



LA REFLEXIÓN SOBRE LA ACCIÓN Y PRÁCTICA DEL DISEÑO GRÁFICO ENFOCADA AL TALLER DE DISEÑO BÁSICO

MDA. Adriana Judith Cardoso Villegas
adriana_cardosov@yahoo.com.mx
MEM. Norma Elena Castrezana Guerrero
elencore@yahoo.com.mx





Resumen

El diseño gráfico al ser una disciplina con una fuerte carga práctica, ha contemplado en el ámbito educativo una fragmentación entre el desarrollo del pensamiento, el saber y el hacer, que repercute en la formación integral del diseñador. El presente trabajo incorpora la acción de reflexionar como un principio didáctico. Tomando como base las premisas de Shön, se plantean cuatro ejes: el aprender haciendo, la reflexión sobre la acción, el arte de la buena tutoría y el propósito educativo de pensar, ver y actuar como diseñador. Aplicándolo al Taller de diseño básico de la licenciatura en diseño gráfico.

Palabras clave

Reflexión, diseño gráfico, constructivismo, diseño bidimensional, aprendizaje significativo.



La profesión de diseño si se toma como la habilidad instrumental de representar objetos, se puede argumentar que tiene orígenes desde los primeros hombres, los cuales representaron objetos y escenas sobre piedras dentro de un contexto rupestre, paradójicamente la profesión de diseño integrando la necesidad de llevar a cabo un acto comunicativo también se suscitó con aquellos primeros hombres, los cuales accidentalmente descubrieron la impronta de su huella y asignaron un significado a la representación, en ese momento descubrieron que el concepto hombre podía ser expresado con una imagen, sin que tuviera que estar presente y en ese acto de significación se dio inicio a la práctica del diseño gráfico.

Junto con la evolución de la civilización y de las sociedades, también se llevó a cabo la del diseño gráfico, con necesidades propias de sus tiempos y contextos como fue la del marcaje como necesidad de identificación que después evolucionó en identidad. Las notificaciones reales que dieron origen a los anuncios y volantes, las pinturas que se convirtieron en carteles y etiquetas y así sucesivamente hasta llegar hoy a una sociedad mediatizada en la que la tecnología abrió el campo de la interactividad, tridimensionalidad y movimiento.

Sin embargo a pesar de exigirse el dominio de las técnicas analógicas y digitales para los diseñadores, es importante mencionar que el acto comunicativo en el que se lleva a cabo la interpretación y mediación del diseñador para dar significados que los usuarios o receptores se apropien siempre imperará dentro de la instrumentalización del diseñador. Si el diseñador no piensa cómo diseñador estaría jugando un papel más de operador.

Una de las competencias fundamentales que se está buscando en los nuevos planes y programas de la licenciatura en diseño gráfico, es lograr que los estudiantes le den importancia al proceso de diseño y particularmente a su proceso personal creativo, el cual deberá construirse en base a conocimientos teóricos y prácticos. Por lo que se plantea al diseñador como un constructor activo que se va a enriquecer de todas las experiencias que le rodean. En este nuevo rol es en el cual se trata de que los estudiantes reflexionen sobre su papel dentro de su formación académica y asuman un mayor compromiso con el docente, compañeros de clase, ambiente educativo y sociedad. Al mismo tiempo que también se busca un docente claro con el rol que juega en la formación profesional de los estudiantes.

Es por ello que el diseñar un nuevo plan de estudios basado en los enfoques constructivistas es la mejor opción, cuando se busca CONSTRUIR conocimientos y aprendizajes significativos que impliquen a docentes y alumnos activos, con contenidos pertinentes y relevantes y nuevas prácticas de enseñanza, en las cuales tomando como base la visión de Ausbel, **se considere lo que los motiva a aprender**, partiendo de sus **propias experiencias y conocimientos previos**, además de fomentar la enseñanza con **experiencia**.

