argumentativas de los estudiantes cuando exponen sus trabajos están estrechamente ligadas con el rigor metodológico³¹ con el que el maestro planea sus cursos, que fue mencionado en casi la mitad de los programas evaluados (13 recomendaciones / 48.1%). Hay que enfatizar que es el docente el que debe guiar al estudiante para que aprenda a diseñar y a exponer claramente las soluciones que propone, por ello el

requerimientos funcionales, estructurales, técnico-productivos y ergonómicos (estas dos últimas en el caso de programas de diseño industrial) y estéticos.

También se menciona que esas materias deben ir formando un pensamiento crítico que no solo responda a las necesidades del mercado laboral.

Muchos de los programas de todas las áreas de diseño se refieren a la sustentabilidad como un factor que aparece desde el discurso del perfil de egreso y la propuesta educativa pero no aparece como un criterio central al momento de diseñar.

También se menciona en varias ocasiones otro factor que en la mayoría de las asignaturas no forma parte de los aspectos que debe considerar el diseñador y tiene que ver con cuestiones administrativas y de gestión de un proyecto y que aborda desde presupuestar, cotizar y administrar un proyecto, temas que los prepara para el emprendimiento y el trabajo como profesional independiente.

²⁷ Sobre la **pertinencia de los proyectos en el taller de diseño** se recomienda en repetidas ocasiones que se busquen proyectos reales, que resuelvan problemas de la región considerando variables sociales y culturales para que sean útiles para la sociedad y congruentes con las demandas del mercado laboral.

²⁸ Sobre la **calidad gráfica y material de las propuestas de diseño** se hace referencia a la traducción de un sistema de signos a otro desarrollando capacidades visomotrices y a la expresividad así como el análisis de las formas y la calidad de los resultados.

²⁹ Sobre la **definición de contenidos y de los criterios de evaluación** se hace énfasis de la necesidad de definir los contenidos de los cursos teniendo claro por un lado los “aprendizajes” que el alumno debe adquirir al aprender el oficio de diseñar considerando conocimientos, habilidades y actitudes e integración de contenidos y a la vez tener claridad sobre cómo se va a evaluar el avance y los resultados del trabajo de sus estudiantes.

³⁰ Mejorar las **competencias argumentativas** está estrechamente relacionado tener claro cómo hay que diseñar y qué cosas deben tomarse en cuenta y ponderar en función de entender de manera integral el problema a resolver y saber elegir la opción más apropiada o pertinente considerando todas las variables que están en juego y una vez que se han tomado las decisiones que los llevan al resultado de diseño, saber expresar sus argumentos de manera escrita y oral ante diferentes audiencias de manera puntual y concreta. Se menciona que la lectura de textos especializados y el análisis crítico puede contribuir a desarrollar dicha competencia.

³¹ De las recomendaciones **sobre la planeación de los cursos y el rigor metodológico** para diseñar se puede inferir que el docente de taller en muchas ocasiones enseña el oficio de diseñar con poca estructura, asumiendo que el estudiante ya tiene la experiencia y conocimientos de un profesional para saltarse algunos pasos e ir directamente a la propuesta de diseño y olvida que el estudiante apenas está aprendiendo cómo se diseña y debe seguir ciertos pasos para hacer un hábito de considerar todo lo que está en juego al momento de diseñar y además tener argumentos para explicar a diferentes audiencias (maestros / compañeros de trabajo de otras disciplinas / clientes / etc.) por qué la solución que propone es pertinente ya que ha considerado todas las variables que le ayudaron a entender integralmente el problema de diseño.

maestro que participa en las asignaturas de taller de diseño e integradoras debe tener un perfil claramente definido y cuidado por los programas académicos. Sobre el perfil del docente que imparte este tipo de asignaturas solo se hicieron 3 recomendaciones (11.1%)

Los problemas de diversa índole en los que el diseño puede participar y aportar son cada día más complejos y se requiere de la participación de diversas especialidades, por lo que es importante que los estudiantes aprendan a trabajar en equipos inter y transdisciplinarios —recomendación también muy señalada (16 / 59.2%)— y que los problemas que poco a poco van desarrollando a lo largo de su profesión los enfrenten a retos cuya complejidad va aumentando (9 recomendaciones / 33.3%). Estos dos aspectos están estrechamente ligados al desarrollo de competencias para trabajar en equipo, recomendación que solo apareció una vez claramente explicitada.

Dado que el espacio central o la columna vertebral de los programas de diseño es el taller de diseño, se requiere de un profesor que cuente con el perfil adecuado, pues debe ser una persona muy sólida académicamente para conocer el estado del arte de la disciplina, tener experiencia profesional para entender el mercado; además debe planear sus cursos teniendo muy claro que aprendizajes debe de adquirir el estudiante a través de los problemas de diseño que desarrolla en esa asignatura y tener suficiente sensibilidad para orientarlos y a la vez que ellos vayan construyendo su propia autonomía basada en la certidumbre de que diseñan teniendo claro todas las variables que deben ser consideradas y todos los conocimientos y habilidades para afrontarlas. Como ya se mencionó líneas arriba, se hicieron muy pocas observaciones puntuales en ese aspecto, aunque en la mayoría de los dictámenes aparecen recomendaciones generales relacionadas con la formación docente y disciplinar de toda su comunidad académica.

Un aspecto muy destacado es que no existen recomendaciones relativas al desarrollo en los estudiantes de competencias para el trabajo en equipo; esto puede constituir una gran área de oportunidad, sobre todo si consideramos que el ejercicio profesional del diseño requiere de la integración de los diseñadores en equipos intradisciplinarios e interdisciplinarios.

Por último, vale la pena mencionar que varias recomendaciones van orientadas a la investigación, tanto sobre el tipo de investigación que debe realizar el estudiante para abordar un problema de diseño, como sobre la oportunidad de aprovechar el trabajo que se hace en el taller de diseño para realizar investigación aplicada desde el programa académico (11 recomendaciones / 40.7 %).

A continuación, se presenta el desglose de las recomendaciones en una tabla donde se indica, el área de oportunidad a la que alude la recomendación, la mención explícita de ésta y el Programa Académico sujeto de dicha recomendación.

2018 TABLA DE RECOMENDACIONES.

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	Programa Académico/IES
<p>Integración Teoría-Práctica-Historia.</p>	<p>Se recomienda trabajar colegiadamente con los profesores de otras asignaturas además de los del taller de diseño (se refieren a las de materiales y procesos), de tal manera que se pueda llegar acordar el orden de las actividades y contenidos de aprendizaje y sus alcances.</p> <p><i>Se recomienda que los Talleres de Diseño propongan problemas que requieran para su solución, contenidos sobre la gestión de negocios. Así mismo se recomienda desarrollar en los talleres de diseño proyectos, trabajos y actividades que requieran contenidos de carácter sustentable, por lo tanto, se recomienda realizar estrategias para concientizar la cultura de la gestión, el liderazgo y el emprendimiento entre los estudiantes, por medio de mecanismos que permitan evaluar la integración de conocimientos, en donde participen no solamente los jefes de taller sino todo el corpus académico que intervino en el proceso proyectual. ... que los instrumentos utilizados en estos mecanismos valoren de manera integral el desempeño de los conocimientos procedimentales, actitudinales y de reflexión.</i></p> <p><i>Se recomienda que, de manera colegiada, a través de reuniones de academia, los profesores acuerden no sólo el tipo de proyecto a abordar en cada semestre sino principalmente, los conceptos y estructuras conceptuales que los estudiantes deberán ir aprehendiendo a lo largo de su formación.</i></p> <p>Se recomienda generar las estrategias didácticas pertinentes para que los conocimientos de ergonomía, semiótica y sustentabilidad se apliquen en los proyectos finales de los alumnos.</p> <p>Se recomienda agregar a cada programa operativo contenidos de historia y/o de teoría con el fin de que los estudiantes continuamente ejerzan el razonamiento histórico, o sea, aquel que les permite pensar en términos temporales y espaciales específicos, y el razonamiento teórico, o sea, aquel que les invita a buscar y abstraer conceptos y leyes generales a partir de eventos particulares; ...eso es posible si, tanto la teoría como la historia, se extienden a todas las asignaturas y no quedan restringidas a unas cuantas materias.</p> <p>Los profesores, plantearon que los alumnos adquirirían conocimientos y habilidades de análisis de la historia del diseño de moda en diferentes materias...Los contenidos de historia del diseño y de la moda están desperdigados por muchas materias... se recomienda realizar un seguimiento y control detallado de lo que cada profesor está proponiendo como actividades de aprendizaje para que no falten o no se repitan temas.</p> <p>Se recomienda realizar más proyectos en donde se le propongan a los estudiantes problemas que requieran para su solución del trabajo en equipos interdisciplinarios.</p> <p>Se recomienda ofertar cursos pertinentes que ayuden al docente del Programa Académico a desarrollar en los estudiantes competencias para integrar la teoría y la práctica al momento de tomar decisiones de diseño con énfasis en lo creativo, innovador, disruptivo y sostenible.</p> <p>Se recomienda, que los cursos de fundamentos de diseño, fundamentos de comunicación, elementos de lenguaje visual, proceso de diseño, diseño editorial, integradora I e integradora II, que son espacios donde de manera natural se comienza a formar al estudiante en el trabajo proyectual, incluyan estrategias de</p>	<p>Diseño Industrial FES Aragón</p> <p>Diseño Gráfico Hábitat</p> <p>Diseño Industrial, Anáhuac Mayab</p> <p>Diseño Industrial, UAEM Valle de Chalco.</p> <p>Diseño Ambiental y de Espacios. ULSA Bajío.</p> <p>Diseño Moda y Calzado. ULSA Bajío.</p> <p>Diseño Gráfico Estratégico. ULSA Bajío.</p> <p>Diseño Industrial. ULSA Bajío</p> <p>TSU Diseño Digital Área Animación. U Tecnológica</p>

	<p>aprendizaje para el desarrollo del pensamiento teórico-crítico y no sólo operen con base en las exigencias puntuales del mercado laboral.</p>	<p>Emiliano Zapata.</p>
<p>Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios.</p>	<p><i>Se recomienda que los programas operativos promuevan entre los estudiantes trabajos interdisciplinarios, de gestión de negocios y sustentabilidad.</i></p> <p><i>Se recomienda que utilizando el Practicum y el Despacho Creativa, se desarrollen proyectos donde los estudiantes se enfrenten constantemente a la necesidad de comunicarse con personas que no son diseñadores, ampliando aún más la diversidad disciplinaria que interviene en los proyectos, para rebasar el campo de la publicidad y la mercadotecnia, disciplinas que se asocian de manera "natural" con el diseño gráfico en el campo profesional, incluyendo profesionales de las humanidades, las ciencias, la medicina y también, miembros de comunidades diversas, en proyectos de co-diseño.</i></p> <p><i>Se recomienda analizar porque los estudiantes poseen fallas para satisfacer requerimientos funcionales, estéticos, de sustentabilidad, ergonómicos, técnico-productivos, entre otros, de una propuesta de diseño.</i></p> <p><i>Se recomienda promover proyectos vinculados con otras licenciaturas: economía + ingeniería + diseño; así como, proyectos con comunidades y empresas en convenio con la UNAM.</i></p> <p><i>En entrevistas los alumnos propusieron que en las entregas de los proyectos de diseño se inviten a los ingenieros con dos objetivos: dar a conocer el quehacer del diseñador, haciendo una promoción de la disciplina y además que los proyectos de diseño sean evaluados a partir de otras disciplinas. Se recomienda implementar este tipo de iniciativas</i></p> <p><i>Se recomienda proponer a los estudiantes problemas que requieran para su solución del trabajo en equipos interdisciplinarios dentro de los talleres de diseño o talleres de desarrollo de proyectos.</i></p> <p><i>Se recomienda que los problemas que se aborden en cada proyecto tengan tal nivel de complejidad, que requieran ser afrontados en equipos interdisciplinarios.</i></p> <p><i>Se recomienda generar las estrategias pertinentes para fomentar el trabajo multidisciplinario e interdisciplinario en los proyectos finales de los estudiantes.</i></p> <p><i>Se recomienda la elaboración y aplicación de programas de integración de conocimientos que permitan trabajos y ejercicios colegiados e interdisciplinarios.</i></p> <p><i>Se recomienda establecer estrategias académico-administrativas para generar u oficializar los proyectos interdisciplinarios aprovechando la estructura departamental y que en el CUAAD de la U de G hay otras licenciaturas con las cuales se podrían generar un sin fin de estos proyectos.</i></p> <p><i>Se pudo detectar mediante las entrevistas a los docentes y la exposición de trabajos de los alumnos, (en) las materias integradoras, que hay esfuerzos por vincular a los alumnos con entornos cercanos al ámbito profesional, sin embargo, se recomienda que los alumnos realicen desde el entorno de sus materias un número mayor de trabajos interdisciplinarios y con mayor relación con el ámbito profesional,</i></p> <p><i>Se recomienda que se le propongan al estudiante proyectos que requieran, para su abordaje, del trabajo en equipos multidisciplinarios e interdisciplinarios, con</i></p>	<p>Diseño Gráfico UACJ</p> <p>Diseño Gráfico IEST</p> <p>Diseño Industrial FES Aragón</p> <p>Diseño Gráfico Universidad Marista de Mérida.</p> <p>Diseño Industrial, Universidad Anáhuac Mayab.</p> <p>Diseño Industrial, UAEM Valle de Chalco.</p> <p>Diseño de Interacción y Animación. UIA Puebla</p> <p>Diseño Industrial, CUAAD U de G</p> <p>Diseño Gráfico, UVM Tlalpan</p> <p>Diseño Ambiental y de</p>

