



Frida Kahlo

Autora: Dayana Paola Bonett Araujo

Una mirada al Diseño Gráfico en la Argentina. La concepción de Cecilia Mazzeo y su relación con Mujeres en el Diseño situado en la Argentina del año 2021

*Julieta Ascariz**

Este texto destaca la importancia de la investigación en las carreras de Diseño, en especial en la de Diseño Gráfico, área disciplinar que en la Argentina tiene mujeres como la mayoría de sus estudiantes. Una mirada femenina actual que acompaña con investigación su trabajo es la doctora en Diseño por la Universidad de Buenos Aires (UBA), Cecilia Mazzeo, graduada como diseñadora gráfica por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU-UBA), es profesora de Diseño Gráfico y Morfología en la misma institución, dos de las materias troncales de la carrera. Se dedica a la docencia universitaria desde 1989, actualmente es profesora titular regular de Diseño I-II-III y Morfología I-II de la carrera de Diseño Gráfico, y profesora adjunta de Medios Expresivos I-II, Cátedra Romano, de la carrera de Diseño de Indumentaria y Textil, FADU-UBA. Mazzeo se graduó de la carrera de Formación Docente en el año 2004, obteniendo el título de Docente Autorizado de la UBA. Asimismo, obtuvo en el año 2013 el título de doctora en Diseño por FADU-UBA. También es integrante de la Comisión de Doctorado de la FADU-UBA, profesora de posgrado y doctorado

de la FADU-UBA y de la Universidad de Palermo, es autora de diversas publicaciones sobre el Diseño y su enseñanza; coautora del libro *La enseñanza de las disciplinas proyectuales. Hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza superior*. Lo interesante en su recorrido es cómo, a través de la investigación y la formación continua, logra articular la práctica con la teoría, cuestión acuciante en el ámbito académico para mantener en valor la disciplina del Diseño. Del mismo modo, se podrían nombrar tantas otras profesoras, como la que escribe, que en la actualidad, con mucho esfuerzo insisten en el mismo camino.

En el S. XXI, la sociedad del conocimiento (Castells, 2001) acompaña cambios en la tecnología y las comunicaciones muy influyentes en la vida de las personas y es

*Doctoranda en la Facultad de Ciencias de la Educación y Comunicación por la Universidad del Salvador, USAL. Magister en Comunicación por la Universidad Austral y Diseñadora Gráfica por la Universidad de Buenos Aires, FADU-UBA Mail: julascariz@gmail.com

por esto que se necesita reflexionar en torno a la disciplina del Diseño Gráfico. El mundo se expresa públicamente por los nuevos medios en un entorno complejo donde el entramado político, económico y social no se calla. Nuevas voces acceden rápidamente por las comunicaciones democratizadas extendidas por los medios masivos digitales. Lo cierto es que la academia no suele ocupar estos espacios públicos y el Diseño da lugar a grupos autodidactas que lo aprovechan para ser visibilizados.

El Diseño en y para la vida cotidiana presenta algunas problemáticas. Por un lado, la proximidad con todo aquello que el Diseño produce hace que se naturalice su existencia y, muchas veces, se haga otro tanto con los saberes que sustentan la capacidad de producir dichos espacios, discursos visuales y objetos. En un proceso de simplificación, se tiende a sustraer del objeto los diversos procesos que precedieron su existencia material o virtual y así se confunde la capacidad de reproducirlos con la capacidad de proyectarlos. Los cambios producidos en las tecnologías involucradas en la producción de objetos de diseño han incrementado esta percepción al poner a disposición de los usuarios aquellos recursos técnicos que utilizan los diseñadores para realizar sus prácticas. Esta disponibilidad ha impactado particularmente en aquellas disciplinas cuya dependencia de sistemas productivos complejos es menor, tal como sucede con el Diseño Gráfico y con el Diseño de Indumentaria, prácticas que hoy parecen posibles de ser realizadas por quienes no se han formado profesionalmente en dichas prácticas. Así, a la naturalización de los productos se suma hoy la naturalización de los procesos que los hacen posibles. Pero esta es una naturalización que desconoce la complejidad que implica diseñar, en tanto este es un proceso diferente al de producir objetos, cualquiera que sea su naturaleza. Esta doble naturalización impacta tanto en la disciplina como en su enseñanza, su aprendizaje y, aún hoy, en su valoración social.