Considerando que el diseño es una actividad que implica el saber hacer, es fundamental incluir el proceso de reflexión en el quehacer del diseñador, el cual permita impulsar



procesos de diseño autónomos por los estudiantes y así un aprendizaje más relevante. Lo que me da pauta para realizar un análisis sobre el taller de diseño básico como asignatura inicial, principal y algunas veces tronco común de varias disciplinas de diseño, con la cual se inicia el qué, cómo, para qué y para quién lo hago. Y que en mi opinión es una asignatura tan importante como lo es el último taller de diseño. Sin embargo algunas veces al ser asignatura inicial se menosprecia su alcance, se suele pensar como fácil y que debe otorgarse a docentes con menor experiencia, recién egresados o nuevas contrataciones, por lo tanto me gustaría mostrar el papel que juega esta asignatura con relación a las competencias profesionales que el estudiante desarrolla y proponer un modelo de clase en el que se construya el conocimiento y se fomente la reflexión.

Para ello los contenidos se abordarán de la siguiente manera y el contexto se sitúa en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla:

a) El papel del taller de diseño básico dentro de la currícula de diseño gráfico

b) Prácticas didácticas más comunes en el taller de diseño básico

c) Competencias básicas del diseñador gráfico

d) Construcción de saberes y competencias en la asignatura de diseño básico

e) Propuesta didáctica que incluya:

-el aprender haciendo

-la reflexión sobre la acción

-el arte de la buena tutoría

-el propósito educativo: aprender a pensar, ver y actuar como diseñador



a) El papel del taller de diseño básico dentro de la currícula de diseño gráfico

El taller de diseño básico en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla es una asignatura que corresponde al primer cuatrimestre, la cual es obligatoria, le corresponden 6 créditos con seis horas a la semana, dividida en dos sesiones, también es la inicial del eje de diseño.

La currícula de la licenciatura se plantea en 5 ejes:

-Formación universitaria

-Tecnología

-Diseño

-Teoría y comunicación

-Talleres de aplicación u Optativas

Todos los ejes tienen relaciones verticales y horizontales y en el nuevo plan de estudios registrado en el 2009 se insertó el modelo de relación transversal como un nuevo enfoque didáctico que debería incluirse en las asignaturas, esto quiere decir que cada asignatura además de brindar conocimientos teóricos debería acercarlos a problemas sociales, ecológicos y culturales, sensibilizando a los estudiantes.

Con estos preceptos se acordó que el eje de diseño fuera en el cual se integraran los conocimientos, por lo tanto el taller de diseño básico se visualiza como el taller integral en el cual los conocimientos teóricos y prácticos se conjugan y el desarrollo de proyectos gráficos se vinculan con el arte, cultura, naturaleza, sociedad, ecología, etc.

Declarando como objetivo educacional de acuerdo al MUM (2007):

*(...) el estudiante mediante el desarrollo de habilidades cognitivas que lo conduzcan al desarrollo de proyectos a partir de un razonamiento lógico y coherente.
En un marco de respeto a la diversidad, procesos comunicativos dirigidos a la obtención y socialización de conocimientos con el propósito de facilitar la resolución de problemas, el desarrollo de un método propio de obtención de aprendizajes e investigación y la toma de decisiones desde una perspectiva informada y reflexiva.*

En donde se plantea la auto gestión del conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se le da importancia a la investigación, a la toma de decisiones y se incluye la perspectiva de reflexión. Lo cual indicaba la necesidad de replantear contenidos y prácticas educativas para lograr el objetivo educacional.



Esta asignatura de carácter obligatorio también es precedente para el taller de diseño gráfico 1, en el cual ya se inicia la formación especializada de la aplicación gráfica, marca. Por lo tanto si los estudiantes no aprueban el curso deben esperar un año para re cursar la asignatura y poder inscribir la subsecuente.

Esta restricción genera que estudiantes de nuevo ingreso se presionen demasiado para garantizar aprobar la asignatura y en caso contrario que algunos se den por vencidos al inicio y no asistan más, esperando cursarla cuando tengan más tiempo, dinero o paciencia.

b) Prácticas didácticas más comunes en el taller de diseño básico

El taller de diseño básico es un espacio en el que se inicia al estudiante en la práctica del diseño gráfico, contando con espacios físicos adecuados como talleres, con restiradores, pizarrón, cañón, mesas de corte, lavabo. Sin embargo al ser una institución pública el ingreso de nuevos estudiantes se encuentra controlado por el Departamento de Administración Escolar, el cual decide cuantos estudiantes ingresarán cada año y cómo los asignarán en cada grupo divididos en turno matutino, intermedio y vespertino, por lo tanto en cada sección ingresan mínimo 50 estudiantes y algunas veces hasta 60, lo que sugiere por parte del docente una planeación estratégica de proyectos individuales y por equipo.