	<p><i>una dificultad tal que sea imposible afrontarlos sin la intervención de estudiantes y profesores de campos ajenos al diseño.</i></p> <p><i>En lo concerniente a los talleres de diseño, se pudo observar que falta el desarrollo de nuevos enfoques en el trabajo de equipos interdisciplinarios, así como el de contenidos vinculados a los temas digitales y a la gestión de negocios, en este sentido los alumnos advierten carencias al respecto. Se recomienda, que por medio del trabajo entre las academias se amplíe este espectro analizando campos nuevos que requieren enfoques interdisciplinarios y sustentables.</i></p> <p><i>Se recomienda que tanto en las materias integradoras I y II, se incluyan proyectos que demande de los estudiantes el trabajo colaborativo en equipos interdisciplinarios.</i></p> <p><i>Se recomienda que todos los docentes de los talleres de diseño propongan a los estudiantes proyectos que requieran para su solución el trabajo en equipos interdisciplinarios,</i></p>	<p>Espacios. ULSA Bajío.</p> <p><i>Diseño de la Comunicación Gráfica, CUAAD U de Guadalajara</i></p> <p>TSU Diseño Digital Área Animación. U Tecnológica Emiliano Zapata.</p> <p><i>Diseño de la Moda y de la – industria del – Vestido. UVM Querétaro.</i></p>
<p>Calidad de solución gráfica y material.</p>	<p>Se recomienda que, en la evaluación de la calidad del trabajo de los estudiantes, el Programa Académico continúe con el esfuerzo para que en ésta intervengan los actores externos, tales como, los propios beneficiarios de las prácticas y expertos que no forman parte de la comunidad Mayab sino, por el contrario, que sean externos a ésta.</p> <p><i>Se recomienda fomentar el análisis de la forma de los diseños a partir de su expresividad, su significado y su percepción en las diferentes materias de desarrollo de proyectos de diseño.</i></p> <p>Los de nivel avanzado (PE anterior) comentaron que existe una debilidad en su preparación argumentativa para explicar sus resultados de diseño y carencia de algunos contenidos de software, pero que la parte técnica de sus resultados son mucho mejor que la de los alumnos del nuevo plan de estudios. Los de segundo semestre (PE nuevo), están convencidos que la ventaja que tienen sobre sus compañeros de semestres avanzados es su formación teórico-argumentativa. También reconocieron que tienen carencias en la parte técnica de sus resultados. por lo que se recomienda equilibrar la relación entre estas dos competencias para cumplir de manera adecuada con la formación que plantea el perfil de egreso del Programa Académico.</p> <p><i>Se recomienda promover entre los estudiantes actividades que desarrollen en ellos competencias para la traducción de información, expresada en un sistema de signos; enfatizar los propósitos de las asignaturas que contribuyen al desarrollo de las competencias viso-motrices.</i></p>	<p>Diseño Industrial Universidad Anáhuac Mayab</p> <p><i>Diseño Moda y Calzado. ULSA Bajío</i></p> <p>Diseño Industrial ULSA Bajío.</p> <p><i>Diseño de la Moda y de la – industria del – Vestido. UVM Querétaro.</i></p>
<p>Mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes.</p>	<p>Se recomienda que el Programa Académico cuente con un programa de evaluación del aprendizaje, sistematizado, documentado y conocido por toda la comunidad académica que considere la evaluación de la verbalización y argumentación que expresan los estudiantes en sus decisiones para diseñar.</p> <p>Se recomienda fortalecer la descripción oral de los procesos de diseño, a través de herramientas que permitan a los alumnos identificar y verbalizar claramente los pasos y momentos de su proceso de diseño.</p> <p>Se recomienda que la didáctica de las asignaturas de Proyectos y el Prácticum incluyan como actividades permanentes la lectura de libros y artículos vigentes y actualizados, la discusión y el debate en torno a éstos y la escritura de ensayos y reportes donde los estudiantes vinculen lo leído al análisis y la producción de sus proyectos.</p> <p><i>Se recomienda fortalecer la verbalización de los alumnos en sus proyectos con la finalidad de argumentar sus propuestas de diseño en cada ciclo escolar.</i></p>	<p>Diseño Gráfico UACJ</p> <p>Diseño Gráfico Universidad Marista de Mérida.</p> <p>Diseño Industrial Anáhuac Mayab.</p> <p><i>Diseño de Multimedia.</i></p>

	<p><i>Se recomienda impulsar el incremento de exposiciones de los estudiantes donde éstos se vean obligados a argumentar ante sus compañeros, profesores y actores externos al Programa Académico sobre las razones que los llevaron a tomar sus decisiones de diseño.</i></p> <p><i>Se recomienda que el alumno reciba una realimentación inmediata de sus logros y sus deficiencias en las verbalizaciones y entregas de proyectos que realiza, y que éstas sean resultado de evaluaciones parciales a lo largo del semestre.</i></p> <p>Se recomienda profundizar en la enseñanza de los fundamentos de diseño, la ergonomía, la semiótica como aéreas que aportan elementos esenciales y disciplinares para que los estudiantes cuenten con las bases para argumenten y defender sus decisiones de diseño.</p> <p>Se recomienda que los proyectos que presenten estén argumentados (definición del problema, proceso de desarrollo, usuario y satisfacción de la necesidad).</p> <p><i>En lo referente a las verbalizaciones —lingüísticas y escritas— que los estudiantes expresan para argumentar sus decisiones de diseño, se pudo constatar que hay un trabajo destacado al respecto, pero estas son por lo general las que comúnmente tiene cualquier escuela de diseño. se recomienda depurar la actividad que favorece la competencia lectora y la capacidad de escritura</i></p> <p><i>Se recomienda impulsar la cultura de la lectura crítica dentro de las aulas, para propiciar la discusión entre grupos de alumnos y profesores, y que los estudiantes aprendan a argumentar sus decisiones y se vean reflejadas en una verbalización cada vez más experta.</i></p> <p>Asimismo, en el recorrido por la exposición de trabajos, los pares evaluadores pudieron constatar que las argumentaciones de los estudiantes responden más a fundamentar las decisiones tecnológicas y de estilo que a la subordinación de éstas a una lógica comunicacional de sus diseños, por lo cual, se recomienda diseñar estrategias didácticas que desarrollen en los estudiantes la racionalidad comunicacional para que esta guíe la actividad proyectual de ellos.</p> <p><i>En la exposición los estudiantes argumentaron sus propuestas, sin embargo, falta reforzarlos para que argumenten claramente sus proyectos y propuestas de diseño por lo que se recomienda establecer procedimientos de evaluación de las verbalizaciones que los estudiantes expresan para argumentar sus decisiones de diseño, ya que esta actividad se realiza,</i></p>	<p>Anáhuac Mayab.</p> <p><i>Diseño de Información Visual. UDLAP</i></p> <p><i>Diseño Industrial. CUAAD U de G.</i></p> <p>Diseño Moda y Calzado. ULSA Bajío.</p> <p>Diseño Gráfico Estratégico. ULSA Bajío.</p> <p><i>Diseño de la Comunicación Gráfica. CUAAD U de Guadalajara.</i></p> <p><i>Diseño Gráfico Universidad Anáhuac Cancún.</i></p> <p>TSU Diseño Digital Área Animación. U Tecnológica Emiliano Zapata.</p> <p><i>Diseño de la Moda y de la – industria del – Vestido UVM Querétaro.</i></p>
<p>Desarrollo de competencias para el trabajo en equipos.</p>		
<p>Pertinencia social de los proyectos realizados.</p>	<p>Los trabajos terminales de los talleres de diseño pueden acrecentar el impacto de sus objetivos formativos al abordar problemáticas reales de los sectores empresarial, gubernamental y social.</p> <p><i>Se recomienda problematizar la práctica del diseño a un nivel más antropológico, incluyendo las variables sociales y culturales a través de la resolución de problemáticas complejas que, en la medida de lo posible, sean reales y plausibles. Se recomienda estudiar la posibilidad de desarrollar proyectos, en colaboración con las comunidades aledañas, que sean significativos para ambas partes.</i></p> <p>Se recomienda que los docentes de la Escuela de Diseño, a través de trabajo en academias, generen estrategias operativas para incluir contenidos derivados de las necesidades del campo laboral en los programas operativos; una de estas es que formalicen la atención que dan los proyectos de los estudiantes a las necesidades actuales del mercado y de la sociedad.</p> <p><i>El Centro Universitario de Arte Arquitectura y Diseño puede tener un desarrollo más avanzado dado que es un centro que realiza investigación y se trata además</i></p>	<p>Diseño Gráfico UACJ</p> <p>Diseño Industrial FES Aragón</p> <p>Escuela de Diseño del INBAL</p> <p><i>Diseño de la Comunicación</i></p>

	<i>de una universidad pública, de modo que puede enfocarse y desarrollar más el diseño que sirve a la cultura y a las necesidades sociales de la comunidad donde se encuentra.</i>	<i>Gráfica, CUAAD U de Guadalajara.</i>
Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales.	<p>Se recomienda que, a lo largo de todos los semestres, se lleven a cabo actividades de integración de aprendizajes utilizando los espacios que ya se tienen instalados, como las asignaturas de Taller o el Practicum.</p> <p>Se recomienda que de manera colegiada se analice las ventajas y desventajas de que los estudiantes realicen varios PIA's en un solo semestre o si es mejor desarrollar un solo PIA (Proyecto Integrador Acumulado) pero conectando todos los contenidos vistos por el alumno.</p> <p>Se recomienda que, (los programas operativos de esta línea de materias Prácticum) de manera colegiada, a través de reuniones de academia, los profesores acuerden no sólo el tipo de proyecto a abordar en cada semestre sino principalmente, los conceptos y estructuras conceptuales que los estudiantes deberán ir aprehendiendo a lo largo de su formación.</p> <p><i>El Plan de Estudios del Programa Académico de Diseño de Información Visual de la UDLAP, posee un eje de asignaturas proyectuales que atraviesan desde el inicio hasta el final de la formación de los estudiantes. implica que, a lo largo de su formación, el estudiante integre paulatinamente toda una serie de conocimientos, habilidades y destrezas para que luego las utilice en la solución de problemas de alta complejidad</i></p> <p><i>.se recomienda que se formalice e intensifique dicho trabajo... para que, con base en el diálogo permanente entre los profesores, y se tomen decisiones relativas a la configuración de los programas operativos...</i></p> <p><i>Se recomienda que en el desarrollo de los proyectos se aborde de forma más precisa y efectiva los temas vinculados a la sustentabilidad. En la evidencia presentada en la exposición de trabajos se mostró la carencia de argumentos en éste aspecto por parte de los alumnos.</i></p> <p><i>El plan de estudios, cuyo mérito es su carácter generalista y donde lo que trata de mantenerse como constante es una cierta manera de concebir al pensamiento de diseño, sin embargo se fragmenta o desagrega; esto puede constatarse tanto en la secuencia de los talleres proyectuales del plan de estudios, como en la propia exposición de trabajos, en la cual, si bien se observó calidad en las piezas mostradas, tanto la propia lógica expositiva como las verbalizaciones de los estudiantes evidenciaban esta fragmentación. En vías de buscar la integración de conceptos, métodos y tecnologías, se recomienda que el trabajo de academia o trabajo colegiado se realice de manera intensa y con mayor frecuencia hasta que se convierta en un hábito y no algo coyuntural.</i></p> <p><i>La industria textil y de la confección es una de las industrias menos sustentables, contaminante del ambiente; se recomienda que... analicen que postura tendrán al respecto y cómo se considerará en realidad esa sostenibilidad en la moda y, considerar el ciclo de vida del producto.</i></p> <p>Se recomienda que los aprendizajes descritos en los programas operativos se muestren en los productos diseñados por los estudiantes...</p> <p><i>Se recomienda respetar la estructura del plan de estudios de forma que el Programa Académico esté en condiciones de evaluar si sus métodos para la enseñanza y el aprendizaje promueven actividades que desarrollen en todos los estudiantes, sin importar su periodo de ingreso, competencias para la integración de contenidos de aprendizaje.</i></p>	<p>Diseño Gráfico IEST</p> <p>Diseño Gráfico UACJ</p> <p>Diseño Industrial, Universidad Anáhuac Mayab.</p> <p><i>Diseño de Información Visual. UDLAP</i></p> <p><i>Diseño Gráfico. UVM Tlalpan</i></p> <p>Diseño Ambiental y de Espacios. ULSA Bajío</p> <p>Diseño Moda y Calzado. ULSA Bajío</p> <p>Diseño Gráfico Estratégico. ULSA Bajío.</p> <p><i>Diseño de la Moda y de la – industria del – Vestido UVM Querétaro.</i></p>
Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad, o por complejidad creciente a lo largo de los semestres.	<p>Se recomienda constatar de qué manera el estudiante da cuenta de sus experiencias incluso laborales y que forman al estudiante en la complejidad de la actividad empresarial y comercial que se había argumentado por el Programa Académico.</p> <p>Se recomienda que se realice una suerte de congreso o reunión de profesores donde se definan las características de los proyectos que se abordan con los</p>	<p>Diseño Gráfico UACJ</p> <p>Diseño Gráfico IEST</p>

