

# ARTÍCULO

## DISEÑANDO DISEÑADORES GRÁFICOS

*Dueñas Zambrano Benjamín* • benduezam@yahoo.com.mx

### Resumen

El presente artículo concentra una explicación del desarrollo evolutivo del proceso de formación de los estudiantes de Diseño Gráfico a través del tiempo develando la evolución histórica de su desarrollo. Además se hacen evidentes las características y las cualidades a desarrollar dentro del proceso de formación profesional y se resalta la importancia que tiene el método proyectual en la enseñanza del Diseño Gráfico.

### Palabras clave

Diseñador, diseño, formación profesional, habilidad, método, método proyectual.



**Insigne**  
visual

Revista digital de diseño gráfico • Julio- Octubre 2011 • Año 0 Número 2 • ISSN: En Trámite  
insignevisual@correo.buap.mx • www.insignevisual.buap.mx • Tel. 01 (222) 229 55 00 ext. 7970  
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla • Blvd. Valsequillo S/N Ciudad Universitaria  
Fracc. Jardines de San Manuel, Puebla, Pue.

**E**n América Latina específicamente en México, la educación superior enfrenta día a día la demanda social de egresados mejor capacitados de las universidades, hábiles para enfrentarse a la realidad neoliberal del país y que al mismo tiempo permita el crecimiento personal de cada egresado como individuo y por consiguiente su realización como ser humano.

El camino de la excelencia en la formación de profesionales universitarios transita necesariamente por el perfeccionamiento del proceso docente educativo desde el nivel de carrera hasta el nivel de asignatura, pasando por las disciplinas; trabajando de manera sistémica y holística en los eslabones de planificación, ejecución y evaluación del proceso.

El concepto de profesional tiene diferentes acepciones, entre ellas: empleo, facultad u oficio que cada individuo tiene y ejerce públicamente. Las profesiones son ocupaciones que requieren de un conocimiento especializado, una capacitación educativa de alto nivel, control sobre el contenido del trabajo, organización propia, autorregulación, altruismo, espíritu de servicio a la comunidad y ética. Generalmente se acepta a una profesión como una actividad especializada de trabajo dentro de la sociedad, y a la persona en particular se le denomina: profesional.

**Para Álvarez Zayas, C. la formación:**

*“el proceso cuya función es la de dar respuesta a la necesidad de la preparación del hombre y que*

*tiene como objetivo a la educación, es decir, a la formación del hombre en todos los aspectos de su personalidad. Así como es también el proceso mediante el cual la sociedad prepara a los hombres de dicha sociedad en aras de satisfacer las necesidades que el mismo desarrollo social genera”.*

El concepto de formación ha sido abordado por un proceso complejo, totalizador y continuo cuyo resultado es la preparación del hombre para la vida en todos los aspectos de su personalidad. Por lo tanto es posible asegurar que la educación es consecuencia de la formación; es el proceso y el resultado de formar en los estudiantes su espíritu, sentimientos, convicciones, voluntad, valores, vinculado además a su instrucción y capacitación, es decir, formar al futuro profesional en todos los aspectos que lo definen como individuo y no se concentra sólo en el aspecto instructivo, por lo tanto es un proceso consciente que se expresa a través de sus dimensiones instructiva, educativa y capacitiva.

A finales de 1970 en los países de EUA y Canadá (importantes socios comerciales de México) desarrollaron la educación basada en competencias. Este enfoque surgió como respuesta a la crisis económica cuyos efectos en la educación afectaron a todos los países.

Sin embargo, los organismos encargados de evaluar los programas educativos de las instituciones de educación superior (por ejem. ASINEA y Encuadre) consideran fuera de control el proceso de oferta educativa en el área de la arquitectura y el diseño, referido a la cantidad y a la calidad de los programas de reciente creación.

Bonsiepe, G. (1990) destaca el ejemplo de Brasil, donde se observa más de 20 cursos universitarios con alrededor de 500 docentes, se prepara a miles y miles de graduados que después de terminar sus estudios no trabajan en el área para la cual fueron preparados.