En este taller se aplican varios modelos instruccionales, al principio el docente trata de seguir el método **de práctica in situ**, tomando como fundamento que los estudiantes no conocen los materiales de trabajo ni los han aplicado a proyectos gráficos, aunque se supone que en la educación media superior los estudiantes toman talleres u optativas vinculadas con las áreas profesionales de interés, lo más cercano al diseño gráfico es el taller de dibujo técnico en el cual se les inicia en utilizar instrumentos como estilógrafos y lápiz, generalmente para la copia de modelos que el profesor asigna, en donde evalúa de acuerdo al parecido o semejanza con el modelo. Otras veces los estudiantes vienen de la especialidad de diseño gráfico en la cual les enseñaron a utilizar algún software con el cual realizaron, trípticos, carteles o logos, sin ser el docente un diseñador gráfico, sin introducirlos a las bases teóricas con las cuales se pueden integrar elementos para realizar una composición, sin siquiera hablar de composición o comunicación, esto genera que los grupos sean heterogéneos, por lo que el docente debe iniciar con las bases teóricas para la proyectación. Por lo consiguiente las primeras sesiones el docente solicita el material de trabajo y se desarrollan ejercicios en donde se aprovecha la experiencia del docente, quién muestra cómo utilizar los instrumentos y realiza el ejercicio, el estudiante en acto seguido trata de reproducir lo que observó y analizó. Sin embargo si el docente no integra teoría, ni sitúa dentro de los estudiantes la importancia del acto comunicativo en la tarea del diseño, el estudiante asumirá que la clase es de manualidades, en donde tratará hasta el último nivel de reproducir patrones del docente y “adivinar” lo que quiere.



Cuando los estudiantes ya realizaron ejercicios, basándose en el enfoque de proyectos, se explica un tema del contenido, el docente regula el ejercicio y puede aplicarse a un proyecto gráfico, que va a variar en complejidad, tiempo y técnica. Esto con la finalidad de que el estudiante pueda ver el diseño como proceso teórico y práctico, aplicado a productos de diseño lo cual es un motivante para el estudiante, quién inicia la carrera con desconocimiento de las aplicaciones, proyectos e intervenciones del diseñador gráfico.

Sin embargo también debe señalarse que hasta hace cuatro años, los docentes reproducían el libro de Wucius Wong (1982) en donde el índice del libro era el contenido del curso, por lo tanto en un papel pasivo el docente explicaba el tema del libro, enseñaba sus ejemplos y solicitaba el ejercicio. Los estudiantes no entendían el tema, trataban de entender las imágenes y realizaban un ejercicio parecido a los ejemplos, lo que causaba que los estudiantes cursaran la asignatura sin saber el **qué hacían, porqué ni para qué lo hacían**, sabían que la evaluación sería en función del dominio de la técnica y entre mejor estuviera la tinta china plasmada en el papel, sería la nota.

No se pretende menos preciar al autor ni a la bibliografía básica de los cursos de diseño básico, sin embargo este material propició que los docentes se quedaran en su zona de confort y que el acto del diseño se entendiera como algo meramente "artístico" en función del gusto del docente.

Con preguntas sin respuesta por parte del estudiante sobre la asignatura, su contenido, o con otorgarle la mínima relevancia para su formación académica, se decidió en 2007 realizar una prueba piloto con una sección, para la cual se reestructuraron los contenidos en función de cuatro competencias fundamentales:

- desarrollo del pensamiento analítico-sintético**
- desarrollo del proceso conceptual-creativo**
- toma de decisiones**
- dominio del oficio del diseñador**

Es decir se plantea la asignatura no como la proveedora de las técnicas, sino como la que propicia el desarrollo del pensamiento y del acto de comunicación creativo a través de las diferentes representaciones. En donde el dominio de la tinta china sea una acción secundaria supeditada a la composición y a la propuesta gráfica además de abrir las posibilidades de representación a diversos medios entre ellos la computadora.