	<p>estudiantes en el Prácticum, en las repentinas y en los propios talleres de diseño, con el fin de que se vaya graduando la complejidad de los mismos.</p> <p>Se recomienda que de manera colegiada se analice las ventajas y desventajas de que los estudiantes realicen varios PIA's en un solo semestre o si es mejor desarrollar un solo PIA (Proyecto Integrador Acumulado) pero conectando todos los contenidos vistos por el alumno.</p> <p>Se recomienda que, (los programas operativos de esta línea de materias Prácticum) de manera colegiada, a través de reuniones de academia, los profesores acuerden no sólo el tipo de proyecto a abordar en cada semestre sino principalmente, los conceptos y estructuras conceptuales que los estudiantes deberán ir aprehendiendo a lo largo de su formación.</p> <p>Se recomienda establecer con claridad la secuencialidad y gradualidad en la complejidad de los proyectos desarrollados, así como los alcances.</p> <p>Se recomienda fortalecer la verbalización de los alumnos en sus proyectos con la finalidad de argumentar sus propuestas de diseño en cada ciclo escolar.</p> <p><i>Se recomienda que se formalice e intensifique ...el diálogo permanente entre los profesores y se tomen decisiones relativas a la configuración de los programas operativos...para que contemplen para su elaboración el perfil del egresado y las relaciones conceptuales de jerarquía y secuencia en los diversos contenidos de las distintas áreas de asignaturas del plan de estudios.</i></p>	<p>Diseño Industrial UANL</p> <p>Diseño Gráfico Universidad Anáhuac Norte</p> <p>Diseño Multimedia Universidad Anáhuac Norte.</p> <p>Diseño de Multimedia. Anáhuac Mayab.</p> <p>Diseño de Información Visual UDLA Puebla.</p>
<p>Otras</p>	<p>Se recomienda que el Programa Académico de Diseño Gráfico cuente con su programa general de evaluación del aprendizaje que comprenda las actividades de evaluación de los estudiantes manifestados en los productos diseñados.</p> <p>Se recomienda que, la comunidad de profesores y estudiantes del Programa Académico, discutan temas y desarrollen proyectos a partir del esquema de investigación aplicada, incorporando ahí la experiencia laboral de los docentes y los proyectos que actualmente los estudiantes ya desarrollan con clientes reales.</p> <p><i>Se recomienda utilizar mecanismos didácticos con actividades ya instaladas en la cultura académica del Programa Académico de Diseño Gráfico y Digital, por ejemplo, aprovechar los programas especiales (Graphic Design, ShowRoom, Future designer y el Taller vertical de vinculación) para evaluar las argumentaciones de los estudiantes sobre sus acciones diseñísticas integrando los conocimientos de sus asignaturas y de acuerdo con el nivel de complejidad en el que se encuentran durante el trayecto del plan de estudios— de manera verbal los desempeños integrales de los estudiantes, con la intención de reafirmar los aprendizajes anteriores y hacer una prospectiva de los que desarrollarán en semestres subsecuentes.</i></p> <p><i>Se recomienda implementar estrategias para reforzar la cultura de la planeación entre los docentes del Programa Académico, y que por medio del trabajo colegiado se elaboren los programas operativos.</i></p> <p>Se recomienda evaluar el proceso de planeación e impartición de las materias "Prácticum" en sus tres niveles.</p> <p>Se recomienda revisar y documentar las asesorías colectivas, los criterios y rúbricas de evaluación de los proyectos (de Prácticum y todas las materias).</p> <p>Se recomienda que cada vez que se negocie un proyecto para desarrollarse en las asignaturas de "Prácticum", queden perfectamente establecidas las condiciones de entrega, tiempo, selección y utilización de los proyectos con la empresa o institución con la se hace el convenio.</p> <p>Se recomienda establecer con claridad la secuencialidad y gradualidad en la complejidad de los proyectos desarrollados, así como los alcances.</p>	<p>Diseño Gráfico UACJ</p> <p>Diseño Gráfico IEST</p> <p>Diseño Gráfico y Digital, FAMADYC</p> <p>Diseño Gráfico Hábitat</p> <p>Diseño Gráfico, Universidad Anáhuac Norte</p>

	<p>Se recomienda la evaluación y documentación del proceso metodológico y de asesoría que se lleva en las materias de Prácticum, así como en las reuniones de planeación previas al inicio del semestre, todo ello con la finalidad de que sea posible dar seguimiento a los acuerdos y evaluar posteriormente el cumplimiento de los objetivos.</p> <p>Se recomienda definir un posible perfil del profesor encargado de llevar estos proyectos (Prácticum)</p> <p>Se recomienda establecer en las materias de Prácticum un sistema de evaluación que garantice que se han desarrollado las competencias necesarias según el nivel que cursa.</p> <p>Se recomienda documentar los procesos que se llevan a cabo dentro del bloque de materias de Prácticum para generar históricos que avalen la labor que realizan los docentes y el desempeño de los alumnos, sobre todo porque tienen pertinencia en la vinculación en temas de investigación y en el programa de TECNIA.</p> <p>Se recomienda generar las estrategias didácticas para su aplicación en los proyectos de los alumnos y la forma correcta de evaluarlos... que se generen estrategias a partir de las academias para revisar y adecuar contenidos en las Unidades de Aprendizaje que satisfagan las necesidades locales.</p> <p><i>..dentro de los mecanismos de evaluación integral a manera de cierre cognitivo que implementa la institución en los proyectos del área de síntesis y evaluación (ASE), las rúbricas que aquí se utilizan, no contemplan en sus criterios a evaluar el registro de esta reflexión del aprendizaje por parte de los alumnos. En este sentido, se recomienda re-estructurar estos instrumentos de evaluación para que contemplen la reflexión de las competencias desarrolladas por los estudiantes.</i></p> <p><i>Se recomienda que se parta de un modelo (método de diseño) compartido por todos, como por ejemplo el de David Sless, y que una vez aprendido éste, se pasara a la exploración de otras rutas metodológicas que presumiblemente harían variar las estrategias y acciones de investigación para diseñar.</i></p> <p><i>Se recomienda que la comunidad académica del Programa Académico explique ampliamente a los expertos en formación de profesores, en qué consiste el diseño, cuáles han sido sus estrategias de enseñanza aprendizaje a lo largo de su historia, especialmente las que los diseñadores han configurado para los talleres proyectuales y (...) que, con esta explicación, se elaboraran cursos a la medida de las necesidades didácticas de la comunidad académica.</i></p> <p><i>Los profesores concentran su docencia en las materias de diseño o proyectuales, mismas que son el eje vertebral del resto de las asignaturas y que, por ende, son el espacio donde se gesta el perfil de egreso ... se recomienda que todos los profesores de tiempo completo elaboren proyectos de investigación...</i></p> <p><i>Se recomienda compartir y discutir cuáles métodos son los pertinentes para desarrollar competencias que les permitan a los estudiantes traducir información en signos objetuales, ya que, según la evidencia mostrada en la exposición de trabajos, lo aplican en algunos semestres y proyectos, pero en otros no es consistente.</i></p> <p><i>En las actividades de presentación de proyectos con sinodales, que se realizan al finalizar el semestre, la academia del departamento de proyectos de diseño puede evaluar si los aprendizajes previstos en los programas operativos se manifiestan en los productos diseñados por los estudiantes. Se recomienda que estos resultados sean dados a conocer al Coordinador del Programa Académico y de los otros departamentos de manera sistemática para poder realizar una evaluación que impacte al PA.</i></p> <p><i>Las materias NABA y las materias integradoras son espacios en donde se pueden desarrollar trabajos interdisciplinarios como parte de su formación académica, por ello se recomienda que dichos trabajos sean atendidos de manera más puntual por la academia y se definan los parámetros, objetivos y productos a</i></p>	<p><i>Diseño Multimedia, Universidad Anáhuac Norte.</i></p> <p><i>Diseño Multimedia, Anáhuac Mayab.</i></p> <p><i>Diseño Industrial, UAEM Valle de Chalco.</i></p> <p><i>Diseño de Interacción Animación UIA Puebla</i></p> <p><i>Diseño de Información Visual. UDLAP</i></p> <p><i>Diseño Industrial. CUAAD U de G.</i></p> <p><i>Diseño Gráfico. UVM Tlalpan.</i></p>
--	--	---

	<p><i>desarrollar, en la entrevista con los alumnos, se percibe que dichos proyectos, en ocasiones no cuentan con la organización debida o los objetivos no son lo suficientemente claros, por tanto los alumnos, perciben que dichos proyectos no tienen el impacto o logro que deberían tener.</i></p> <p>Se recomienda que se diseñe una estrategia que modifique sustantivamente los usos y costumbres didácticas de los profesores del Programa Académico, ya que, por ejemplo, los que imparten taller de proyectos no poseen métodos didácticos para desarrollar en los estudiantes competencias que les permitan ejercer el pensamiento crítico y más bien “asesoran” los proyectos de cada estudiante. Se recomienda discutir colegiadamente las características de los proyectos que se abordarán en los Talleres de Proyecto de Diseño, línea central del plan de estudios y que vertebra al resto de las asignaturas. ... y discernir el proyecto de diseño de los contenidos de aprendizaje, por lo tanto, en reuniones colegiadas o de academia, los profesores deben establecer cuáles son los principales conceptos y argumentos que el estudiante debe aprender en cada semestre, independientemente del caso práctico o problema o proyecto que se le plantee; es decir, un mismo proyecto puede generar aprendizajes distintos. Se recomienda que, no importando cual sea la materia o asignatura, cada profesor busque organizar su proceso didáctico a partir de preguntas de investigación, aún en las materias conocidas como proyectuales.</p> <p>hay palabras claves como: proceso metodológico, usuarios, dotando de significado y valor a los objetos, desarrollo humano sostenible, en la fundamentación del plan de estudios explican someramente qué entienden por cada término. No obstante, se recomienda puntualizar la congruencia de estos conceptos con los contenidos y orden de las asignaturas. ...En cuanto al proceso metodológico, hay un discurso repetitivo de la importancia del design thinking como el modelo metodológico a seguir, pero los alumnos nunca argumentaron sus diseños a partir de ese proceso. Se recomienda nivelar las exigencias para los proyectos de diseño, aplicando rúbricas para su evaluación, de tal manera que el alumno sepa los criterios o aspectos a evaluar y los indicadores o niveles de logro. Se recomienda introducir a los alumnos en técnicas de investigación de mercados, que le servirán para dialogar con el experto en el área y que en cada proyecto de diseño los estudiantes realicen un análisis de la competencia.</p> <p>Se recomienda que los métodos para la enseñanza y el aprendizaje del Programa Académico incluyan a la investigación como un recurso didáctico que permite a los estudiantes abordar de mejor manera proyectos de diseño.</p> <p><i>En lo que respecta a los productos diseñados por los estudiantes y la forma de evaluar su aprendizaje. Los programas operativos sí contemplan cuidar que dichos productos contengan los aprendizajes previstos; pero el Programa Académico no necesariamente supervisa esta cuestión, En consecuencia, se recomienda ...establecer mecanismos de seguimiento constante por parte de los profesores con acciones que por ejemplo permitan realizar proyectos con aportaciones más significativas al seguimiento y la evaluación de los aprendizajes previstos.</i></p> <p>Se recomienda, que el Programa Académico genere instrumentos que evalúen con claridad la relación entre el aprendizaje adquirido y los productos diseñados por los estudiantes. Por otra parte, se recomienda asignar a un grupo de profesores, con el perfil adecuado, para la tarea de problematizar aspectos de interés social y de comunicación que requieran una intervención de diseño gráfico para generar productos de investigación aplicada.</p> <p>Se recomienda que los responsables del Programa Académico en colegio. con la planta docente evalúen si los contenidos de aprendizaje previstos en los programas operativos se manifiestan en los productos diseñados, de forma que las calificaciones otorgadas se sustenten en criterios claros y que los estudiantes no perciban que se califica de manera homogénea. Se recomienda que los responsables del Programa Académico verifiquen que los métodos para la enseñanza y el aprendizaje que se desarrollan, promuevan en los</p>	<p>Diseño de Medio Ambiente y Espacios. ULSA Bajío</p> <p>Diseño Moda y Calzado. ULSA Bajío.</p> <p>Diseño Gráfico Estratégico. ULSA Bajío.</p> <p>Diseño de la Comunicación Gráfica. CUAAD U de Guadalajara.</p> <p>Diseño Gráfico. Universidad Anáhuac Cancún</p> <p>Diseño de la Moda y de la – industria del – Vestido UVM Querétaro. Diseño de la</p>
--	--	--

	<p><i>estudiantes actividades de investigación que les permitan abordar proyectos de diseño.</i></p> <p>Se pudo observar que, aunque los y las estudiantes argumentaron la realización de investigaciones basadas en conceptos relacionados con sus propuestas, no se encontraron elementos que dieran cuenta del desarrollo de competencias de lectura crítica ni de escritura, por tal motivo se recomienda que se evalúen los métodos actuales para la enseñanza y el aprendizaje, de tal manera que se trabajen los que promuevan que los estudiantes desarrollen dichas competencias.</p>	<p><i>Moda y de la – industria del – Vestido UVM Querétaro.</i></p> <p>Diseño Gráfico, Universidad Anáhuac Querétaro.</p>
--	--	---

INFORMES 2019

En 2019 se acreditaron 12 programas de diseño. El área de diseño que acreditó más programas fue la de animación (4 / 33.3%) y le siguieron las áreas de diseño industrial y diseño (3 / 25% c/u); estas tres áreas suman el 83% de los programas evaluados en ese año. También se acreditó un programa de diseño gráfico y otro de textil.

Del total de recomendaciones de diversa índole que se hicieron a los 12 programas académicos evaluados (374 recomendaciones) solo el 15.2% (57 recomendaciones³²) corresponden al taller de diseño, cifra que, si bien es reducida, hubo un incremento del 3% con relación a las recomendaciones hechas en 2018.

Para organizar la información, es importante mencionar que la designación de una recomendación en determinada categoría se hizo considerando el aspecto que tiene mayor relevancia —desde mi propia lectura— ya que hay algunas de ellas tocan más de una categoría y por lo tanto podrían estar en varias, pero fueron ubicadas ponderando los diferentes aspectos que se mencionan en cada recomendación.

La **integración de contenidos** desde el plan de estudios³³ con una intención organizada desde la malla curricular de contar con espacios para que el estudiante incorpore todos sus conocimientos fue la categoría que tuvo el mayor número de recomendaciones (11 / 19.3%); dicha categoría está estrechamente ligada con la categoría acerca de la **integración de teoría y práctica**³⁴ en la que se hicieron 6 recomendaciones (10.5%) que versan sobre la integración que debe suceder en el aula,

³² Se han considerado como recomendaciones algunas observaciones que, en el dictamen, cuando se hace referencia al contexto general del Programa Académico fueron mencionadas como áreas de oportunidad que deben trabajarse para mejorar la calidad y que posteriormente no se integraron formalmente como recomendaciones.

³³ Las recomendaciones sobre **integración de contenidos en el plan de estudios** se refieren en la mayoría de los casos a asignaturas que están concebidas desde la estructura curricular como materias “integradoras”, mismas que en los planes de estudio reciben distintos nombres. Se hace referencia a la necesidad de integrar contenidos de todas las asignaturas de cada ciclo escolar y de manera sumativa, siendo mucho más rigurosos en las últimas etapas de formación; también se menciona que no solo deben evaluarse los conocimientos, sino habilidades (técnicas, productivas, narrativas, etc.), actitudes y las reflexiones que llevan a cabo los estudiantes para tomar sus decisiones al momento de diseñar y se menciona la importancia de integrar conocimientos transversales como la sustentabilidad y la responsabilidad social.