Por otro lado, la realidad social y las ideologías reinantes dan espacios a nuevas interpretaciones de las disciplinas. En 2020 se realizó una muestra

“Matrices” que tuvo que ver con el perfil de “la colectiva”: “Una forma de confrontar esa inercia que fija al Diseño como socio directo del capitalismo para terminar de hundirnos en el consumo, en lugar de rescatar su poderosa capacidad de producción de sentidos, comunicación y organización social”. La colectiva feminista Hay Futura (#HF) hace referencia a la tipografía Futura, muy usada desde que se creó en 1927 por Paul Renner. Pero a la vez ¿qué pasa en las aulas? Hay 80% mujeres y a medida que egresan y se insertan en el mundo laboral los porcentajes de cupo se achican hasta el 15% o menos.

El manifiesto de Hay Futura fue repetido por las “futuras” (integrantes en la muestra Matrices) de marzo 2020 en la Argentina: “No venimos a poner Diseño a la lucha colectiva de las mujeres sino a aprender a construir de forma horizontal modos nuevos, y a deconstruir también una idea caduca del Diseño. La disciplina está mutando, ya no hay diseños por rama como cuando estudiábamos en las últimas décadas”.

Compartiendo una sala en la exposición Matrices con Hay Futura, está la poderosa Coope de Diseño, cooperativa integrada desde 2011 por seis diseñadoras egresadas de la universidad pública en las áreas de Diseño Industrial, Gráfico y Audiovisual. La Coope funciona en IMPA y apuesta al rol sociopolítico de los diseñadores en el país y la región. Conocidas por su trabajo de diseño de producto y marca con fábricas recuperadas como Durax, y también por sus “remeras que hablan”, presentaron una pirámide deconstruida como declaración política de principios: “Nos resulta fundamental situarnos en la perspectiva histórica, a contrapelo de lo que incita nuestra profesión, que es diseñar para las clases dominantes. Creemos que trabajar para la base de la pirámide es un camino a construir: el diseño desde y para el pueblo, por eso nos interesa mostrarlo, problematizarlo y concientizar sobre el diseño como una herramienta en disputa”, explica Silvina; evitar los apellidos es una modalidad que también toma Hay Futura: fundirse en el hecho colectivo. Este grupo de

trabajadoras atravesadas por la perspectiva de género, conforman una organización horizontal que busca que las acciones estén centradas en las personas y no en el capital.

Para poner en contexto la realidad actual de la Argentina, describimos otro apoyo en la campaña de YPF (Yacimientos Petrolíferos Fiscales) por el 8M, día de la mujer, que arrancó el día 5 de marzo del 2020 en Buenos Aires y se extendió por todo el país en estaciones de servicio, diarios y vía pública. Según la empresa, el fin es “un momento de reflexión sobre los logros alcanzados en materia de igualdad de género, que nos ayuda a repasar las desigualdades que continúan arraigadas en las estructuras sociales, económicas y políticas”.

En “*Matrices. Mujeres del Diseño*”, la curadora Silvia Fernández, de trayectoria extensa en el mundo académico y la producción editorial, presenta un recorte de diseñadoras de indumentaria, gráfica, artistas plásticas y creativas argentinas que brillaron entre los años 30 y 70. Silvia Fernández, Diseñadora en Comunicación Visual e investigadora abocada a la historia de la disciplina en América Latina y al rol de las mujeres en la misma, fue la encargada de realizar el recorte junto a la Fundación IDA (Investigación en Diseño Argentino). Para abordar el periodo embrionario hasta fin del siglo XX, se plantearon tres ejes disciplinares: producto industrial; gráfica y comunicación visual; y textil e indumentaria. Si bien el armado es aleatorio, se fue construyendo un esquema que plantea los momentos históricos y las marcas donde se generaron las mayores gravitaciones de las personalidades argentinas, que en los 60 el diseño comenzó a tener un estatus preciso, pero en las décadas anteriores no había tanta claridad.