De esta prueba piloto se obtuvieron resultados interesantes en relación a la actitud que tomaron los estudiantes para el curso, es decir, hubo una mayor interacción de los estudiantes con los contenidos, los proyectos y propuestas fueron de mayor complejidad y riqueza creativa. En cuanto a la carga emocional del curso se contempló un grupo participativo, responsable y entusiasta, esto da pauta para los nuevos contenidos registrados en el 2009.



c) Competencias del diseñador gráfico

De acuerdo al plan de estudios Fénix (1998) los egresados de diseño gráfico debían de ser profesionales altamente competentes en resolver a través de una metodología, problemas de comunicación visual, de una forma creativa. Para lo cual se declaraba que eran expertos en diseño de marca, editorial, cartel, ilustración, señalización e identidad global, sin embargo al igual que otros planes de estudio se desconocía la forma de lograr **la experticie**.

Con la inclusión de la tecnología en la disciplina, los campos de trabajo y de aplicación de diseño gráfico se extendió al world wide web, es decir ahora también se debía ser experto en diseño de sitios web y animaciones, sin embargo todavía con la creencia de que la competencia principal era el dominio de los instrumentos y la creatividad propia de la profesión.

Paradójicamente surge una asociación que concentró a diferentes instituciones educativas públicas o privadas, ENCUADRE, bajo la necesidad de replantear una nueva didáctica para el diseño gráfico en donde se incluyera como elemento principal el estudio de los significados y de las interpretaciones, es decir es a través de la semiótica y de la retórica que se abordarían proyectos y casos de diseño y que además giraría la didáctica de la profesión. Se inicia la publicación de textos en donde se revaloriza el trabajo del taller de diseño como "espacio para la discusión argumentativa" (Rivera, 2004) en donde se destaca la enseñanza basada en problemas y el enfoque del Aprendizaje Significativo, esto repercute en las instituciones educativas pertenecientes a ENCUADRE, muchas de las cuales ven la necesidad de formar a los docentes con cursos de didáctica, además de plantear estructuras y contenidos en función de las competencias del diseñador, que aunque no han sido declaradas y se ha dejado claro que continúan evolucionando, se podrían enumerar:

- experto en la comunicación visual y lenguajes visuales**
- en la interpretación**
- argumentación**
- medios analógicos y digitales**
- cultura y contexto**
- gestión y administración**

siguiendo el postulado que Schön (1992) ofrece para calificar al diseño en algo que implica complejidad y síntesis sería imposible desconectar las competencias en unidades simples e individuales, todas interactúan para realizar la práctica del diseño. Sin embargo si es importante tomar como base las competencias planteadas anteriormente, para poder contribuir desde la asignatura, en este caso de taller de diseño básico, a desarrollarlas.



d) Construcción de saberes y competencias en la asignatura de diseño básico

El taller de diseño básico puede ser un ejemplo de un espacio en donde se inicia el “**aprender haciendo**”, es decir los alumnos inician el proceso de diseño primero a través de buscar un patrón o establecerlo de acuerdo a lo que vieron, practicaron y entendieron, siguiendo impulsos, intuiciones o explicaciones de sus compañeros. Cuando el proceso se establece como una rutina de trabajo, el docente participa preguntando ¿qué es lo que vas a configurar? Y ¿Cómo los vas a organizar? Con estos cuestionamientos se pretende construir la práctica para dominar el lenguaje visual, la toma de decisiones para seleccionar los elementos gráficos y la forma en que van a relacionarse dentro de un formato.

En un segundo momento es necesario cuestionar sobre ¿Cuáles son los conceptos que estás representando? Para iniciarlos en la interpretación y argumentación del diseño. De acuerdo con los requisitos del ejercicio o los objetivos del proyecto se debe iniciar la reflexión sobre lo que hizo, **él cómo, porqué, para qué** y si regresara un paso a tras **¿qué es lo que cambiaría?** Es importante que se contribuya a estimular a los estudiantes para crecer personal y profesionalmente, alentándolos a establecer retos que puedan variar en grado de complejidad. También a convertirse en autocríticos en sus soluciones de diseño.

Finalmente debe incluirse el aspecto sobre la materialización del proyecto y el dominio de los instrumentos y técnicas, siguiendo el dicho popular “lo que bien inicia, bien termina” porque se ha percatado el hecho de que los estudiantes que inician y presentan soluciones carentes de la calidad en el trazo, corte, pegado, y limpieza, arrastrarán esta debilidad durante toda la carrera. Y es necesario que se construya también dentro del dominio del oficio, la habilitación en el uso de los instrumentos y técnicas y la formación de una actitud responsable en el aprovechamiento de los recursos materiales, espaciales y temporales.