³⁴ La **integración teoría práctica** se refiere a cuestiones metodológicas y la falta de dominio de algunos de los profesores que dan taller en aspectos teóricos y temas diversos como la sustentabilidad, el diseño inclusivo, etc., y también a las carencias que tienen los estudiantes en cuanto a la gestión de un proyecto de diseño.

en el taller de diseño concretamente, lo cual, en buena medida es responsabilidad del docente que imparte la asignatura.

Otra de las categorías con mayor número de recomendaciones es la que se refiere a las **competencias argumentativas** de los estudiantes (10 recomendaciones / 17.5%)³⁵.

La mayoría de las recomendaciones en la categoría sobre **análisis y evaluación de contenidos y aprendizajes**³⁶ (7 /12.3%) hacen referencia a los criterios de evaluación de las materias proyectuales. Estas recomendaciones están vinculadas con las que se refieren a **las carencias metodológicas** en el taller de diseño (4 / 7%) ya que todas las observaciones de esta categoría están orientadas a que el estudiante cuente con metodologías y métodos para diseñar y los aplique en sus proyectos de diseño; quizá eso también tiene que ver con la **complejidad creciente**³⁷ que debe existir en los proyectos que los estudiantes desarrollan conforme avanzan en su formación ya que muchas veces se percibe en las exposiciones que no hay una intención clara en este sentido; desde mi percepción, esto se debe en ocasiones a que la complejidad creciente no fue concebida desde el plan de estudios y otras tantas veces se debe a la falta de planeación colegiada de los docentes para organizar todas las asignaturas de taller de diseño de los diferentes niveles en cuanto al tipo de proyectos que realizarán sus estudiantes de acuerdo a los aprendizajes adquiridos previamente y los que deben aprender en los cursos del ciclo escolar que corresponda. Se hicieron 3 recomendaciones al respecto (5.3%).

Cabe destacar que solo hubo 3 recomendaciones (5.3%) sobre el **perfil docente** apropiado para ser profesor del taller de diseño, la importancia de su selección y su formación tanto como docente como de carácter disciplinar.

Se hicieron varias recomendaciones sobre la **calidad gráfica y material**³⁸ de los productos de diseño (6 / 10%) y se enfatizó que se aproveche el trabajo del taller de diseño para realizar **investigación** educativa y aplicada. Se registraron 5 recomendaciones al respecto (5.3%).

Además, se recomienda que se desarrollen **trabajos interdisciplinarios** (3 / 5.3) y que se contextualicen considerando el área de incidencia del programa académico para que se lleven a

³⁵ Las **competencias argumentativas de los estudiantes** para sustentar sus decisiones de diseño son un área de oportunidad en muchos programas. En las recomendaciones se expone la importancia de desarrollar en los estudiantes esas competencias y considerarlas en la evaluación; se habla de aprovechar las entregas finales o las exposiciones para fomentar su desarrollo, pero no se habla de cómo hacerlo y creo que el docente debe argumentar con mucho rigor las observaciones que hace a los estudiantes en el desarrollo de sus proyectos y motivar a los estudiantes a que hagan este ejercicio de argumentación siempre que muestren sus avances en las propuestas que están diseñando, para formar un hábito y enriquecer el lenguaje oral y escrito de los estudiantes.

³⁶ Es importante destacar que prácticamente todas las recomendaciones de esta categoría versan sobre los **criterios de evaluación** de los proyectos de diseño, lo cual deja ver que el docente tiene poco claro qué es lo que el estudiante debe aprender —tomando como medio didáctico el análisis de un problema de diseño y la propuesta de solución al mismo— y por lo tanto tampoco hay claridad sobre cómo evaluar el proceso, los alcances, los resultados, la forma de presentarlo, etc.

³⁷ Cuando no se tiene claro qué debe aprender el estudiante en cada curso y sobre todo qué debe ir mostrando que ha aprendido a través de los ejercicios de taller de diseño, no se tiene claridad tampoco de cómo debe ir incrementando la complejidad.

³⁸ La **calidad gráfica y material** de los diseños de los estudiantes fue cuestionada refiriéndose a la incapacidad de traducir de un lenguaje a otro, la falta de habilidades viso-motrices, la falta de espacios y a veces tiempo libre, fuera de los horarios de clase, para utilizar talleres y laboratorios. También se hace referencia a que en ocasiones hay poco rigor al evaluar la calidad de los resultados de diseño.

cabo **proyectos pertinentes** (2 /3.5%) y reales en la medida de lo posible. No hubo menciones sobre el **trabajo en equipo**.

2019 Tabla de Recomendaciones.

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Programa Académico/IES
Integración Teoría-Práctica-Historia.	<p>Se recomienda que los responsables del Programa Académico formen las estrategias pertinentes para que sus docentes dominen la teoría de la sustentabilidad; además, conocer métodos apropiados desde cada área disciplinar para que los estudiantes realicen propuestas de diseño sustentables acorde con la propia postura teórica de la Facultad.</p> <p>Se recomienda la generación de metodologías... para la realización de proyectos con base en la sustentabilidad, la reflexión teórica y crítica, diseño inclusivo e innovación...</p> <p>Se recomienda fortalecer los contenidos vinculados con la gestión de negocios en los talleres de diseño, para que los estudiantes desarrollen proyectos en donde resuelvan problemas vinculados, precisamente, a la gestión de negocios.</p> <p><i>Una debilidad observada en la Escuela está en el área disciplinar del diseño industrial, los objetos o productos tridimensionales originados por los estudiantes no demuestran el cumplimiento del enfoque de competencias que plantea el plan de estudios.</i></p> <p>Se recomienda hacer un balance pertinente entre la teoría y la práctica en los talleres de diseño</p>	<p>Diseño, UAEM Morelos.</p> <p>Diseño Industrial, Facultad de Arquitectura, CIDI, UNAM.</p> <p><i>Diseño, Universidad de Xochicalco, Tijuana.</i></p> <p>Diseño Industrial. Universidad de Monterrey.</p>
Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios.	<p>Se recomienda fortalecer y estimular la perspectiva interdisciplinaria que supere la idea de que ésta consiste en el solo trabajo en equipo.</p> <p><i>Se recomienda que los proyectos que se desarrollan en Integradora I e Integradora II puedan extender su complejidad vinculándose con otros PA de la UTM y no sólo operen con base en las exigencias puntuales del mercado laboral.</i></p>	<p>Diseño ITESO.</p> <p><i>Diseño Digital, Área Animación Universidad Tecnológica Metropolitana de Mérida.</i></p>
Calidad de solución gráfica y material	<p>Se recomienda aprovechar espacios como las muestras de proyectos a final de los semestres, para que en ellos. se lleven a cabo evaluaciones formales de la calidad de los productos.</p> <p>Se recomienda capacitar en profundidad a los estudiantes desde los niveles básicos, de tal manera que durante el nivel medio puedan desarrollar visualizadores, presentadores y prototipos digitales y tradicionales de alta calidad.</p> <p>Se recomienda definir referentes y un proceso de revisión de la calidad académica (gráfica, material y conceptual) de los resultados o productos de los Proyectos de Aplicación Profesional...</p> <p><i>Se recomienda a los responsables del Programa Académico y los docentes determinar actividades, que desarrollen en los</i></p>	<p>Diseño Gráfico Universidad de Colima.</p> <p>Diseño Industrial. Universidad de Monterrey.</p> <p>Diseño ITESO</p> <p><i>Diseño Animación y Arte Digital.</i></p>

	<p><i>estudiantes competencias para traducir la información expresada en un determinado sistema de signos. También los métodos para la enseñanza y el aprendizaje están planeados para desarrollar competencias que promuevan la viso-motricidad, pero en la exposición de trabajos los estudiantes tampoco mostraron tener estas competencias desarrolladas...</i></p>	<p>UNITEC Marina Cuitláhuac.</p>
<p>Mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes.</p>	<p>Se recomienda que, a lo largo del trayecto de los estudiantes por el plan de estudios, éstos se apropien de competencias genéricas, o sea, lectura, escritura y argumentación...</p> <p>No existen métodos de enseñanza-aprendizaje que ejerciten la estructura proyectual que permita la construcción de argumentos teóricos que sustenten las decisiones de diseño con: a. elementos prácticos (uso, función, significado, etcétera); b. productivos (costos, materiales, cotizaciones, administración de tiempo, etcétera); c. conceptuales y de relación (posición, dirección etcétera); d. sustentabilidad (diseño sustentable); y, e. con responsabilidad social.</p> <p>Se recomienda que en los criterios de evaluación de las asignaturas se considere la argumentación sobre las decisiones de diseño y/o producción de los estudiantes como parte del Saber hacer y que sirvan estas prácticas argumentativas para reforzar sus conocimientos a través de los proyectos que desarrollan.</p> <p>En la exposición de los ejercicios (...), se hizo evidente que, al tratar de construir argumentos con base en la integración de los conocimientos de sus diferentes asignaturas presentes, pasadas y futuras, para fundamentar el logro de un “producto sistema”, estas disertaciones verbales fueron un tanto ambiguas porque las exposiciones que se realizan en las entregas de los ejercicios y del Programa de Evaluación Final (PEF), no se están evaluando de manera integral. Debido a que estos aprendizajes cualitativos que se dan en tiempo real, no son documentados ni contemplados en las rúbricas de evaluación de los programas.</p> <p>Se recomienda que los responsables del Programa Académico generen estrategias para asegurar que los estudiantes se apropien de los contenidos y tengan elementos teóricos que apoyen sus decisiones de diseño; que comprueben su aplicación al momento de proyectar un producto o proyecto final y que expresen de manera oral y escrita los conceptos, teorías o temas de la disciplina que están presentes en los proyectos o productos que presentan.</p>	<p>Diseño Gráfico Universidad de Colima.</p> <p><i>Diseño, Universidad de Xochicalco, Tijuana.</i></p> <p>Diseño y Moda Industrial. UTSOE.</p> <p>Diseño Industrial. Universidad de Monterrey.</p> <p><i>Diseño Animación y Arte Digital. UNITEC Marina Cuitláhuac</i></p>
<p>Desarrollo de competencias para el trabajo en equipos.</p>		
<p>Pertinencia social de los proyectos realizados.</p>	<p>Se recomienda el desarrollo de proyectos en los que se atiendan necesidades de la comunidad civil para la realización de proyectos en los que exista una necesidad y un demandante real, lo que permitirá a los alumnos por un lado, integrar conocimientos de distintas áreas para aplicarlos en el proceso de preproducción, producción y postproducción.</p> <p><i>se recomienda, dar cabida o incorporar ofertas de la incubadora a las materias integradoras, de tal suerte que se aprovechen al máximo actividades propias de la región para con el diseño digital área animación, por ejemplo, la Apicultura. La necesidad de este vínculo, se hizo presente en las entrevistas con los profesores, los cuales manifestaron la injerencia que deben tener los estudiantes de DDAA con la riqueza cultural de la región.</i></p>	<p>Animación Digital. UDLAP</p> <p><i>Diseño Digital, Área Animación. Universidad Tecnológica Metropolitana de Mérida.</i></p>
<p>Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales.</p>	<p>Hay mecanismos que no han sido implementados, como por ejemplo el “Proyecto de IDGD”, que se plantea como un medio por el que los alumnos del último semestre hagan evidente en sus proyectos los aprendizajes previstos en los programas operativos de la malla curricular del primero al séptimo semestre y así conseguir que su modalidad de titulación conjunta y ponga a prueba</p>	<p>Ingeniero en Diseño Gráfico Digital, CETys Tijuana</p>

	<p>los conocimientos y habilidades adquiridos, para la resolución de un problema real. Se recomienda, aplicarlo y también documentar y analizar los resultados que este arroje para medir su pertinencia con respecto a las expectativas por el cual fue estructurado...</p> <p><i>Se recomienda que en algunas materias en las que se desarrollan proyectos de animación en los que los alumnos puedan integrar contenidos como principios de animación, guionismo, lenguaje cinematográfico, entre otros, para la producción de cortometrajes o cineminutos de animación. De tal manera que sea posible conjuntar en el proceso de producción de animación, sus habilidades técnicas con las narrativas.</i></p> <p>Se recomienda alinear con los requisitos para la elaboración del reporte del proyecto terminal, la integración de los conocimientos adquiridos a lo largo de la formación académica proyectual y documental, priorizando la evidencia de la investigación, los procesos de análisis y síntesis de los alumnos, para la obtención de resultados y proposición de soluciones viables y factibles.</p> <p>Se recomienda que los programas operativos del Programa Académico se elaboren y se revisen entre los profesores de taller y las materias que corresponden al nivel, con la finalidad de tener una visión holística de los contenidos de aprendizaje de todas las materias con fines de pertinencia, coherencia y actualización entre los pares académicos del nivel y considerar la coherencia de su organización.</p> <p><i>Se recomienda consolidar los mecanismos de integración de conocimientos por medio de trabajos colegiados, considerando las temáticas de responsabilidad social y el diseño sustentable, para fundamentar sus posturas teóricas acerca de la disciplina a fin de coadyuvar a la formación académica integral de los estudiantes... ya que diseñar es una actividad que detecta necesidades y propone soluciones a problemas cotidianos considerando la sustentabilidad y la responsabilidad social.</i></p> <p>Se recomienda utilizar (las argumentaciones de los estudiantes presentar sus proyectos) como mecanismos de cierre cognitivo con sus respectivos instrumentos de evaluación integral en los diferentes niveles de transición académica, en el caso de las exposiciones, al final de cada proyecto.</p> <p><i>Se recomienda implementar contenidos de relaciones públicas o lenguaje corporal u oratoria en los contenidos ...con el propósito de favorecer la facilidad de palabra y el dialogo al momento de exponer sus trabajos para reforzar la seguridad que ya de por sí la tienen en sus argumentos diseñísticos.</i></p>	<p>Animación Digital. UDLAP</p> <p>Diseño Industrial. U de Colima.</p> <p>Diseño Industrial, Facultad de Arquitectura, CIDI, UNAM.</p> <p>Diseño, Universidad de Xochicalco.</p> <p>Diseño Industrial Universidad de Monterrey.</p> <p>Diseño Digital, Área Animación. Universidad Tecnológica Metropolitana de Mérida.</p>
<p>Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad, o por complejidad creciente a lo largo de los semestres.</p>	<p><i>Se recomienda que en algunas materias en las que se desarrollan proyectos de animación, más allá de la habilitación técnica en el uso de las herramientas, se planteen problemas de complejidad creciente....</i></p> <p>Se recomienda realizar una verificación colegiada de los alcances reflejados en los productos de los estudiantes, para integrar una evolución progresiva en la complejidad de los productos sometidos a la evaluación del aprendizaje.</p>	<p>Animación Digital. UDLAP</p> <p>Diseño Industrial. U de Colima.</p>
<p>Otras</p>	<p>La información que surge (de diversas actividades como "Proyecto de IDGD") serviría para la reflexión en la mejora didáctica de los docentes y para desarrollar temas de investigación educativa en donde se desarrolle la manera de enseñar y de aprender la Ingeniería de Diseño Gráfico Digital favoreciendo la discusión del estado del arte de la disciplina... Por lo que se recomienda considerar estos puntos para reflexionar, fortalecer y enriquecer la didáctica de los profesores, la investigación educativa y la bibliografía.</p>	<p>Ingeniero en Diseño Gráfico Digital, CETys Tijuana</p>