Específicamente en el área de Diseño Gráfico, en México, son más frecuentes las escuelas que ofrecen una capacitación basada sólo en el manejo de software de computación como principal y única herramienta profesional, provocando una oferta desmedida de la formación de la profesión.

**Hinrichsen, C. (2005) señala:**

*“cuando comenzó la educación sistemática del diseño en Latinoamérica... su enfoque formativo fue más bien experimental: una suerte de “curiosidad académica” desconectada de la realidad económica, productiva y empresarial. Esa situación, en muchos casos, se mantiene hasta hoy. El origen de este fenómeno puede estar en el paradigma educativo, el que, con pequeñas diferencias de enfoque, ha mantenido casi inalterable el modelo formativo de la Bauhaus en los últimos 40 ó 50 años.”*

La manera de abordar la enseñanza del Diseño Gráfico requiere ser perfeccionada, pues gran número de teóricos publican cada día documentos intentando aportar a la dinámica del trabajo profesional y a explicar el origen de los fenómenos presentados durante el proceso de diseño, provocando una pluralidad en la selección de los conceptos tomados como fundamento.

El Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico (*International Council of Graphic Design Associations*, ICOGRADA) (2000), propone en su manifiesto que el concepto de “Diseño Gráfico” se ha vuelto tecnológicamente indeterminado, pues las nuevas tecnologías en los medios y la economía de la información ha afectado profundamente el campo del Diseño Gráfico, laboral y profesionalmente, desafiando a la profesión a confrontarse a nuevos caminos y retos.

Por lo tanto, es necesario, hacer mención de lo expuesto por diferentes autores para así poder deducir una opinión más concreta del concepto de Diseño Gráfico.

**Bruce Archer, define el diseño como:**

*“seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estética dentro de las limitaciones de los medios de producción disponibles”.*

**Kunts, P. (2004) advierte que el entendimiento social del Diseño Gráfico y por ende del diseñador gráfico es:**

*“toda aquella persona vinculada directa o indirectamente con el dibujo, es un bohemio, un lírico o sencillamente un idealista”; enfrenta las concepciones de artista plástico y diseñador gráfico, donde el artista plástico toma la parte de la realidad que lo motiva a exteriorizar una percepción netamente subjetiva y por el contrario el diseñador, toma la parte de la realidad que satisfaga las necesidades perceptuales y “objetivos de comunicación que demande la requisitoria del problema social”.*

Al hacer la comparación de las dos citas anteriores es evidente como los autores coinciden en la concepción del Diseño Gráfico como una actividad que no es meramente estilística y artística, por el contrario es una actividad con objetivos específicos de comunicación. A continuación se despliegan una serie de definiciones que apoyan esta idea.

**Bonsiepe, G. (1990) favorece la idea de que el diseño es:**

*“una actividad estratégica”. En opinión de Frascara, J. (1996), lo define como: “... la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por los medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados.” Bernd Löbach, considera el proceso de diseño “como el conjunto de posibles relaciones entre el diseñador y el objeto diseñado para que este resulte un producto reproducible tecnológicamente”. Con la confrontación hecha en las anteriores definiciones se revela el hecho de que el Diseño Gráfico no se reduce a una actividad técnica o reproductiva y por el contrario se realza su valor como disciplina de planeación, cuyo fin último es satisfacer una demanda, pues como*

*señala Chávez, N. : “el diseñador responde a una demanda, sin esa demanda, sin ese encargo, sin ese programa que es la palabra correcta el diseño no existe, el diseño...”, y refuerza esta idea al decir que: “no es una emanación auto propuesta del creativo, sino es la respuesta responsable ante una serie de condicionantes...”*

Se deduce entonces que las definiciones anteriores no limitan la actividad del Diseño Gráfico a un área sólo gráfica, en contraste destacan y realzan su capacidad de proyectar, organizar y solucionar problemas de comunicación entre un emisor (empresa) y un receptor (clientes) como principal rasgo a cumplir en la profesión, inversa a la idea generalizada y culturalmente aceptada de arte aplicado o una manifestación diferente de arte.