El dominio del oficio también implica el desarrollo de la observación y la visualización, cuando un estudiante es capaz de discriminar imágenes, objetos, formas, colores, retículas porque no se integran dentro de una composición o porqué no guardan relación con los conceptos o porque carecen de fuerza estética, comunicativa o creativa se contribuye en el estudiante a pensar como diseñador, ver y actuar como éste. Aunque algunas veces se crea que los estudiantes iniciales no son capaces de llegar a estos niveles, en las prácticas didácticas se ha demostrado que su nivel de maduración no es un impedimento para llevar a cabo lo que Shön **denominaba la reflexión sobre la acción**.



e) Propuesta didáctica:

La propuesta didáctica se plantea en base a las principales temáticas que aborda Schön en su libro: "La formación de profesionales reflexivos" editado en español en 1992. En dicho texto el autor plantea diferentes preguntas relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje y la analogía del taller de diseño como ejemplo de un modelo que debería utilizarse en otras carreras. De aquí el autor traza su línea de trabajo con la postura del racionalismo práctico y precediendo las investigaciones de Dewey.

Por lo tanto se considera importante que bajo las premisas de Schön se pudiera plantear una propuesta didáctica que abordara 4 ejes principales: el aprender haciendo, la reflexión sobre la acción, el arte de la buena tutoría y el propósito educativo de pensar, ver y actuar como diseñador, estos ejes aplicados a través de casos o ejercicios de la asignatura de taller de diseño básico, sin embargo es posible aplicarlos en otras asignaturas.

-El aprender haciendo

Se refiere a iniciarlos en el proceso de diseño, a través del uso de estrategias didácticas en las que se estimule el proceso personal de los estudiantes, con prácticas espontáneas, con limitantes de imágenes, formatos, espacios, materiales, hasta llegar a propiciar una planificación personal en donde intervengan procesos de configuración, materialización, significación y reflexión.

Por ejemplo en el ejercicio: "composición libre" Se obliga al estudiante a utilizar imágenes, tipografías y formas establecidas por el docente y entregadas de forma igual a todos los estudiantes de la sección.

Se le solicita realizar en un formato determinado, nueve variantes de acomodo de los elementos, en donde es posible repetir alguno de éstos, variar tamaños e integrar colores. En ese momento el estudiante se inicia en la práctica de visualizar elementos, direcciones y fuerzas dentro de un espacio, en el que es posible obtener múltiples soluciones, también se inicia con la práctica de resolver a través de limitantes, se propician ambientes de reto y de emociones en la materialización de las composiciones, se permite al estudiante utilizar instrumentos analógicos o digitales, porque la técnica no es el reto principal, la calidad si.

-La reflexión sobre la acción

Los estudiantes iniciados en el proceso de diseño, llegan a momentos en los que tienen que describir lo que hicieron, lo cual es fundamental para continuar con su proceso. Empezando con el **¿qué voy a hacer?** se establece un primer diálogo interno para clarificar el problema o necesidad, también realiza diálogos externos en los cuales comparte conocimiento procesado con sus compañeros o colaboradores para volver a plantearse **¿Qué es lo que voy a realizar?** Al iniciar la proyectación de lo imaginado continúa con su diálogo interno, destacando cualidades propias de representación, construcción o relación.



Para lo cual es necesario emplear las revisiones de diseño en donde los estudiantes describan **qué y porqué lo hicieron** y se logren diálogos de construcción entre tutor y tutorado que propicien la reflexión sobre lo que hicieron y deberán hacer en la siguiente revisión.

Como en el proyecto planteado: "Proceso de abstracción" los estudiantes deben representar un objeto en los diferentes niveles de iconicidad, iniciando desde la representación realista o literal hasta llegar a la media abstracción, incluyendo técnicas visuales, principios compositivos y síntesis de elementos.