	<p>Se recomienda que el Programa Académico haga explícito y público, a través de una amplia estrategia de divulgación, el método o los métodos, así como, las características de la memoria metodológica (porque es una fortaleza que los estudiantes utilizan un método y una memoria metodológica como parte fundamental de su estrategia proyectual) para que esté a disposición de todos los miembros de la comunidad.</p> <p>Se recomienda (en las evaluaciones de los proyectos de diseño) integrar a todos los profesores involucrados en el desarrollo del proyecto, pero, además, a otros que, si bien no tienen una conexión formal de su asignatura con la del taller de diseño, indirectamente sí pueden beneficiarse de la información que el proceso evaluativo les proporcione; asimismo, se recomienda incorporar en estas evaluaciones a empleadores y contratantes de diseño.</p> <p><i>La rotación de los docentes genera confusión al interior de la academia, en las formas de abordar los proyectos y en su dirección...se recomienda establecer una metodología definida por y para el Programa Académico de Diseño Industrial, de una manera clara, y difundirla entre los miembros de la academia para generar acuerdos y lograr los propósitos de enseñanza-aprendizaje establecidos en el Plan de Estudios y programas operativos.</i></p> <p><i>Se recomienda que el Programa Académico de Diseño Industrial, gestione y desarrolle las actividades necesarias y pertinentes a su reglamentación, para poder contar con un cuerpo académico de investigación educativa y disciplinar, que contribuya a establecer las relaciones teórico-prácticas necesarias en la interacción de las unidades de aprendizaje...</i></p> <p>Se recomienda que los responsables del Programa Académico de Diseño Industrial y los docentes de tiempo completo trabajen de manera colegiada en establecer, actualizar, evaluar, sistematizar y reforzar sus métodos de enseñanza-aprendizaje, coherentes con los objetivos planteados y promover en los estudiantes actividades de investigación que les permitan abordar de mejor manera proyectos de diseño.</p> <p><i>(...) las evidencias de los instrumentos de evaluación (rúbricas actuales) tendrían que contemplar criterios de evaluación integral y no únicamente los que se centran en los resultados formales, que desdibujan los procesos, actitudes y reflexiones que los llevaron a desarrollar dichos resultados. Entonces, se recomienda que los instrumentos de evaluación contemplen criterios de evaluación integral.</i></p> <p><i>Se recomienda que la Escuela de Diseño promueva la investigación educativa con apoyo de la Licenciatura en Ciencias de la Educación para generar una metodología de diseño propia de la Escuela, con métodos de enseñanza-aprendizaje apropiados para que el estudiante posea la capacidad de contextualizar la solución de un problema con una visión holística y promueva el trabajo multidisciplinario en los proyectos integrales.</i></p> <p>Se recomienda que se evalúen no sólo los conocimientos y la complejidad conforme se va avanzando en la currícula, sino también los procesos, las actitudes y las reflexiones de su actividad diseñística.</p> <p>Se recomienda que el Programa Académico fortalezca aspectos esenciales como los perfiles de los profesores (de todas las materias y de los Proyectos de Aplicación Profesional PAP) que se incorporan a la planta docente, así como su formación.</p> <p><i>Se recomienda (...) desarrollar y ofrecer contenidos y proyectos que puedan apoyar a la industria de las tecnologías de información user interface (UI) y user experience (UX) y los videojuegos (realidad virtual / realidad aumentada). Estas acciones pueden</i></p>	<p>Diseño Gráfico Universidad de Colima.</p> <p>Diseño Industrial. U de Colima.</p> <p>Diseño Industrial, Facultad de Arquitectura, CIDI, UNAM.</p> <p>Diseño, Universidad de Xochicalco, Tijuana.</p> <p>Diseño Industrial. Universidad de Monterrey.</p> <p>Diseño ITESO</p> <p>Diseño Digital, Área Animación.</p>
--	--	---

	<p><i>convertirse en una diferenciación tecnológica importante que les va a permitir una mayor ventaja competitiva en el ámbito laboral.</i></p>	<p><i>Universidad Tecnológica Metropolitana de Mérida.</i></p>
--	--	--

INFORMES 2020

Análisis preliminar

En 2020 se acreditaron 11 programas de diseño. Los tres primeros dictámenes se refieren a programas que recibieron la visita de los pares evaluadores en los últimos tres meses del año 2019 aunque el dictamen se entregó en 2020.

Debido a las condiciones de trabajo y estudio que la pandemia por COVID 19 trajo consigo en el país y en el mundo, el Comaprod suspendió unos meses los procesos de evaluación para la acreditación y reanudó su trabajo haciendo ajustes para poder llevar a cabo la visita virtual. Los otros ocho programas que se acreditaron fueron evaluados a través del esquema de *visita virtual*.

El área de diseño que acreditó más programas fue la de Diseño Gráfico (4 / 36.3%), le siguió Diseño Industrial (3 / 27.3%); también se acreditaron dos programas de Diseño Multimedia y dos más de Textil (18.2% c/u). Del total de recomendaciones de diversa índole que se hicieron a los 11 programas académicos evaluados (292 recomendaciones) solo el 18.5% (54 recomendaciones³⁹) corresponden al taller de diseño, cifra que incrementó en un 3% con respecto a las recomendaciones hechas en 2019. Se percibe que entre el 2018 y el 2020 hay una tendencia del 3% de incremento de recomendaciones orientadas al taller de diseño.

La categoría que recibió más observaciones es la que se refiere a **la mejora de las competencias argumentativas**⁴⁰ (10 /18.86%); en este rubro la mayoría de las recomendaciones hacen referencia a considerar en la evaluación la capacidad de los estudiantes para argumentar sobre sus decisiones de diseño utilizando un lenguaje especializado. Para lograrlo se recomienda fomentar la lectura de textos específicos sobre diseño para incrementar sus referentes teóricos y con ello enriquecer la exposición de sus argumentos sobre la toma de decisiones al diseñar.

³⁹ Se han considerado como recomendaciones algunas observaciones que, en el dictamen, cuando se hace referencia al contexto general del Programa Académico fueron mencionadas como áreas de oportunidad que deben trabajarse para mejorar la calidad y que posteriormente no se integraron formalmente como recomendaciones.

⁴⁰ Si bien es recurrente la recomendación sobre desarrollar las competencias argumentativas en los estudiantes, no se menciona en ningún informe qué tipo de didáctica debe tener el docente para lograrlo y si bien la lectura de textos especializados es un buen recurso, creo que el maestro debe predicar con el ejemplo, es decir, cuidar conscientemente que su trabajo de asesoría y retroalimentación esté argumentado utilizando el lenguaje, conceptos y teorías que le den sustento a sus sugerencias o cuestionamientos. Si no se trabaja en eso con el docente es muy difícil exigirle al estudiante lo que no hace el docente. Aquí el tema es que no es solo un asunto de trabajar con el maestro en el desarrollo de cierta didáctica, sino que el docente debe tener todo ese bagaje teórico además de la experiencia profesional.

La **integración de contenidos**⁴¹ ha sido ampliamente recomendada (7 / 12.96%); se hace énfasis en que el estudiante debe incorporar los conocimientos adquiridos previamente y durante el ciclo escolar que cursa para hacer cierres cognitivos.

La **integración de la teoría-práctica e historia** es una carencia que aparece recurrentemente en las recomendaciones (8 / 14.81%). Aquí se hace referencia a los resultados de los ejercicios o proyectos que se realizan en las materias proyectuales⁴² y cómo, desde el planteamiento del problema de diseño, el proceso que se sigue para diseñar hasta el resultado propuesto son etapas del quehacer diseñístico en las que se incorporan conocimientos de diversa índole.

Sobre la **pertinencia social de los proyectos**⁴³ (8 / 14.81%) se insiste en acercar a los estudiantes a la realidad regional y proponerles problemas de diseño que incidan en la sociedad y también que ellos aprendan a identificar diversas necesidades de diseño en sus localidades.

Otro aspecto que destacó en las recomendaciones tiene que ver con tener un plan de estudios diseñado considerando que **la complejidad aumente** conforme avanzan los estudiantes en su formación (6 / 11.11%). Generalmente se hace referencia a tres aspectos: a) contar con evidencias que permitan constatar que la complejidad de los proyectos va aumentando progresivamente conforme avanza el estudiante; b) definir y explicitar las secuencias progresivas para que los estudiantes resuelvan problemas de diseño de complejidad creciente y c) estrategias didácticas y criterios de evaluación que respondan a una lógica de complejidad creciente dentro del plan de estudios. Estas recomendaciones van ligadas a las que tienen que ver con cuestiones **metodológicas** (5 / 9.25%), donde se percibe que se carece de metodologías proyectuales y solidez teórica para llegar a la conceptualización del diseño. Se menciona que es necesario que los maestros se formen en la didáctica propia del diseño.

Cuando se habla de trabajos cuya complejidad va en aumento, se piensa en problemas que, para su solución se requiere de la participación de profesionales de diferentes disciplinas, por ello en los dictámenes de acreditación las recomendaciones sobre el **trabajo interdisciplinario** (6 / 11.11%) están estrechamente ligadas a la complejidad creciente.

Vuelven a aparecer recomendaciones sobre las posibilidades de realizar **investigación** aplicada o proyectual (3 / 5.55%) a partir de los proyectos de diseño.

⁴¹ Las recomendaciones sobre **integración de contenidos en el plan de estudios** consideran las asignaturas de taller de diseño y las concebidas desde la estructura curricular como materias "integradoras". Aquí se deben integrar conocimientos de diversa índole. En el 2020 se refieren concretamente a temas de sustentabilidad y gestión.

⁴² Generalmente estas carencias se perciben en las exposiciones de los trabajos que hacen los Programas Académicos cuando se lleva a cabo la visita in situ a la institución. En las evaluaciones para la acreditación del 2020 que se realizaron de manera virtual, se revisaron los trabajos de la exposición que mostraron los PA paralelamente con el programa operativo y las rúbricas de evaluación (cuando se incluyeron), aunado a la breve presentación que pudieron hacer los estudiantes. Entonces se puede detectar si falta esta integración.

⁴³ Trabajar con comunidades o grupos sociales para identificar necesidades que puedan resolverse a través del diseño impone retos adicionales pues hay que aprender a detectar la necesidad, problematizarla, estudiar al grupo social y para proponer una solución pertinente se requiere conocer diferentes aspectos sobre el mismo, además de considerar los recursos disponibles (materiales, técnicos y tecnológicos, económicos, humanos...), tiempos, etc., lo cual es mucho más complejo que proponer un problema ficticio donde todas las condiciones se establecen a priori.

En este año solo hubo una recomendación sobre el **perfil del docente** que participa en las materias proyectuales y no hubo recomendaciones relacionadas con la **calidad gráfica y material** de los trabajos, ni con el **desarrollo de competencias para el trabajo en equipos** y el **análisis y evaluación de contenidos y aprendizajes**⁴⁴.

Tabla de Recomendaciones.

2020

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Proyectuales.	Recomendaciones	IES/Programa Académico.
Integración Teoría-Práctica-Historia.	<p>En la exposición de trabajos se pudo observar —a través de las argumentaciones de los estudiantes sobre sus decisiones de diseño— que algunos contenidos de las materias teóricas no son dominados por los estudiantes, por diversas situaciones como la falta de seguimiento en cuanto a la aplicación de estos contenidos en trabajos escolares de las materias consecuentes y la ausencia de rúbricas que integren conocimientos desde las distintas asignaturas para una evaluación integral de los proyectos finales; por lo tanto se recomienda que la Escuela genere las estrategias pertinentes para asegurar la vinculación e integración de los contenidos de las distintas asignaturas teóricas y prácticas en la fundamentación de los proyectos que realizan.</p> <p>Se recomienda complementar los contenidos de las asignaturas donde se tratan temas de sustentabilidad, desarrollo social y conocimiento histórico-cultural con actividades de vinculación y extensión que les permita a los estudiantes aproximarse a casos puntuales (para sus proyectos de diseño) donde su labor tiene un impacto.</p> <p>Si bien es una aspiración del PA conectar la formación tecnológica con la humanística, esta última no se manifestó en las verbalizaciones de estudiantes y egresados, por lo cual, un reto a afrontar es cómo lograr que la formación humanística vaya permeando la formación de los futuros profesionistas de DAyAD.</p> <p><i>Se recomienda fortalecer significativamente la formación teórica e histórica de los estudiantes...</i></p> <p><i>Se plantea que el egresado de Diseño Gráfico y Digital produzca interfaces, con el objetivo de trascender el objeto visual, y donde dichas interfaces funcionen como los mediadores que requieren de la participación de los usuarios, produciéndose así una interacción cognitiva que deriva en la construcción simbólica de la realidad compleja. Esta tarea requiere la formación de un profesionista que aprecie la importancia de la teoría y la investigación para sustentar su desempeño profesional, situación que se valora por los estudiantes y en razón de la cual han referido que se incorporen contenidos y herramientas de investigación desde los primeros semestres ... se recomienda atender este interés por parte de los estudiantes.</i></p>	<p>Diseño Industrial. UABC</p> <p>Diseño Industrial. UVM Tlalpan.</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC Atizapán.</p> <p>Diseño Gráfico. Universidad de Monterrey.</p> <p>Diseño Gráfico y Digital. UPAEP.</p>

⁴⁴ Infiero que esto se debió a que tanto las condiciones de trabajo de los estudiantes durante la pandemia, como la evaluación de los proyectos presentados en la exposición virtual a través de la pantalla fue difícil evaluar la calidad de los trabajos y emitir alguna recomendación sobre el trabajo en equipo ya que fue un año en el que todos los estudiantes trabajaron desde sus casas con los recursos que tenían disponibles, lo cual implicó un gran esfuerzo para las IES y un enorme reto didáctico para los maestros y de aprendizaje para los estudiantes.