Revisando brevemente la historia, en 1800 durante la construcción del Estado, las mujeres comienzan a ponerse en contacto con las imprentas para difundir sus ideas. Es el caso de Virginia Bolten, por ejemplo, anarquista, feminista y directora del periódico *La Voz de la Mujer*. Entre pruebas de galera (versiones preliminares de las publicaciones)

fue una de las que acompañó un proceso donde la necesidad del derecho estaba clarísima.

En 1900, entre los años 20 y 30, Victoria Ocampo constituye una figura muy fuerte. No era diseñadora pero sí muy caprichosa. La escritora que fundó la revista literaria *Sur*, en 1931, bocetó de puño y letra el anteproyecto de las emblemáticas tapas. Tomó una decisión importante: borrar el mapa del continente americano y reemplazarlo por una flecha, con dirección al Sur. En ese momento, quienes dibujaban flechas eran Klee o Xul Solar. También aparecían en los cuadernos de la Bauhaus. Esa construcción que trae Victoria, con el color blanco en la tapa, introduce la vanguardia. Ya en 1934 se suma Grete Stern con la impronta de la Bauhaus en estado puro.

En tanto, en los 40, la posta la tomó la artista plástica Lidy Prati, pionera del concretismo. Lidy trabajó como pintora pero en su última fase, por problemas económicos, sobrevivió negociando con el diseño gráfico. Lo hizo con Amancio Williams, en la revista *Mundo Argentino*, también con Ernesto Sábato, en la publicación artística *Lira*. Esa fase protomoderna, en las décadas del 40 y 50, deriva en trabajos de diseñadoras fundamentados en la Bauhaus, la abstracción y el racionalismo y, como contraparte, en el pop y la psicodelia durante los 60. En los años 70, el diseño se profesionaliza, se amplía el campo del industrial y la práctica se “institucionaliza” con la participación en espacios legitimados como el CIDI (Centro de Investigaciones en Diseño Industrial).

El legado de Lidy Prati lo toma Lala Méndez Mosquera, co-creadora de *Cícero Publicidad* y de la revista de arquitectura *Summa*, que editó y dirigió durante 29 años. Lala fue pionera de la difusión de la disciplina en América Latina y vivió el concretismo a partir de Carlos Méndez Mosquera, arquitecto y figura clave en la difusión del Diseño Gráfico en el país. Lala toma como modelo la revista *Ulm*, de la *Ulm School of Design*, y esa impronta la lleva a *Summa*. Lo increíble es que sin conocerse ni haber tenido diálogo con Prati, Méndez Mosquera asume esa transferencia de información.

En la muestra Matrices, una sala negra exaltaba los hitos coloridos que es posible encontrar, capaces de conmover el cronómetro pop de cada una. Por caso, la Fotograma de Fanny Fingerman un sistema innovador de comunicación para la vía pública, que encastra los puntos de colores en una grilla: el píxel antes del píxel. La etapa del plástico, motor material de los 60 y los 70, posa la mirada en las vanguardias visuales: alegra el corazón ver los trabajos de Sonia Maissa (pisos hidráulicos y gráficas que estallan la vista) Margarita Paksa, entre otras. Son los años del acrílico y el PVC, que acompañan los nuevos modos de habitar y consumir.

Los trabajos de Angela Vasallo, Lala Méndez Mosquera (alma mater de la revista Summa), Mary Tapia, de las inefables y poperas Dalila Puzzovio y Renata Schusheim, maestras del color y alegría en sus diseños sean gráficos o de prendas, de la mueblera Susi Aczel integraron una selección que curiosamente incluye entre las diseñadoras a Victoria Ocampo; Ocampo y los estímulos que sintonizó de la centenaria escuela alemana. Así, en el libro Señal Bauhaus Silvia Fernández desentraña el diseño de la tapa de Sur como un objeto gráfico disruptivo, un proto-moderno del diseño editorial nacional.