**Como señala Pibernat, O. (1986)**

*“Por eso, identificar al diseño sólo con algunas de sus manifestaciones formales o confundirlo sin más con malabarismos estéticos —seguramente necesarios, pero en otro orden de cosas— es, pues, un prejuicio o una frivolidad. El diseño no es un valor superficial y aleatorio, sino una disciplina inserta en los procesos productivos y de intercambio”*

Por lo tanto el diseñador gráfico es un profesional comprometido que “observa, codifica y decodifica su entorno cotidiano” como apunta Kunts, P. (2004), al remarcar el erróneo concepto de vincular al diseñador como sólo un hacedor de imágenes.

Consecuentemente el profesional de Diseño Gráfico en su formación debe de contar con una serie de capacidades indispensables pero, a su vez, también debe de contar con habilidades permitiendo desarrollar sus competencias y adaptarse a los diferentes problemas de diseño que se le presenten en el mundo laboral.

**De la misma forma Álvarez, C. (1999) opina:**

*“el proceso de formación del hombre está integrado por tres dimensiones, que constituyen a*

*su vez tres procesos con distintas funciones y regularidades: la instrucción, el desarrollo y la educación”.*

El diccionario pedagógico define a las capacidades como: *“destrezas y habilidades que se evalúan a través de los niveles mínimos de logro establecidos”.* Los conjuntos de capacidades, de un área determinada del conocimiento, vienen a constituir, con los saberes conceptuales y los saberes actitudinales, la o las competencias que el estudiante debe ir adquiriendo en el proceso de su formación.

**A su vez las competencias son definidas**

**por Fuentes, H. (2000) como:**

*“aquellos conocimientos, habilidades y valores profesionales que con un carácter esencial y general, permiten al egresado desempeñarse, de manera trascendente, en su campo profesional. En definición de competencia profesional se es consecuente con la concepción de que las competencias en los sujetos están en su saber, su hacer y su ser (conocimientos, habilidades y valores), que les permitan desempeñarse en lo laboral y profesional, trascendiendo a la visión estrecha y limitada que puede tener en un momento determinado las funciones de puesto de trabajo”. Tomando en cuenta las dos definiciones anteriores se puede observar el conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y las competencias propias en un profesional para su desarrollo laboral.*

Concretamente en el caso de la profesión de Diseño Gráfico la competencia de Diseñar, es la cualidad más importante con que debe de ser formado un diseñador.

Bloom, en un sentido estrecho, determinó al diseño como una habilidad, pero, en un sentido más amplio, para el diseñador gráfico significa un acervo de relaciones complejas de conocimientos teóricos, habilidades prácticas y actitudes que constituyen una macro habilidad y consecuentemente su principal competencia.

En la actualidad, las instituciones de educación superior en su proceso de formación del profesional de Diseño Gráfico deben dirigir su proceso de enseñanza aprendizaje no sólo a procurar el manejo de un contenido instruccional, por el contrario, deben procurar el desarrollo de competencias en los estudiantes que los haga contender con el contexto social vigente.

## **Importancia de la didáctica del método proyectual en la enseñanza del Diseño Gráfico.**

El diseñador gráfico ideal, preocupado por elevar el medio social y también su profesión, debe ser formado desde sus primeras inquietudes en una actitud pensante y reflexiva. En la profesión de diseñador el saber pensar es lo que establece la diferencia con la simple habilidad técnica. Es la diferencia entre este tipo de diseñador y ser un profesional gráfico.