	<p>Se recomienda, que las asignaturas donde se comienza a formar al estudiante en el trabajo proyectual, incluidas las, integradoras I y II, se propongan estrategias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento teórico-crítico y no sólo operen con base en las exigencias puntuales del mercado laboral.</p>	<p>Diseño Textil y Moda. Universidad Tecnológica de Huejutzingo.</p>
<p>Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios.</p>	<p>La “mezcla” entre alumnos de Diseño, Animación y Arte Digital junto con otros programas como Diseño Gráfico, puede ser buena vinculación para generar un trabajo interdisciplinario; se recomienda hacer trabajo de academia con los profesores que imparten materias de tronco común que estén compartidas y solicitar que el contenido y las actividades del curso impacten a todos los alumnos, así como analizar las actividades y proyectos para corroborar que se tocan temas no solo de diseño gráfico sino también de animación y arte digital.</p> <p><i>Se recomienda incrementar el número de proyectos interdisciplinarios, esto es, con carreras que no necesariamente provienen del diseño, tales como los que ya se hacen con ingeniería.</i></p> <p>El proceso de Diseño Gráfico en la actualidad se centra prioritariamente en la atención de necesidades o problemas de comunicación visual que, por la complejidad del contexto, requiere de la participación tanto de diseñadores gráficos como de profesionales de otras áreas del conocimiento... En el proceso formativo de los diseñadores gráficos es dentro de los talleres de diseño donde se vierten e integran todos los conocimientos de tipo teórico y metodológico para atender de manera operativa las situaciones descritas en el párrafo anterior por lo que es ahí en donde también se podrían conformar equipos interdisciplinarios de trabajo. se recomienda que se proponga a los estudiantes la realización de proyectos que requieran de equipos interdisciplinarios...</p>	<p>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC Ecatepec.</p> <p><i>Diseño Gráfico.</i> Universidad de Monterrey.</p> <p><i>Diseño Gráfico.</i> FES Acatlán UNAM.</p>
<p>Calidad de solución gráfica y material.</p> <p>Mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes.</p>	<p>Se percibió la falta de apropiación de los estudiantes de los diferentes métodos utilizados en el desarrollo de dichos proyectos y la forma de abordar las propuestas de diseño con énfasis teórico y argumentativo.</p> <p>Se recomienda al PA sumar otros mecanismos de evaluación de los aprendizajes, tales como, la presentación pública de los proyectos de diseño, animación o arte digital, en un espacio donde los estudiantes puedan verbalizar los argumentos que los llevaron a tomar sus decisiones.</p> <p>La “mezcla” entre alumnos de Diseño, Animación y Arte Digital junto con otros programas como Diseño Gráfico, puede ser buena vinculación para generar un trabajo interdisciplinario...se recomienda hacer trabajo de academia con los profesores que imparten materias de tronco común que estén compartidas y solicitar que el contenido y las actividades del curso impacten a todos los alumnos, así como analizar las actividades y proyectos para corroborar que se tocan temas no solo de diseño gráfico sino también de animación y arte digital.</p> <p><i>en las entrevistas con estudiantes del último año y con recién egresados, las verbalizaciones manifestaban el conocimiento de esta última versión del diseño (en la que se trabaja de manera estratégica considerando a los usuarios), sin embargo, el lenguaje utilizado es coloquial y la argumentación sobre el proyecto no incluía premisas derivadas del contexto, de los</i></p>	<p>Diseño Industrial. UABC</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC Atzapán.</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC Ecatepec.</p> <p><i>Diseño Gráfico.</i> Universidad de Monterrey.</p>

	<p><i>posibles usuarios y los beneficios a la comunidad. se recomienda el diseño de estrategias didácticas congruentes con el plan de estudios...</i></p> <p><i>Los alumnos argumentan con claridad sus propuestas diseñísticas, pero en la exposición de trabajos se observó que se les dificulta identificar los referentes teóricos de peso en su argumentación. Se recomienda fomentar en los alumnos la revisión de lecturas que les permitan contrastar las diversas posturas teóricas en los ámbitos diseñísticos; esto permitirá que los estudiantes identifiquen las teorías vigentes y se fomente el pensamiento crítico.</i></p> <p><i>Se recomienda hacer énfasis a los estudiantes sobre la importancia de recurrir a estas fuentes de información y, sobre todo, fomentar el desarrollo de una actitud crítica ante la información y el conocimiento disponible que coadyuve a tomar las decisiones de diseño en sus procesos creativos.</i></p> <p><i>Se recomienda que se promuevan lecturas dentro de las asignaturas teóricas y prácticas, que como parte de las actividades de aprendizaje se les pidan reportes, ensayos o documentos que describan (y argumenten) tanto los procesos como los resultados, sus fundamentaciones teóricas y metodológicas y sus fuentes de información...</i></p>	<p><i>Diseño Gráfico. Universidad Anáhuac, Puebla.</i></p> <p><i>Diseño Industrial. Universidad Anáhuac, Puebla.</i></p> <p><i>Diseño Gráfico. FES Acatlán UNAM</i></p>
<p>Desarrollo de competencias para el trabajo en equipos.</p>		
<p>Pertinencia social de los proyectos realizados.</p>	<p>Se pudieron identificar proyectos con alta probabilidad de vinculación con los diferentes sectores sociales, productivos y económicos de la región, porque los alumnos verbalizan con claridad los temas referentes al uso y aplicación de materiales y procesos;(...) se recomienda aprovechar la capacidad y experiencia de los docentes de las distintas asignaturas que conforman el Programa Académico para identificar problemas de diseño regionales, y que el Departamento de Vinculación establezca convenios de colaboración con los diferentes sectores, para participar en la solución de problemas reales y mostrar a la sociedad los aportes del diseño en diferentes ámbitos...</p> <p>Los estudiantes nos compartieron una reflexión, al señalar que, la sustentabilidad es un problema y un reto que atraviesa cuestiones tan frecuentes como la cantidad de materiales que gastan para realizar sus trabajos y lo que después hacen con ellos, tirarlos o reutilizarlos. También les resulta difícil orientar sus proyectos hacia el compromiso social porque tienen pocas experiencias de contacto con las necesidades de otros grupos sociales.</p> <p><i>Se recomienda, plantear proyectos en los que el alumno identifique, plateé y defina un problema para después resolverlo desde su área de estudio.</i></p> <p><i>Se recomienda profundizar en el reconocimiento de las diversas necesidades que existen en la localidad y ampliar las estrategias para que los y las estudiantes tengan contacto con esta realidad, no solo a través de los proyectos finales.</i></p> <p><i>Se recomienda enfáticamente que estos proyectos (Los de taller de diseño)...incluyan contenidos relacionados con la sustentabilidad para que aprendan a generar proyectos completos más adecuados a la realidad del momento y las necesidades de la sociedad.</i></p>	<p>Diseño Industrial. UABC</p> <p><i>Diseño Industrial. UVM Tlalpan.</i></p> <p><i>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC Ecatepec.</i></p> <p><i>Diseño Industrial. Universidad Anáhuac, Puebla.</i></p> <p><i>Diseño Gráfico. FES Acatlán UNAM.</i></p>

<p>Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales.</p>	<p><i>Se recomienda reforzar en los alumnos la recuperación de aprendizajes previos para su aplicación en las materias que van cursando cronológicamente además de contar con un documento que refuerce y haga evidente el proceso/método que se desarrolló para lograr el producto presentado.</i></p> <p><i>Se recomienda que el Programa cuente con estrategias que fomenten la integración de los productos de las diversas asignaturas y que esto permita la creación de portafolios de los estudiantes, y también que la institución observe el rendimiento escolar de forma individual...</i></p> <p><i>Se recomienda enfáticamente que estos proyectos (Los de taller de diseño) sean integradores y requieran para su solución de aspectos vinculados con la gestión, en donde desarrollen planes y modelos de negocios redituables, mismos que integren información relevante con base en datos reales que sustenten dichos proyectos...</i></p> <p><i>En las memorias de estadías presentadas como evidencia documental, no se muestra la aplicación de los conocimientos del “Saber hacer”,... y no se demuestra la aplicación de los conocimientos adquiridos y los resultados conseguidos;...se recomienda que en cada “Estadía” se evidencie en el reporte el qué, el cómo y sobre todo el por qué se aplicó el conocimiento adquirido por el estudiante durante su trayectoria escolar, de manera clara y específica...</i></p>	<p><i>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC Ecatepec.</i></p> <p><i>Diseño Gráfico. Universidad Anáhuac, Puebla.</i></p> <p><i>Diseño Gráfico. FES Acatlán UNAM.</i></p> <p><i>Diseño Textil y Moda. Universidad Tecnológica de Huejutzingo.</i></p>
<p>Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad, o por complejidad creciente a lo largo de los semestres.</p>	<p><i>Se recomienda establecer estrategias para sistematizar el acopio de evidencias de todas las experiencias en las cuales el diseño ha realizado aportes a la sociedad, ya que en la documentación presentada hizo falta evidencias que permitieran contrastar cómo el plan de estudios se traduce y se aplica para lograr el desarrollo académico de los estudiantes a lo largo de las diferentes generaciones que han cursado la carrera.</i></p> <p><i>Se recomienda que se definan y hagan explícitas las secuencias que dentro del plan de estudios irán llevando al estudiante a resolver problemas de animación cuya complejidad aumenta conforme avanza en los cuatrimestres...</i></p> <p><i>Se recomienda el diseño de estrategias didácticas congruentes con el plan de estudios; esto es, la organización curricular responde a una lógica de complejidad creciente que va del aprendizaje formal o sintáctico del diseño hasta el aprendizaje del pensamiento de diseño cuyo fin es generar experiencias en los usuarios; sin embargo, las entrevistas con estudiantes, revelaron que la didáctica no va anticipando de forma gradual este cambio en la manera de abordar el diseño, quedando en evidencia que hasta el fin del tercer año, los jóvenes buscan un “estilo de diseño” propio y en el cuarto año, el cambio en este enfoque es tajante.</i></p> <p><i>Se recomienda generar una didáctica “de espiral ascendente” el estudiante mire toda la complejidad del diseño desde el principio, aun cuando el énfasis, en los primeros tres semestres sea en lo formal, los estilos, la composición, pero sin perder de vista que esto se inserta en la lógica amplia de las estrategias de comunicación y la experiencia de usuarios</i></p> <p><i>En las entrevistas con docentes y alumnos pudimos observar que hay un desbalance al evaluar los resultados de los ejercicios que desarrollan los estudiantes —donde el más alto valor se otorga a la calidad del trabajo entregado— de cara a otras consideraciones como la de evaluar el proceso de diseño, aspecto</i></p>	<p><i>Diseño Industrial. UABC</i></p> <p><i>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC Atizapán.</i></p> <p><i>Diseño Gráfico. Universidad de Monterrey</i></p> <p><i>Diseño Industrial. Universidad Anáhuac, Puebla.</i></p>

	<p><i>que justo tiene que ver con cómo se enseña a diseñar y se aprende a hacerlo. por lo que se recomienda analizar colegiadamente cuáles son los criterios pertinentes para evaluar el aprendizaje de los estudiantes a través de los trabajos que desarrollan en cada asignatura de acuerdo con el nivel en que se encuentran dentro del plan de estudios.</i></p> <p>Se recomienda que en estos foros (espacios de trabajo colegiado de la academia) se acuerden las secuencias didácticas para que ahí también se discutan aspectos que tengan que ver con el estado teórico del diseño, la del textil y la moda.</p>	<p>Diseño Textil y Moda. Universidad Tecnológica de Huejutzingo</p>
<p>Otras,</p>	<p>Los docentes que imparten los cursos de diseño son los mismos que imparten las materias de metodología, sin embargo, esto no impacta en los estudiantes al momento de explicar sus proyectos, sobre todo cuando se trata de identificar las diferencias entre un método y otro. Por lo tanto, se recomienda establecer reuniones de profesores por área de conocimiento en donde se defina con claridad el método que será aplicado en cada ciclo escolar, además de llevar a cabo estrategias para que los estudiantes realicen lecturas de textos referentes a la postura teórica del plan de estudios desde la perspectiva disciplinar ya que se percibe desconocimiento en cuanto a textos, autores, corrientes del diseño industrial, etc.</p> <p>Se recomienda rescatar las diferentes experiencias de los trabajos desarrollados, para establecer proyectos de investigación aplicada en materiales, docencia, procesos productivos o proyectos de corte antropológico-social desde la perspectiva de diseño, ergonomía, etc.</p> <p><i>Se recomienda rescatar las diferentes experiencias de los trabajos desarrollados, para establecer proyectos de investigación aplicada en materiales, docencia, procesos productivos o proyectos de corte antropológico-social desde la perspectiva de diseño, ergonomía, etc.</i></p> <p>Se recomienda, por un lado, buscar contratar diseñadores, animadores o artistas digitales que demuestren no sólo destacada experiencia profesional sino también un amplio recorrido por el trabajo académico y la investigación, y hacer todo lo posible por asignar a estos en asignaturas específicas, que son las de mayor conexión con la construcción del perfil de egreso; esto garantizaría que los estudiantes reciban una formación pertinente y adecuada en las dos dimensiones, la del campo laboral y la del avance teórico de la disciplina.</p> <p>Se recomienda establecer un acercamiento hacia la investigación para visualizarla como un método y herramienta para realizar proyectos, y no como algo meramente teórico.</p> <p><i>Se recomienda establecer con claridad el concepto de investigación proyectual que permite la vinculación con instituciones y empresas bajo la responsabilidad de un docente que pueda darle seguimiento a mayor plazo.</i></p> <p>En la información lingüística ...se evidenció una falta de "Didáctica para el Diseño", definiendo a este como el uso de técnicas y métodos creativos aplicados a la conceptualización en el diseño. Por ejemplo, en las relatorías de los docentes que enseñan en talleres no describieron planes de acción y creación de escenarios que promuevan la parte de conceptualización en el diseño y la toma de decisiones del alumno para evaluar su propio proceso creativo que resulta en generación de</p>	<p>Diseño Industrial. UABC</p> <p>Diseño Moda y Textil. Universidad Tecnológica Emiliano Zapata, UTEZ</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC Atizapán</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC Ecatepec</p> <p>Diseño Industrial. Universidad Anáhuac, Puebla.</p> <p>Diseño Textil y Moda. Universidad Tecnológica de Huejutzingo.</p>

	una propuesta de diseño.... se recomienda que el Programa Académico genere un programa de formación de profesores que considere aspectos de planeación didáctica.	
--	---	--

INFORMES 2021

Análisis preliminar

En 2021 se acreditaron 13 programas de diseño, de los cuales 4 son de diseño gráfico y 4 de multimedia (30.76% c/u que suman el 61:52%); le siguen 3 de diseño industrial (23.07%) y 2 de diseño textil (15.38). Del total de recomendaciones de diversa índole que se hicieron a los 13 programas académicos evaluados (550 recomendaciones) solo el 14% (77 recomendaciones⁴⁵) corresponden al taller de diseño, que es un porcentaje más bajo que en los dos años previos.