A partir de esta irrupción del Diseño moderno, en los 60 surge en paralelo el pop del Di Tella. Las pioneras del diseño no estaban en ese contexto. El diseño acompañaba, no podía estar haciendo revoluciones. En los 70 van por más. No tenían porqué ser rebeldes. La rebeldía era el fondo, el color blanco. La rebeldía era anular la figura. Ellas tenían hijos, se ocupaban de sus casas, se ponían a la par del colega o marido para llevar el proyecto adelante. Fueron capaces de cuidar, de proyectar y construir. No tenían la necesidad de la autoría. Ese es el feminismo de los 60. La mujer siempre estuvo allí, aunque el ideario masculino la invisibilizara, menospreciando sus aportes y considerando tan obvia la necesidad de reconocimiento que ni siquiera la mencionaba. En ese momento cobraba relevancia Ángela Vasallo, que representó el puente hacia los 80 y 90. Ángela fue la mujer que llevó la modernidad a otros espacios. Se atrevió al pop.

En los días previos al 8M del 2020 y durante el mes de la mujer, otro grupo se manifestó con toda la artillería puesta en la demostración de fuerza de la revolución en curso: algunas de las marchas y manifestaciones integrarán el registro de *Public Voices*, un proyecto colectivo entre artistas y diseñadoras activistas de Latinoamérica (Argentina, Chile, Paraguay, Perú, Uruguay) y Suiza. “Es un registro sonoro de las manifestaciones feministas en el espacio público, que se presentará en noviembre en el Parque de la Memoria en CABA y en diciembre en Basilea, Suiza”, explica Griselda Flesler, titular de la materia Género y Diseño en la FADU-UBA, cuyo reconocimiento generó la invitación. Lo registrado integrará el Archivo Público del Parque de la Memoria. En la historia argentina, como en otros países, el hacer proyectual está poblado de nombres masculinos, y ahora se van sumando nuevas voces.

Con este espíritu se respira (con barbijo) el aire de Buenos Aires en el 2020, año en que, además de ser atravesado por la pandemia, se aprobó en el Congreso la Ley por el aborto legal después de varios años de lucha, lo que refuerza una grieta que divide al país en dos.

Tanto el diseñador como el docente de Diseño necesitan del comprenderse situados. El primero porque el conocimiento que construye al proyectar implica de forma ineludible su propia subjetividad, las valoraciones que realiza de la información previa al proyecto, las decisiones que toma en las etapas de formulación y desarrollo están atravesadas por su situación. El reconocerse situado es fundamental en una disciplina en la que una misma necesidad puede ser resuelta de tantas formas como diseñadores la enfrenten como problema.

Por otra parte, el docente-proyectista también necesita entenderse situado porque es desde su particular punto de vista que trabajará con los estudiantes durante el desarrollo de sus proyectos. Este particular punto de vista se hace evidente al momento de evaluar los proyectos y, si este “estar situado” no se explicita, esta instancia suele ser altamente conflictiva. En este sentido, la situación opera como marco de validación del

proyecto, razón por la cual dicha situación necesita explicitarse.

El taller como escenario natural para la construcción del conocimiento proyectual del Diseño es un espacio atravesado por la epistemología (Bachelard, 1990). Una epistemología particular y aún en construcción para la que sin duda son necesarios los aportes de otros campos epistemológicos. Como disciplinas atravesadas por la Tecnología, las Ciencias Exactas y las Ciencias Sociales, las Proyectuales demandan una construcción compleja y cuentan, para ello, con un espacio privilegiado en el que investigan cómo se construye el conocimiento proyectual y cómo las diferentes formas de construir conocimiento se conjugan y emergen en una práctica que solo se aprende realizándola. Una práctica en la que obstáculos epistemológicos, prejuicios, tradiciones y subjetividades participan para obstaculizar y, paradójicamente, movilizar la construcción del conocimiento disciplinar y del proyectista a la vez, donde la investigación es clave.

El Diseño Gráfico como disciplina: pasado, presente y futuro

Desde la creación de la carrera de Diseño Gráfico en 1985 en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires (FADU-UBA), quedó marcado su origen en la unidad académica de Arquitectura y su naturaleza polifónica por pertenecer al entorno masivo y de libertad de cátedras existente en la universidad pública. Así es como en adelante, otras universidades argentinas fueron abriendo carreras en torno a esta disciplina con variados enfoques y nominaciones. Como consecuencia surgieron diversas perspectivas respecto a la concepción y pedagogía de la disciplina, que se ven reflejadas en los propósitos de enseñanza de las distintas instituciones de la educación superior.