Fontana, R., deduce que lo anterior es la diferencia entre manipular con habilidad el color y la forma, la tipografía y el espacio, *“y estar capacitado para desarrollar estrategias de comunicación interpretando a partir de necesidades de la sociedad”.*

El paradigma pedagógico elegido para sustentar el presente artículo cuyas cualidades lo hacen el más adecuado para la formación del profesional de diseño gráfico fue el histórico-cultural, paradigma fundado por L.S. Vygotsky en los años 30 pero cuyo trabajo quedó inconcluso por su súbita muerte, y fue hasta el año de 1956 cuando su trabajo vio nuevamente la luz convirtiéndose en una tendencia de alta influencia en la psicopedagogía occidental.

El objeto de estudio de dicho paradigma según Vigostky, es el análisis de la conciencia en todas sus dimensiones, mediante la comprensión objetiva de los complejos vínculos entre

los procesos psicológicos y los procesos socio-culturales del individuo.

Los paradigmas anteriores, sobre todo el conductismo, se concentraban en la obtención del conocimiento sin una contextualización real, provocando en los egresados una insuficiencia en el desarrollo de las habilidades para resolver problemas en su vida laboral, privilegiando resultado sobre el proceso.

Este paradigma fue complementado por los trabajos de Novak y Ausubel, retomando de ellos la influencia de sus trabajos y sus aportaciones, como son: los mapas mentales, mapas conceptuales y el aprendizaje significativo, relevantes para entender la construcción de las funciones mentales superiores dentro del contexto del paradigma histórico-cultural desarrollado por Vygotsky.

El conocimiento construido a partir de la experiencia individual dentro de situaciones significativas, el aprendizaje cooperativo dentro de un ambiente comunitario, el aprendizaje en el error y la identificación de la zona de desarrollo próximo, serán actividades cuya aportación buscan generar en los estudiantes que su conocimiento evolucione de habilidades psicológicas superiores sociales (interpsicológicas) a un nivel operativo individual, es decir, habilidades superiores individuales (intrapicológicas).

Lo anterior es un proceso personalizado y consciente de la apropiación del conocimiento, ocurrido durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual el alumno transforma la realidad y se transforma así mismo, siendo responsable de ese proceso y del resultado, delimitando la acción del maestro en facilitador del proceso.

Es esencial cuando se hace referencia al proceso formativo tomar en cuenta sus leyes fundamentales. Una de las leyes fundamentales es la relación entre la instrucción y la educación, ya

que proporciona una visión del cómo se enseña y la manera del cómo debería de ser enseñado el Diseño Gráfico.

Esta ley propone preparar a los alumnos no sólo como profesionales capaces, si no, como hombres conscientes de su sociedad, procurando que el alumno se forme profesionalmente, y también, se forme en valores como son: responsabilidad, trabajo en equipo, calidad de su trabajo, etc. Estos mismos alumnos tendrán todas las herramientas para transformar su entorno y enfrentarse a los problemas que se les presenten una vez estando en su campo laboral.

Lo expresado anteriormente tiene una alta connotación en el cumplimiento del objetivo de formar en los profesionales de Diseño Gráfico competencias necesarias para su labor profesional, destacando la habilidad proyectual, reflexiva y analítica, como elemento imprescindible en un diseñador gráfico.

El trabajar con un método sistematizado, en la labor del diseñador gráfico, es un concepto abstracto, y en opinión de Vilchis, L. (1995) *“la sistematización es útil en el campo del diseño para evitar acciones arbitrarias e incoherentes”* y los recorridos intuitivos debido a la vasta gama de posibilidades que en cada proyecto se pueden llegar a presentar.

Un diseñador gráfico debe disponer de un método permitiendo realizar su proyecto, con los recursos adecuados, las técnicas precisas y la forma correspondiente a la función, necesarias para satisfacer, de manera eficaz, la demanda de comunicación de partida. Autores como Munari, B., Vilchis, L. y Rodríguez, L. coinciden con la clara distinción de cuatro constantes metodológicas básicas de diseño, que son: Investigación e Información, Análisis, Síntesis y Evaluación.

Para Arias, G. (1974) la investigación puede definirse como una serie de pasos para resolver

problemas cuyas soluciones necesitan ser obtenidas a través de una serie de operaciones lógicas, tomando como punto de partida datos objetivos.