En ese año el 100% de los programas fueron evaluados de forma virtual, lo cual propició que algunas de las categorías de análisis que hemos revisado en los años previos prácticamente no fueran consideradas; tal es el caso del **perfil docente** para impartir los cursos de taller (0 recomendaciones) y la **calidad de la solución gráfica y material** de las propuestas de diseño (1 sola recomendación).

Por otro lado, la categoría que recibió más observaciones es la que se refiere a **la vinculación teoría práctica e historia** (17 /22.07%); en este rubro la mayoría de las recomendaciones hacen referencia a que el estudiante tenga referentes teóricos que le permitan tomar las decisiones de diseño de manera más asertiva; en algunos casos se mencionan contenidos específicos sobre sustentabilidad, administración, costos y presupuestos por citar algunos ejemplos. Al menos una de las recomendaciones de esta categoría detecta la problemática de que los docentes de las asignaturas de taller no favorecen que sean “significativos” para los estudiantes los conocimientos teóricos; no les hacen evidente que si quieren tener mayor certeza de que lo que propongan como solución a un problema será pertinente, la vinculación de la teoría, la práctica y la historia, considerando en la historia el análisis de los proyectos relevantes que se han desarrollado previamente y que han hecho aportaciones importantes, adicionalmente al conocimiento claro del grupo objetivo y del contexto en que se desarrolla el proyecto. En varias recomendaciones se sugiere que el programa académico propicie espacios de reflexión y se fomente la lectura crítica.

La **integración de contenidos** es la que le sigue en número de recomendaciones (13 / 16.88%); se hace énfasis en que el programa académico debe considerar espacios curriculares para que el estudiante incorpore los conocimientos adquiridos previamente y durante el ciclo escolar que cursa con el propósito de que haga cierres cognitivos. Aquí también se menciona en repetidas ocasiones que en los proyectos debe tomar en cuenta aspectos relacionados con la

⁴⁵ Se han considerado como recomendaciones algunas observaciones que, en el dictamen, cuando se hace referencia al contexto general del Programa Académico fueron mencionadas como áreas de oportunidad que deben trabajarse para mejorar la calidad y que posteriormente no se integraron formalmente como recomendaciones.

sustentabilidad y cuestiones de gestión, costos y presupuestos. Estos temas, como se mencionó líneas arriba, también se abordan desde la vinculación teoría-práctica e historia.

Sobre la **pertinencia social de los proyectos** (12 / 15.58%) se insiste en acercar a los estudiantes a la realidad regional y que conozcan las demandas del mercado laboral; se propone que el estudiante tenga conciencia de su capacidad de incidir en la educación, la cultura, la salud, etc., y no solo en cuestiones comerciales o empresariales y que ellos puedan identificar diversas necesidades de la sociedad en las que las diversas áreas del diseño pueden contribuir en sus localidades y en otros ámbitos.

Le sigue en número de recomendaciones la categoría sobre **las competencias argumentativas** (8 / 10.38%). Tres de las ocho fueron comentadas en el texto que sirve como argumentación o antecedente a una recomendación, pero no fueron recomendaciones explícitas. Todas hacen referencia a la importancia de fortalecer las competencias argumentativas de los estudiantes en la toma de decisiones y a considerar esta competencia en las evaluaciones.

Sobre la categoría que tiene que ver con **la investigación** se encontraron 6 recomendaciones (7.79%) que abordan diferentes aspectos que van desde diferenciar la investigación que hacen los docentes de la que los estudiantes realizan para abordar los problemas de diseño que se le proponen, hasta diferentes propuestas para hacer investigación educativa e investigación aplicada a partir de lo que sucede en los talleres de diseño. También se sugiere que los estudiantes participen en las investigaciones que realizan los docentes.

Sobre cuestiones **metodológicas** se recibieron 5 recomendaciones (6.49%) y se insiste en contar con metodologías para el diseño, tanto como parte de la capacitación docente como en la formación de los estudiantes; se enfatiza que deben conocer diferentes métodos y diseñar tomándolos en cuenta.

La categoría que tiene que ver con contar con un plan de estudios diseñado considerando que **la complejidad aumente** conforme avanzan los estudiantes en su formación tuvo 4 recomendaciones (5.2%). Se menciona reiteradamente que la complejidad debe ir en aumento conforme el estudiante avanza en su formación y que incorporen en su toma de decisiones de diseño, premisas derivadas de factores como las exigencias del cliente, el público objetivo, la funcionalidad, los costos, el contexto etcétera y que, de acuerdo con el nivel de complejidad del problema de diseño a trabajar se evalúe la argumentación teórica y metodológica.

Muy relacionada con la categoría anterior está la que tiene que ver con **los contenidos y los criterios de evaluación** que también recibió 4 recomendaciones (5.2%). Destaca la propuesta de rebasar el nivel de la elaboración de una rúbrica para que los programas, junto con su comunidad académica, diseñen herramientas para que los docentes puedan identificar aquello que se quiere construir con cierto conocimiento y cómo evaluar sus resultados.

También tuvo 4 recomendaciones la categoría sobre el **trabajo interdisciplinario** (5.2%) donde se vuelve a plantear la conveniencia de que los estudiantes desarrollen proyectos interdisciplinarios

y, muy relacionada con esta categoría está la que se refiere al **desarrollo de competencias para el trabajo en equipos**, que solo recibió 2 recomendaciones (2.59%) en las que se aconseja que los estudiantes desarrollen proyectos colaborativos que atiendan necesidades de la realidad inmediata en la que los estudiantes están inmersos.

2021

Tabla de recomendaciones.

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	IES/Programa Académico.
Integración Teoría-Práctica-Historia.	<p>El Programa Académico mostró cómo se promueve que los estudiantes desarrollen las competencias de lectura crítica y escritura, sin embargo, no existe evidencia de que estas estrategias estén sistematizadas; que se evalúen los métodos para la enseñanza aprendizaje y que se trabaje en criterios que permitan la estandarización y mejora en las actividades para desarrollar dichas competencias para evidenciar la vinculación entre los saberes teóricos y prácticos, por lo que se recomienda generar procesos y herramientas que les permitan verificar y evaluar los métodos para la enseñanza y el aprendizaje así como el desarrollo de las competencias de lectura crítica y escritura...</p> <p><i>Se recomienda fortalecer más el sustento teórico y el uso del lenguaje del diseño para que los estudiantes argumenten sus proyectos...</i></p> <p><i>Se recomienda también, valorar la pertinencia de aplicar exámenes teóricos en materias de contenido práctico...</i></p> <p><i>Cuando los estudiantes presentaron sus proyectos de diseño un aspecto que no tuvieron muy presente en sus argumentaciones sobre las decisiones que fueron tomando para llegar a sus propuestas finales fue el impacto financiero, por lo que se recomienda reforzar este aspecto en la formación de los estudiantes. Se recomienda, por lo tanto, incluir una optativa de Economía Circular y Solidaria para que tengan las bases que les permitan considerar estos aspectos en las soluciones de diseño que proponen...</i></p> <p><i>...el perfil de egreso señala que los egresados del Programa se caracterizan por una formación teórico-práctica, combinada con bases humanistas y administrativas...el perfil es muy ambicioso e incluye varios aspectos que no son abordadas con solidez en los contenidos de las asignaturas del Plan de Estudios ni en las actividades de aprendizaje curriculares y extracurriculares por lo que se recomienda revisar cómo se contribuye desde las diferentes asignaturas, proyectos de diseño y actividades al logro del perfil de egreso.</i></p> <p><i>Se recomienda que se actualicen las referencias teóricas que sostienen la fundamentación del Programa Educativo y se traduzcan en contenidos prácticos para una mejor experiencia de aprendizaje. Se recomienda, además de la actualización de autores y por tanto del enfoque disciplinario del programa, revisar la propuesta curricular que garantice la articulación entre teoría y práctica en los proyectos, así como los métodos didácticos que se utilizan para la enseñanza de la teoría. Se recomienda la posibilidad de incorporar temas relacionados con aspectos legales</i></p>	<p>Diseño Gráfico. Universidad Intercontinental.</p> <p>Diseño Gráfico. UANL.</p> <p>Diseño Animación y Arte Digital. UNITEC Toluca</p> <p>Diseño Industrial. UIA Puebla.</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC Campus Sur.</p> <p>Diseño Gráfico. BUAP</p>

	<p>y administrativos asociados a la generación y desarrollo de los proyectos.</p> <p><i>Se recomienda incluir en la enseñanza del plan académico el reforzamiento de habilidades blandas como son expresión oral, liderazgo, lo referente al e-commerce y, sobre todo, gestión del diseño. Es fundamental que los estudiantes tengan conocimiento de oportunidades de negocio y elaboración de costes y cotizaciones...</i></p> <p><i>Se recomienda que en los proyectos aborden problemas que requieran para su solución contenidos vinculados a la sustentabilidad.</i></p> <p><i>Se recomienda que el Programa Académico propicie espacios para la reflexión teórica sobre el diseño de la moda y que dichas reflexiones sean discutidas en grupos de academia; que se compartan con los estudiantes invitándolos a leer críticamente la información vigente sobre estos temas y a fundamentar sus decisiones de diseño considerando las bases teóricas que van adquiriendo.</i></p>	<p><i>Ingeniería en Comunicación Multimedia. Universidad Estatal del Valle de Ecatepec.</i></p> <p><i>Diseño Industrial. Universidad Anáhuac Querétaro.</i></p> <p><i>Diseño de Moda e Industria del Vestido. UVM Tlalpan.</i></p>
Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios.	<p>Se recomienda proponer a los estudiantes problemas donde las soluciones requieran trabajar en equipos interdisciplinarios para aprovechar las habilidades y herramientas de diferentes agentes.</p> <p>Se recomienda que los estudiantes realicen trabajos interdisciplinarios entre diversas materias o incluso con otras licenciaturas...</p> <p>Se recomienda que los proyectos que se plantean para los distintos talleres incluyan la necesidad de desarrollarlos de forma interdisciplinaria, mediante acciones de vinculación y gestión y de acuerdo con los niveles de complejidad de cada uno de ellos...</p>	<p>Diseño Gráfico. UABC Mexicali.</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC León</p> <p>Diseño Industrial. Universidad Anáhuac Querétaro</p>
Calidad de solución gráfica y material.	<p><i>las evidencias de la exposición de ejercicios, e incluso los egresados, muestran que hace falta un reforzamiento en estas áreas, en específico en cuestiones de proporción y estructura anatómica, por lo que se recomienda, hacer hincapié en estos contenidos a través de ejercicios constantes de dibujo y representación análoga y digital...</i></p>	<p><i>Diseño Animación y Arte Digital. UNITEC Toluca</i></p>
Mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes.	<p>Se recomienda que en los programas operativos se expliciten actividades de lectura crítica y reflexiva, así como ejercicios de argumentación oral y escrita de sus propuestas de diseño.</p> <p><i>Se requiere la discusión sobre conceptos teóricos... para construir argumentos de sus acciones diseñísticas...</i></p> <p><i>Se recomienda llevar a cabo reuniones de Academia donde interactúen los profesores con el fin de coordinar tanto los contenidos de aprendizaje, para que éstos no se traslapen, como las actividades de aprendizaje para que, en la medida de lo posible, las acciones didácticas confluyan en los cursos proyectuales y ahí se refuerzen argumentaciones sobre sus decisiones de diseño más técnicas y especializadas.</i></p> <p>Docentes, estudiantes y egresados, identifican la importancia de la teoría en la formación del diseñador tanto como referente para justificar y otorgar consistencia a las decisiones del diseño como para el desarrollo de la propia disciplina. Sin embargo, se reconoce como una debilidad en el programa, ya que los</p>	<p>Diseño Industrial. UVM Toluca.</p> <p><i>Diseño Animación y Arte Digital. UNITEC Toluca</i></p> <p><i>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC Campus Sur.</i></p> <p>Diseño Gráfico. BUAP.</p>