El objetivo de este apartado no es arribar a una única concepción disciplinar, sino desplegar algunas ideas y abrir el debate en relación al Diseño,

donde hoy, la Comunicación interfiere a través de nuevos medios y formatos en el contexto actual. Asimismo, este texto pretende dejar un recorrido que muestra que la enseñanza del Diseño se ha ido modificando con el paso de los años, y que parte fundamental de dicho proceso es la concepción de la disciplina, su propósito y su relación con las estrategias didácticas. Muchos de los objetivos de los programas académicos se basan en el objetivo institucional que frecuentemente carece de fundamentos para los propósitos específicos del ámbito laboral de las distintas ramas y carreras de Diseño. Los tiempos de la academia no acompañan al mundo actual globalizado acelerado con Internet, y lo cierto es que la disciplina continúa en crecimiento y mutación en un momento histórico de pandemia, donde la tecnología sigue avanzando sobre la esfera social y cultural dejando su impronta.

En Argentina, los programas académicos de la carrera de Diseño Gráfico no cuentan con una línea exacta con respecto a la enseñanza de la disciplina, razón por lo cual los planes de estudio de las universidades en el país difieren en sus contenidos. A su vez, los diversos enfoques hacia la disciplina por parte de las instituciones educativas generan como consecuencia un desfasaje con respecto a la concepción del Diseño Gráfico y su relación con la enseñanza de la disciplina misma. La riqueza de estas diferencias se plasma en variedad de ofertas académicas y perfiles para los egresados; donde en realidad, lo más importante es su futura inserción laboral. Y es este propósito el que obliga a replantear constantemente la disciplina, a acompañar el contexto social que evoluciona, porque puede estar ajena a su tiempo y lugar histórico.

A más de treinta años del inicio de la primera escuela de Diseño Gráfico, existen diversos enfoques respecto a la concepción de la disciplina, a través de los cuales se genera una brecha entre los propósitos de enseñanza y las estrategias didácticas en los talleres de diseño de las instituciones de educación superior. Otros países de Latinoamérica transitan una situación similar, como es el caso de México, en donde la carrera de Diseño Gráfico ya tiene más de cincuenta años.

Frecuentemente se trata de establecer un proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño como actividad proyectual y práctica, donde es esencial conocer objetivos como el perfil de ingreso y egreso con el que los alumnos contarán al momento de culminar sus estudios, sin embargo para llegar a una estructura sólida de lo anteriormente mencionado, deben tomarse en cuenta diversos factores como el orden, las jerarquías y las secuencias de los contenidos en el mapa curricular, así como una clara concepción del diseño por parte de los docentes, misma que posteriormente se verá reflejada en las estrategias de enseñanza en los alumnos. Allí, la teoría y el espíritu crítico son base fundamental para luego desarrollar la práctica de la disciplina con sentido, inserta en los problemas reales de la sociedad en la que viven.

¿Qué es lo que se enseña al interior de las universidades? y ¿cómo se enseña? Por último, ¿es el conocimiento idóneo para las necesidades profesionales de la sociedad que enfrentan los futuros profesionales de la disciplina?

Existen diversos estudios e investigaciones referentes al tema de la enseñanza y el aprendizaje del Diseño Gráfico, dichos estudios se centran mayormente en los diferentes enfoques sobre las concepciones disciplinares del Diseño Gráfico por parte de las instituciones educativas y sus docentes, quienes a su vez transmiten el conocimiento sin tener concretamente dicha conceptualización, en consecuencia se obtienen como resultado estructuras curriculares en donde no se delimitan ni actualizan los conocimientos que se deben transmitir al alumno.