Ander-Egg (1992) complementa esta concepción al decir: "...la investigación es un procedimiento reflexivo, sistemático, controlado y crítico" teniendo por finalidad develar, descubrir e interpretar los hechos y fenómenos, relaciones y leyes de un determinado suceso o ámbito de la realidad, es decir, una búsqueda de hechos, un camino para conocer la realidad, un procedimiento para conocer verdades parciales o "para descubrir no falsedades parciales". De ahí que los autores citados coinciden con la posición de entender a la investigación como una serie de pasos sistematizados de carácter crítico y que tienen como fin develar una realidad.

**Información:** son los datos significativos resultantes de la investigación deben ser objetivos y deben evitar la ambigüedad.

**Análisis:** es una operación intelectual que implica la observación; contribuye a poner en evidencia las tensiones manifiestas, pero también las tensiones ocultas; contribuye a eliminar los datos no pertinentes al problema propuesto, a limitar las interacciones y luego a ordenarlas.

**Síntesis:** se refiere a la operación de la composición de una idea resultante a partir de elementos separados en un anterior proceso de análisis. Específicamente, la palabra *síntesis* modifica su significado dependiendo de la disciplina científica en que se utilice. En Diseño Gráfico el proceso de síntesis está relacionado con el llamado *proceso creativo*, desde la perspectiva de Munari, B., pero esta relación es expuesta en diversos métodos proyectuales como los propuestos por Christopher Johnes, Oscar Olea y Jordi Llovet.

**Evaluación:** para la UNICEF (1992) "Es un proceso que procura determinar, de manera más sistemática y objetiva posible, la pertinencia, eficacia, eficiencia e im-

*pacto de actividades a la luz de los objetivos específicos."* La considera la herramienta por excelencia, desde un nivel administrativo, de aprendizaje y un proceso organizativo "orientado a la acción para mejorar tanto las actividades en marcha, como la planificación, programación y toma de decisiones futuras".

El proceso de evaluación en diseño se puede realizar al poner en consideración el trabajo y confrontarlo a los objetivos propuestos durante la fase de análisis, y esto puede realizarse mediante una autoevaluación, una coevaluación o por medio de grupos muestra que reflejen, evidencien y permitan hacer predicciones del posible resultado final de comunicación del proyecto. Es evidente que la comunicación tiene un papel protagónico y tiene la obligación de ser intencional, unívoca y eficaz, es decir, que no debe prestarse a ambigüedades y falsas interpretaciones.

Si bien son ciertos los anteriores componentes, también son aplicables a diversas disciplinas, la importancia o relevancia de estos componentes para el objetivo de este artículo es el hecho de permitir el establecimiento de un vínculo general para los diversos métodos proyectuales propuestos por la teoría del diseño, partiendo de una lógica básica permitiendo, paulatinamente, profundizar en conocimientos más complejos y específicos de acuerdo al desarrollo del propio estudiante. La experiencia de diversos teóricos proporciona una perspectiva más completa de la manera en la que ha sido abordada la didáctica del Diseño Gráfico.

Hinrichsen, C. opina que la propia educación escolar muchas veces inhibe el desarrollo de la capacidad innata de diseñar, a través de métodos de enseñanza rígidos, únicamente funcionales y poco reflexivos, donde el razonamiento se centra preferentemente en la memorización y no en la comprensión global y parcial de los contenidos, generándose con ello la incapacidad de integrar objetivos, contenidos, formas de aprendizajes, etc. La disciplina del diseño debe

integrar aspectos creativos, investigativos, estratégicos y de desarrollo formal para realizar las acciones del diseño.

Sin embargo para los estudiantes quienes estan deseosos en poner en práctica y demostrar sus capacidades no repararan en los conocimientos que fundamentan sus propuestas derivando en una serie de soluciones que solventan un planteamiento de una manera aparente o temporal pero que no cumplen con una metodología que sustente su trabajo en su posterior desarrollo profesional.