	<p><i>estudiantes no logran ubicar los referentes teóricos que han estudiado y, por lo tanto, tampoco se pudo observar que recurrieran a la teoría para argumentar sus decisiones de diseño...</i></p> <p><i>Se recomienda que en los procesos de aprendizaje-enseñanza se haga énfasis en comprometer el conocimiento mediante procesos pedagógicos bien diseñados, que se abran espacios de exposición para que los alumnos puedan verbalizar de manera profesional las causas de sus decisiones, que sean capaces de argumentar las propuestas y al mismo tiempo de escuchar otras razones diferentes, es decir, se recomienda que se propicien espacios de discusión argumentada para que el alumno aprenda a reconocer cuál fue el aprendizaje adquirido en cada experiencia formativa y a formar se un criterio propio sobre la disciplina.</i></p> <p><i>En las verbalizaciones de los estudiantes, principalmente de semestres medios y avanzados se pudo constatar que la orientación técnica del aprendizaje aún está muy instalada en este grado estudiantil pues su disertación en la exposición de ejercicios hizo hincapié principalmente en la producción de los proyectos y no se argumentó desde diferentes racionalidades propias de la comunicación y/o diseño como; la narrativa, lo visual, conceptual, de relación, de lo práctico o del contexto espacio temporal del usuario para quien se pretende mejorar el nivel de vida, además de no tener clara la metodología que los llevo a desarrollar dichos resultados...</i></p> <p><i>Se recomienda incluirlo (la sustentabilidad) como una de las constantes conceptuales en el planteamiento de los proyectos de diseño que realizan los estudiantes a lo largo de su formación, ya que en la exposición de trabajos de los estudiantes se evidenció la carencia de argumentos en este aspecto.</i></p>	<p><i>Ingeniería en Comunicación Multimedia. Universidad Estatal del Valle de Ecatepec.</i></p> <p><i>Diseño de Moda e Industria del Vestido. UVM Tlalpan.</i></p>
<p>Desarrollo de competencias para el trabajo en equipos.</p>	<p><i>Se recomienda que los proyectos que se plantean para los distintos talleres incluyan la necesidad de desarrollarlos de forma colaborativa mediante acciones de vinculación y gestión y de acuerdo con los niveles de complejidad de cada uno de ellos.</i></p> <p><i>se recomienda, retomar los proyectos colaborativos que atienden necesidades específicas de la realidad inmediata en la que el programa académico está inmerso.</i></p>	<p><i>Diseño Industrial. Universidad Anáhuac Querétaro</i></p> <p><i>Diseño Textil. Universidad Autónoma de Tlaxcala.</i></p>
<p>Pertinencia social de los proyectos realizados.</p>	<p><i>Se recomienda proponer a los estudiantes problemas donde las soluciones requieran trabajar en equipos interdisciplinarios para aprovechar las habilidades y herramientas de diferentes agentes.</i></p> <p><i>Se recomienda atender lo señalado en el Plan de Estudios sobre la importancia de dar respuesta a las demandas y requerimientos del mercado laboral, ya que, a decir de alumnos y docentes, se tiene poca participación en proyectos vinculados con la empresa e incubadoras lo que dificulta el emprendedurismo en la formación profesional del alumnado y son pocos los proyectos que se trabajan a partir de necesidades reales locales... que analice las necesidades del campo laboral a nivel internacional, nacional y de la región.</i></p> <p><i>Se recomienda que se aborden problemáticas a través del diseño, teniendo como precedente la habilidad del diseñador de problematizar, es decir, que puedan ser sensibles y empáticos al entorno para detectar áreas de oportunidades para la mejora del entorno social.</i></p>	<p><i>Diseño Gráfico. UABC Mexicali.</i></p> <p><i>Diseño Industrial. UVM Toluca</i></p> <p><i>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC León</i></p>

	<p><i>Se recomienda profundizar en sistemas que les permitan medir el impacto ambiental de los materiales elegidos en los diferentes proyectos de diseño... e incluir en el mapa curricular— probablemente como optativa— una segunda materia para profundizar en el diseño sustentable y medir el impacto ambiental, social y financiero que tienen las soluciones de diseño que los estudiantes están proponiendo en los cursos correspondientes al eje de síntesis e innovación.</i></p> <p><i>Se recomienda que, sin modificar el Plan de Estudios porque es Institucional, sean considerados en las actividades de aprendizaje que se proponen en las diferentes asignaturas, tanto el perfil de sus docentes como las necesidades de la región ya que muchos proyectos de las asignaturas se perciben como ejercicios cuyo propósito es utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas, pero sin una intención clara de incidir en la educación, la cultura, la salud, por citar algunos ejemplos de campos del quehacer humano con muchas necesidades en donde el diseño, la animación y el arte digital pueden ofrecer grandes aportaciones.</i></p> <p>Se recomienda la actualización constante y permanente de los contenidos de los programas operativos, garantizando así que los conocimientos responden a las exigencias de un mercado laboral dentro de una realidad regional.</p> <p>Se recomienda que en los talleres integradores se les enseñe a los alumnos a problematizar su realidad de acuerdo a las habilidades y competencias adquiridas hasta el momento y que propongan ellos mismos la forma de intervenir ese problema y también de resolverlo mediante un producto que se desconoce de antemano.</p> <p>Se recomienda seguir realizando proyectos y actividades que contemplan las prácticas productivas y comerciales locales y su robustecimiento a partir de estrategias de mercado sostenible propias del diseño textil.</p> <p><i>Aunque la evidencia presentada muestra proyectos que han desarrollado los alumnos en diferentes materias explicando los procesos de desarrollo, objetivos, metodología, logros, conclusiones, etc., se recomienda que los proyectos estén orientados al cumplimiento de las competencias definidas en el perfil de egreso... y respondan a necesidades sociales.</i></p>	<p><i>Diseño Industrial. UIA Puebla.</i></p> <p><i>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC Campus Sur.</i></p> <p>Diseño Gráfico. BUAP</p> <p><i>Diseño Textil. Universidad Autónoma de Tlaxcala.</i></p> <p><i>Diseño de Moda e Industria del Vestido. UVM Tlalpan.</i></p>
<p>Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales.</p>	<p>...se recomienda formalizar el trabajo de las academias, encuadrar su gestión académica, gestión didáctica y perfil operativo e incluir a todos los docentes, para vincular los propósitos de aprendizaje de los programas operativos por semestre y entre semestres, además de tener la posibilidad de realizar proyectos entre asignaturas, con lo anterior se procura la relación horizontal y vertical de las unidades de aprendizaje del plan de estudios.</p> <p>se recomienda que el claustro de profesores de asignatura del Programa Académico ... como resultado de las reflexiones sobre el estado del arte de la disciplina, participen en reuniones de trabajo con sus pares para actualizar contenidos y articularlos de manera horizontal y vertical con la finalidad de conocer los cursos que se imparten simultáneamente en cada nivel y definir colegiadamente las actividades de aprendizaje pertinentes (en los talleres de diseño)</p>	<p>Diseño Gráfico. UABC Mexicali.</p> <p>Diseño Industrial. UVM Toluca</p>

	<p>Se recomienda realizar una revisión y estudio de las necesidades laborales de la disciplina, identificar las necesidades de la región con respecto a la disciplina y su quehacer...</p> <p><i>Se recomienda elaborar mecanismos o programas de integración de conocimientos que permitan trabajos colegiados para la planeación de las materias a impartir en el cuatrimestre... para el desarrollo de proyectos.</i></p> <p><i>Los proyectos integradores,...son (actividades) relevantes para la relación con el campo laboral, sin embargo, estas se pueden aprovechar aún más... se recomienda ampliamente que estas actividades, sirvan como mecanismos de cierre cognitivo en diferentes momentos de su formación profesional, y que de éstos se estructuren instrumentos de evaluación integral...</i></p> <p><i>Los programas operativos presentan congruencia con la malla curricular pero no se especifican en éstos la vinculación con las materias que se cursan durante el mismo semestre, con otros semestres o con asignaturas de otras áreas del plan de estudios, se recomienda incluir un apartado que declare la importancia y relación del aprendizaje con otras asignaturas, permitiendo que los estudiantes encuentren congruencia y correlacionar entre los objetivos de aprendizaje de las asignaturas que cursan en cada nivel y en los semestres posteriores.</i></p> <p><i>Se recomienda que, para fortalecer las competencias y la integración de los contenidos, se promueva la participación continua y constante ya sea en entregas de proyectos y evaluaciones de forma colegiada por los docentes de las asignaturas que conforman el nivel en el que los estudiantes se encuentran.</i></p> <p><i>Se recomienda utilizar los proyectos integradores como mecanismos de cierre cognitivo en diferentes etapas formativas de la licenciatura.</i></p> <p><i>Se recomienda continuar con la gestión que hace posible la vinculación académica necesaria entre el corpus docente y las asignaturas que permiten estrategias como los proyectos integradores, que contemplan tanto los contenidos y habilidades propios de la cultura industrial como, prácticas productivas emergentes buscando diseños textiles que sean socialmente responsables y económicamente rentables.</i></p>	<p>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC León</p> <p><i>Diseño Animación y Arte Digital. UNITEC Toluca</i></p> <p><i>Ingeniería en Comunicación Multimedia. Universidad Estatad del Valle de Ecatepec.</i></p> <p><i>Universidad Anáhuac Querétaro</i></p> <p><i>Diseño Textil. Universidad Autónoma de Tlaxcala.</i></p>
<p>Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad, o por complejidad creciente a lo largo de los semestres.</p>	<p><i>Se recomienda revisar la documentación referente a la especificación del nivel y tipo de competencias que se tienen que evaluar en el área del sistema de evaluación (ASE I, ASE II y ASE III) y que los profesores estén familiarizados con ellos para poder determinar el nivel de complejidad pertinente en los proyectos de cada curso.</i></p> <p><i>se recomienda garantizar que los proyectos vayan aumentando gradualmente su complejidad y paralelamente construir formas de evaluación que certifiquen que los estudiantes incorporan en su toma de decisiones de diseño, premisas derivadas de factores como las exigencias del cliente, el público objetivo de éste, la funcionalidad, los costos, el contexto en el que se llevará a cabo la comunicación, etcétera.</i></p>	<p><i>Diseño Industrial. UIA Puebla.</i></p> <p><i>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC Campus Sur.</i></p>
<p>Otras,</p>	<p>Se recomienda que la investigación se interrelacione con los diferentes aspectos de la didáctica ya que impacta internamente en los contenidos del plan de estudios y hacia fuera en la vinculación con el entorno para la resolución de problemas de muy diversa índole.</p> <p>Se recomienda diseñar instrumentos que permitan observar y evaluar los temas y contenidos de aprendizaje y la forma como</p>	<p>Diseño Gráfico. Universidad Intercontinental.</p> <p>Diseño Gráfico. UABC Mexicali</p>

	<p>éstos se manifiestan en lo productos diseñados por los estudiantes.</p> <p>..uno de los rasgos que identifica al diseñador industrial del campus Toluca es que se les desarrolla el hábito de investigar en cada proyecto previamente a la toma de decisiones de diseño; sin embargo, en las entrevistas también quedó de manifiesto que la noción de investigación, sumada a la de cómo debe investigarse para diseñar industrialmente es ambigua. Consideramos que esto se debe, entre otros factores, a que no se han desarrollado proyectos de investigación donde los profesores obtengan, entre otros, acuerdos con relación a la manera en cómo deben afrontarse los proyectos de investigación en el campo del diseño industrial...se recomienda una línea orientada a dar cabida a proyectos de investigación educativa en los cuales se aborden cuestiones relativas a cómo se aprende y cómo se enseña el diseño industrial concebido precisamente a partir de la intersección de los diferentes tipos de investigación tanto de tipo básica (proceso y resultados que implican la discusión del estado del arte del diseño), investigación aplicada (que genera información para la solución de problemas de diseño o la aplicación de conceptos teóricos).</p> <p>Se recomienda incentivar la investigación... aplicada se considere un marco de trabajo basado en el pensamiento de diseño que permita no solo aplicar conceptos sino problematizar para así poder entender qué está pasando en el contexto y qué se puede proponer para incidir en éste.</p> <p><i>Se recomienda... propiciar el manejo metodológico para el desarrollo del proceso de diseño entre los estudiantes. En cuanto a los instrumentos de evaluación para el aprendizaje, se recomienda que, más allá del diseño de rúbricas, es importante prestarle al docente herramientas que le permitan identificar aquello que se quiere construir con cierto conocimiento y cómo evaluar los resultados, asimismo desarrollar proyectos integrales que puedan ser evaluados por diferentes agentes (incluso invitados externos que sean expertos en la materia).</i></p> <p><i>Se recomienda la discusión sobre conceptos teóricos como design thinking, diseño de experiencia y el co-diseño, para solidificar la metodología que les permita a los estudiantes documentar todo su proceso de diseño.</i></p> <p><i>Se requiere... estructurar instrumentos de evaluación integral que le dejen al alumno claramente qué, cómo y porqué, se les otorga una calificación en sus proyectos... que podrían ser la oportunidad para la realización o reactivación de evaluaciones en colectividad, a manera de cierre cognitivo.</i></p> <p><i>se recomienda hacer una clara distinción del abordaje en los cursos que tienen un carácter proyectual y los cursos de investigación aplicada y hacer los ajustes pertinentes para fortalecer los proyectos que se desarrollan bajo una estructura orientada a la investigación...</i></p> <p><i>Se recomienda una capacitación en metodologías o en métodos de diseño para detectar y analizar una necesidad y poder generar propuestas de diseño con pasos sistematizados.</i></p> <p><i>Se evidenció nuevamente en esta acreditación 2021 que el proceso de aprendizaje está orientado en la técnica, y no al desarrollo de competencias para la oferta y planeación de proyectos, esto resulta en egresados ejecutantes y no quienes planean y/o proponen. Situación que no es mala en sí misma, pero, desvanece el perfil de egreso que oferta el programa académico.</i></p>	<p>Diseño Industrial. UVM Toluca.</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC León</p> <p>Diseño Gráfico UANL</p> <p>Diseño Animación y Arte Digital. UNITEC Toluca</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. UNITEC Campus Sur.</p> <p>Ingeniería en Comunicación Multimedia. Universidad Estatal del Valle de Ecatepec.</p>
--	--	--

	<p><i>Existe el riesgo de que los proyectos de diseño carezcan de la argumentación persuasiva y de que su materialización sea adecuada para el público al que se dirige. Por lo cual, se recomienda que a partir de la disertación sobre la metodología de diseño que proponga la Ingeniería en Comunicación Multimedia (ICM) como la idónea para sustentar la realización de proyectos de diseño, se implementen y actualicen a lo largo de la carrera, los contenidos metodológicos y la oferta de cursos de formación docente en el uso y la enseñanza de metodologías de vanguardia principalmente de diseño y que se documente el proceso de esto. Se recomienda que en el desarrollo de materiales didácticos se incluyan los métodos que ayuden al dominio y la conciencia del proceso de diseño.</i></p>	
--	--	--