Los estudiantes inician el proceso sin complicaciones, sin embargo mediante se avanza quitando elementos y detalles para llegar a la representación mínima necesaria, el estudiante se enfrenta con el dilema de **conocer**, en el sentido amplio de la expresión, a su objeto, tanto como para imaginarlo y describirlo en su forma mínima. En este proceso el estudiante memoriza formas, texturas, direcciones, y cuando es necesario desnudar al objeto para volverlo simple, resulta paradójicamente una tarea compleja. Al establecer sus diálogos internos sobre **¿cómo es el objeto? ¿qué es lo que se representa? ¿qué tanto se parece y qué tanto no? ¿todavía es reconocible?** Es posible estimular la reflexión sobre la acción en los alumnos, y en este proceso el estudiante va y regresa una y otra vez hasta comprender que existen elementos necesarios para poder representar al objeto de forma mínima.

-El arte de la buena tutoría

De acuerdo con Schön (1992) la experiencia en la práctica profesional y el dominio de los conocimientos necesarios, son ingredientes de un buen profesor, que en el enfoque del aprendizaje significativo se convierte en un tutor.

El arte de la buena tutoría se requiere de un replanteamiento del rol del docente durante la apropiación de los conocimientos que realizan los estudiantes.

Requiere también de una construcción e interpretación de significados entre tutor y alumno. La capacidad del docente para entender las diferentes formas en que cada estudiante entiende el tema o el ejercicio y también la aplicación del diálogo y cuestionamiento diferenciado que de pauta al estudiante a reflexionar en lo que está haciendo. Esto lleva a plantear las revisiones de diseño como un método de trabajo ideal para dialogar entre estudiante y tutor.

Otro elemento esencial es la forma en que un tutor conduce el diálogo cuando existe un dominio de la práctica de la profesión y por lo consiguiente de la asignatura, entonces es posible guiar al estudiante y "entroncarlo" hacia las soluciones más eficaces, sin que esto signifique imponer posturas o gustos personales. "Coordinar el demostrar y el imitar, el decir y el escuchar" (Shön, 1992, p. 113) Algunas veces los estudiantes no están acostumbrados a decir lo que hicieron y lo que pueden hacer, generalmente están dispuestos a escuchar lo que el profesor le comenta y aceptar sin cuestionar el veredicto o dictamen que generalmente es sobre sus errores, lo cual es lo peor que le puede pasar, y aunque es una práctica cotidiana,



por lo tanto se debe buscar la coordinación entre lo que como docente muestro y espero que se imite y lo que probablemente imita el estudiante, así como lo que se dice y lo que interpretará el estudiante, por lo tanto integrar modelos de comunicación interpersonal es una opción necesaria que proveerá a los estudiantes de confianza para dialogar con menos esfuerzo.

El propósito educativo: aprender a pensar, ver y actuar como diseñador

¿Cómo piensa un diseñador? Es una pregunta que plantea una combinación entre el ver y actuar como diseñador. La acción de visualizar algo desde el campo de lo imaginable para poder representarlo presupone un proceso que define la actuación del diseño y que permite reestructurar las formas de pensamiento.

Aprender a pensar como diseñador también guarda relación con el aprender haciendo del diseño, es decir se deben abordar proyectos y casos en donde se destaque la actuación del diseñador.

En la mayoría de las asignaturas de semestres superiores, basados en el método de resolución de problemas y el de proyectos, inician a los estudiantes en la búsqueda de clientes reales, esto les permite tratar de actuar como si fueran profesionales del diseño. La situación que se lleva a cabo es que los estudiantes reproducen acciones y comentarios del profesor a cargo, iniciándose en el diálogo con los clientes y posibles usuarios, que sería un acercamiento a la actuación como diseñador.

En el caso del taller de diseño básico no se ha implementado la búsqueda de clientes reales, sin embargo es posible acercar a los estudiantes a la integración de equipos de trabajo con roles definidos y responsabilidades que semejen al trabajo colectivo de diseño, para que de esa forma se planteen situaciones similares al campo de trabajo del diseñador y que los estudiantes entiendan de la importancia de trabajar en equipo a pesar de tener gustos y estilos únicos.

También cuando se realizan trabajos para montar exposiciones y se participa en convocatorias y concursos, esto permite crear una interacción entre estudiante y sociedad, así como en el caso del docente desarrollar métodos de trabajo que motiven al estudiante a comparar entre sí las diferentes representaciones y alcances de las propuestas, planteando el rol de pensar cómo futuro diseñador.