*“Algo tan intangible como el desarrollo de la capacidad de comprensión, puede parecer un pobre sustituto ante los logros casi mensurables de una gran producción de proyectos de diseño, a pesar de lo engañosos o insustanciales que puedan ser” (Potter, N. 1999).*

**Según Soltero, S. (2007):**

*“Se deben crear sistemas de enseñanza del Diseño Gráfico para que los alumnos adquieran y desarrollen hábitos mentales que les permiten tener un mejor desempeño en las etapas de planeación y producción de los proyectos.” Los hábitos mentales hacen que las acciones sean más conscientes y controladas.”*

Sin lugar a dudas, tal como se ha planteado, la enseñanza del diseño debe ser un proceso gradual y un desafío constante para la obtención de habilidades de diferentes índoles, ya sean creativas, cognitivas o experimentales.

En resumen las características de la formación del profesional de Diseño Gráfico evidenciadas a través de lo expuesto a lo largo del presente artículo son:

- La formación profesional se reconoce como una facultad, o capacidad adquirida.
- La formación del profesional es la preparación del hombre para la vida.
- La formación del profesional universitario, idealmente, circula necesariamente por

el perfeccionamiento del proceso docente educativo, trabajando sistemática y holísticamente, en las áreas de planificación, ejecución y evaluación del proceso.

- La formación del profesional, desde 1970, presenta una inclinación creciente de las instituciones por la educación basada en las competencias.
- La formación del profesional de Diseño Gráfico ha mantenido casi inalterable el modelo formativo de la Bauhaus en los últimos 40 ó 50 años. En Latinoamérica por lo tanto dicho paradigma educativo no corresponde del todo a la realidad social y económica de la región.
- La formación del profesional en el campo del Diseño Gráfico se ha visto afectada por las nuevas tecnologías intensamente de manera educativa, laboral y profesionalmente.
- La formación del profesional de Diseño Gráfico no se reduce a una actividad técnica o reproductiva, al contrario, realza su valor como disciplina estratégica y de planeación.
- La formación del profesional de Diseño Gráfico responde a una necesidad formulada por un encargo social.
- La formación del profesional de Diseño Gráfico no se reduce a un simple hacedor de imágenes.
- La formación del profesional de Diseño Gráfico, tiene como cualidad más importante la competencia de Diseñar.

Las características que definen la enseñanza del método proyectual son:

- El Diseño Gráfico como disciplina debe de integrar aspectos creativos, investigativos y estratégicos.
- El diseñador gráfico debe desarrollar una actitud pensante y reflexiva.
- El diseñador gráfico debe ser un profesional consciente de su sociedad, con valores como: responsabilidad, trabajo en equipo, presentación en su trabajo, etc. y capaz de transformar su entorno y enfrentarse a los problemas propios de su campo laboral.

- El diseñador gráfico debe procurar la sistematización de su trabajo para evitar acciones arbitrarias.
- El diseñador gráfico aplica en sus diversos métodos constantes metodológicas básicas que son: Investigación e Información, Análisis, Síntesis y Evaluación.
- El diseñador gráfico utiliza la metodología pedagógica del método proyectual basada en el aprender haciendo y no en el enseñar haciendo.
- Para el diseñador gráfico no basta con mostrar cómo se diseña, es necesario, entender por qué se diseña, qué beneficios se generan, la importancia estratégica de su uso y su repercusión en beneficio de la sociedad.
- El diseñador gráfico debe de contar con las siguientes cualidades: capacidad de análisis, síntesis y capacidad de proyectar.