Un trabajo interesante de base es el estudio de Cecilia Mazzeo (2014) escrito en su libro *¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?* Allí, la autora menciona cómo las principales diferencias en cuanto a la enseñanza del Diseño gráfico, se encuentran en las diferentes concepciones de la disciplina misma, y cómo los enfoques al momento de enseñar en su forma práctica, por lo tanto, son distintos. En el mapeo histórico desde los orígenes de la creación de la carrera de Diseño Gráfico, la

influencia de los profesores arquitectos referentes profesionales, aportó a la disciplina materias como Morfología, Historia del Arte y Taller de Diseño en el currículo, con terminología específica y cierta concepción sistémica en una propuesta metodológica para la resolución de problemas del Diseño en general. Cabe mencionar a Guillermo González Ruiz, Carlos Méndez Mosquera, Juan Manuel Borthagaray, César Janello, Gastón Breyer, Ricardo Blanco, Enrique Longinotti, Rubén Fontana, entre otros.

Esta escuela creía en el proceso del Diseño con una metodología proyectual con ciertas etapas en el proceso de diseño, común a todas las ramas del Diseño. Los aportes de estas ideas resolvían la enseñanza en relación a la importancia de la metodología, propia de las disciplinas proyectuales. Al analizar hoy esas propuestas de enseñanza cuesta reconocer rasgos de una concepción profesional del Diseño. Pero con el correr de los años, los egresados de FADU-UBA participaron en nuevas instituciones que abrieron carreras relativas al Diseño. Estos fueron aportando nuevas miradas, tanto desde su actividad en los talleres como desde reflexiones sobre la práctica y su enseñanza, algunas en distintos contextos y con futura visión laboral.

Las lógicas de los profesores arquitectos no tienen que diluirse pero sí articularse con las propias del Diseño Gráfico. Porque por un lado, las características iniciales de la práctica profesional se nutren de un saber práctico que no llega a producir un discurso sólido propio, ni siquiera hoy, luego de tantos años de desarrollo de la profesión. Y por otro lado, la construcción teórica se desarrolla desde sus comienzos de la carrera, desde otros campos del saber que es necesario aggiornar. Allí se propone destacar la comunicación como eje principal de los productos del Diseño Gráfico. Lo cierto es que hoy, la formación de un diseñador no es lineal, es decir, no parte de un solo proceso, ni se desarrolla simplemente bajo una metodología, fórmula o ecuación; por el contrario, la formación académica de un diseñador comprende aspectos estrechamente ligados a su entorno, sus habilidades,

creatividad, capacidad para observar, investigar, comparar el mismo diseño en todos sus niveles: local, nacional, regional e internacional. El mundo globalizado es más complejo, y allí la comunicación intercambia rápidamente teorías entre los distintos países. La era del conocimiento (Castells, 2001) configura nuevas oportunidades en una sociedad con nuevas maneras de comunicarse y relacionarse. El Diseño Gráfico debe reconocer sus propias lógicas, que hoy están ligadas a la comunicación y la tecnología, con la que está desarrollando nuevos lenguajes en el campo audiovisual. Ya no se puede ignorar, ni banalizar la era tecnológica por su relación con la producción y el mercado. En el Diseño lo estético y lo técnico cohabitan, y se deben valorar según nuevos formatos de manera reflexiva siempre en función de mejorar la calidad de vida de las personas.

Hoy, en las nuevas generaciones de profesores egresados del Diseño, se puede encontrar algunas propuestas que cuestionan la concepción heredada de FADU-UBA, donde faltó mayor énfasis en la importancia de la comunicación. Así también, algunas miradas, como la de Iglesia (2010), ponen el acento en el Diseño como disciplina que se caracteriza por la búsqueda de solución de problemas y proponen esta metodología desde otra perspectiva, donde pasa a dar respuesta en términos de forma a problemas enunciados en otro lenguaje. O la propuesta adelantada en su época de Donald Schön (1992) que se distancia del término sobre la metodología “proyectual” para describir un modo particular de pensar y hacer que involucra acciones diferenciadas (relevamiento de información, procesos decisionales, planificación) donde la capacidad de reflexionar sobre la acción es lo que se distingue. Ambas, interesantes pero con el foco puesto en el proceso o en el objetivo final, el objeto diseñado.