Esta propuesta es abierta y flexible para adaptarse a las diferentes asignaturas puesto que se fundamenta en la respuesta a las premisas que Schön planteó, por lo tanto puede desarrollarse como un modelo que permita reestructurar planes y programas, así como contenidos de las asignaturas siempre tomando en cuenta el papel de la práctica profesional y cualificando al oficio del diseñador en los contextos actuales y venideros e impulsando el proceso reflexivo en la tarea docente.



Referencias bibliográficas:

-Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. **Modelo Universitario Minerva: Documento de Integración**. México: 2007.

-Díaz Barriga, F. y Hernández, G. **Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una aproximación constructivista**. McGraw Hill. México: 2010

-Rivera Diaz, Luis Antonio. **El taller de diseño como espacio para la discusión argumentativa**. Editado por la Universidad de Guadalajara, Universidad Iberoamericana, León y Universidad Intercontinental. México: 2004.

-Schön, A. Donald. **La formación de profesionales reflexivos**. Paidós. Barcelona: 1992.

-Wong, Wucius. **Fundamentos Del Diseño Bi Y Tridimensional**. Gustavo Gili. Barcelona: 1982.



Currículum vitae

Mtra. Adriana Judith Cardoso Villegas

Líder del CA Diseño Gráfico y Profesor investigador tiempo completo de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

adriana_cardosov@yahoo.com.mx

La Maestra Adriana Judith Cardoso Villegas egresa en el año de 1998 de la Facultad de Arquitectura de la BUAP en la carrera de Diseño Gráfico, realizó la Maestría en Diseño Arquitectónico (2002-2004) por parte de la Facultad de Arquitectura de la BUAP y obtuvo el grado en el año de 2005 con la tesis: ***“Técnica visual de la complejidad en la imagen en el cartel”***.

Desde el año 2000 inició su trayectoria académica como profesora de asignaturas relacionadas con el diseño de signo, envase, creatividad, diseño básico y proceso conceptual. Ha asesorado tesis relacionadas con la formación teórica y metodológica del diseño gráfico en diversas universidades de Puebla. Del año 2004 al 2008 fungió como coordinadora de la licenciatura en diseño gráfico, acreditando dicha licenciatura ante COMAPROD en 2006. Participó en el diseño del nuevo plan de estudios de diseño gráfico (2009) bajo el nuevo modelo educativo “Minerva”, proponiendo la asignatura de reciente creación: Proceso conceptual.

Actualmente es líder del cuerpo académico de diseño gráfico cuya línea de generación y aplicación de conocimiento es “Diseño y didáctica de la comunicación visual” por lo que el proyecto de investigación está enfocado al desarrollo conceptual y creativo de la habilidad de diseñar.

Es doctorante del cuarto semestre en la Universidad Madero del posgrado: “Desarrollo y docencia del diseño”.

También se desempeña como free lance con diversos proyectos aplicados a empresas particulares.



Norma Elena Castrezana Guerrero

***Coordinadora de la licenciatura en diseño gráfico de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
elencore@yahoo.com.mx***

Obtuvo la licenciatura en Diseño Gráfico por la Universidad de las Américas-Puebla. La maestría en Mercadotecnia en la Universidad Madero. Es profesora - investigadora tiempo completo en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

Su trayectoria docente inicia en 1993 y ha impartido las asignaturas de mercadotecnia, diseño de gráfica de envase, diseño de imagen global, publicidad, diseño de sistemas señaléticos, entre otras.

Desde 2008 es Coordinadora del Colegio de Diseño Gráfico de la BUAP y dirigió el diseño del nuevo plan de estudios de diseño gráfico (2009) bajo el nuevo modelo educativo "Minerva", además colaboró con la Dirección General de Estudios Superiores de la BUAP para el diseño 18 de los planes de estudios que integran la DESIT, División de Estudios de Superiores de Ingeniería y Tecnología de la misma institución.

Ha impartido conferencias en La Universidad Metodista de San José de Costa Rica, y en la Universidad Madero, para la maestría de mercadotecnia, sobre el valor de la marca.

También es miembro del cuerpo académico de diseño gráfico cuya línea de generación y aplicación de conocimiento es "Diseño y didáctica de la comunicación visual" cuyo proyecto de investigación está enfocado a la evaluación del diseño y comunicación visual.

Además se desempeña como freelance en las áreas de Diseño de Imagen de Identidad Gráfica, Diseño Publicitario y Señalética.