## Conclusión

En la actualidad la formación en Diseño Gráfico se encuentra en un proceso de redefinición de sus características, teoría y formas de trabajo, se

ha visto envuelto en la búsqueda por formar egresados cada vez más competentes que sepan desenvolverse y desarrollarse cabalmente en el ámbito laboral pero también como seres humanos. Por lo tanto la definición de diseñador gráfico también plantea cambios en su concepción dejando atrás la idea popular de ser un hacedor de imágenes y transformándose en un estratega reflexivo, responsable de desarrollar ciertas competencias necesarias para desenvolverse eficazmente, destacando el pensamiento estratégico observado reflejado en el uso de herramientas de objetivación de su trabajo, como lo es el uso del método proyectual, pues, por su capacidad de adaptabilidad, carece de un discurso único, razón que ha provocado confusión en los recién iniciados que empiezan a familiarizarse con los términos de la profesión.

Tomando en cuenta lo anterior se deduce que en el proceso de enseñanza-aprendizaje deben enfatizarse, por medio de una metodología que unifique las características generales del método proyectual para después, dar paso a la aplicación autónoma del mismo y permitir el uso consciente de este importante método del diseñador gráfico.

## Fuentes de Consulta

**AICHER, O.** (1994). *El mundo como proyecto*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

**ÁLVAREZ DE ZAYAS, C.** (1992). *Fundamentos teóricos de la dirección del proceso docente-educativo en la educación superior cubana*. La Paz, Bolivia: Instituto Cultural y de Amistad Cubano- Boliviano.

**ANUIES.** (Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior) [<http://www.anui.es.mx/>]

**BONSIEPE, G.** (1990). *Perspectivas del diseño industrial y gráfico en América Latina*. <http://tdd.elisava.net/coleccion/4/bonsiepe-es>

**BONSIEPE, G.** (1985) *El diseño de la periferia. Debates y experiencia*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

**CHAVES, N.** (2001). *Enseñar a diseñar o aprender a comunicar*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

**CIEES.** (Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior) [<http://www.ciees.edu.mx/>]

**COMAPROD.** (Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño A. C.) [<http://www.comaprod.org.mx/>]

**ENCUADRE, A.C.** (Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico) [<http://www.encuadre.org/>]

**FONTANA, R.** (2004). *El Gallo Ciego*. Encuadre , 5-12.

**FRASCARA, J.** (1996), *Diseño Gráfico y Comunicación*. Buenos Aires, Argentina: Infinito, 5ta Edic.

**HINRICHSEN, C.** (16 de junio de 2005). *Escuela de Arquitectura y Diseño*. Recuperado el octubre de 2008, de <http://www.ead.pucv.cl/2005/despliegue-del-oficio-diseno-y-sus-desafios/>

**ICOGRADA.** (s.f.). *International Council of Graphic Design Association*. Recuperado el 2008 de octubre, de <http://www.icograda.org/about/about.htm>

**KUNST, P.** (2004). *Diseño gráfico en conferencia*. Buenos Aires, Argentina: Commtools.

**LÖBACH, B.** (1981). *Diseño Industrial: bases para la configuración de los productos industriales*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

**MARTÍNEZ, B. y ALMEIDA, E.** (2006). *Cómo organizar un trabajo de investigación*. México. Universidad Iberoamericana y Universidad Madero.

**MUNARI, B.** (1979). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

**MUNARI, B.** (1993). *¿Cómo nacen los objetos?. Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

**OLEA, O.** (1998). *Metodología para el diseño urbano arquitectónico, industrial y gráfico*. México, Trillas.

**PIBERNAT, O.** (1986). *El diseño en la empresa*. Madrid, España: Infe.

**POTTER, N.** (1999). *Enseñanza del diseño: principios*. Barcelona, España: Paidós.

**RODRÍGUEZ MORALES, L.** (1989) *Una teoría del diseño*. México. UAM-A.

**SOLTERO LEAL, S.** (2007) *Ensayo crítico sobre la enseñanza del diseño gráfico en México*. Epísteme, de la universidad pedagógica nacional. <http://www.upnce-laya.edu.mx/episteme>

**UNICEF.** (1992). *Cobertura Educación Preescolar en Chile*.

**VILCHIS, L.** (1989). *Metodología del diseño gráfico*. México. UNAM.