Para algunos las soluciones que aporta el diseño son objetos, cosas artificiales, hechas por el hombre con propósitos humanos. Y en este caso, el problema a resolver viene planteado con un lenguaje que no es el de la solución. El diseñador

traduce además de crear. Esto evoca una solución de continuidad en el proceso racional-lógico-deductivo y secuencial, que muchos llaman “caja negra” (Iglesia, 2006). Este proceso necesita ser explicitado en el taller de diseño para posibilitar su internalización por parte de los estudiantes, de allí proviene la concepción proyectual que no hay que desechar.

A lo anterior se agrega otra cuestión sobre la enseñanza del Diseño de la referente de FADU-UBA mencionada, Cecilia Mazzeo (2014). Es cierto que la concepción sobre el Diseño Gráfico en una institución depende también de todos los involucrados allí. Docentes, estudiantes, egresados y medio laboral determinan un entorno con cierta idea del Diseño, donde la retroalimentación que los estudiantes reciben, por supuesto de la formación y experiencia de quienes enseñan, proporciona esa misma concepción. Por esto, es necesario aunar una concepción y nombre adecuado que la represente, dentro de cada institución, para que la propuesta sea sólida, clara y consistente. Porque hasta el nombre de la carrera fue variando en muchos casos, dejando entrever áreas subdisciplinares.

Otra cuestión importante en la actualidad es definir las áreas subdisciplinares que se relacionan con las interdisciplinares y tienen estrecha relación con el mundo laboral. Por su parte, el maestro León Irigoyen (2015), a través de su investigación denominada “Propuesta taxonómica para las áreas subdisciplinares del diseño gráfico” señala que la actualidad del mercado requiere de profesionales capacitados y con un dote de aptitudes y habilidades interdisciplinares, por lo cual, se debe establecer un límite con respecto al conocimiento y las competencias adquiridas en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de las instituciones educativas. Dicho de otro modo, hasta dónde llegar con los conocimientos necesarios para no convertir a los alumnos en un profesional que sabe un poco de todo, pero carece de un dominio pleno en un área disciplinar; es decir, diseñadores que pueden hacer campañas publicitarias pero no al nivel de un publicista o desarrollar aplicaciones móviles pero

sin las especificidades de un programador, entre otras. De modo que la importancia de la concepción del Diseño Gráfico como disciplina, por parte de los actores que forman parte del proceso de enseñanza, cobra un factor relevante con respecto a las intenciones de los contenidos que se quiere transmitir al alumno y cómo serán transmitidos.

Unido a la falta de conceptualización actualizada sobre el Diseño Gráfico por parte de docentes especializados, se tiene el rezago en investigación de la misma, en consecuencia falta percepción profesional con respecto a expertos de otras disciplinas o del mercado. A esto se agrega la capacidad de autogestión y producción facilitada por los nuevos medios digitales, donde los estudiantes se capacitan y resuelven dudas virtualmente, por ejemplo con cursos y videos por Internet. Cada vez más comparten en redes sociales todo tipo de información y conocimiento y los estudiantes se transforman en prosumidores (Jenkins, 2008) de los temas que más les interesan.

Volviendo a la concepción del Diseño, esta cobra relevancia al momento de enseñar, ya que en la práctica del diseño las posibles argumentaciones y fundamentaciones sobre las metodologías, materias y contenidos se basan en cómo se concibe la disciplina en cada institución, ya sea desde un enfoque tecnológico, práctico, teórico o combinado, de perfil abarcador o específico acorde al mercado laboral. Con respecto al rezago en cuanto a la investigación de Diseño, hay que tener en cuenta que a través de ella se construye el conocimiento y forma parte esencial de la estructura de una institución académica, además de ser un factor de diferenciación ante otros centros de capacitación u organismos empresariales.

La investigación genera un entorno analítico, reflexivo para docentes y alumnos, necesario para las exigencias de los problemas a los que se enfrentan los diseñadores en la actualidad. La falta de una fundamentación teórica e investigación del Diseño en los planes de estudio actuales, así como un déficit en lo respectivo a la concepción del Diseño, evitan la consolidación de la disciplina en el campo académico.

En el siglo XXI, las disciplinas han ido cambiando de la mano de Internet. Los lenguajes digitales y audiovisuales han proliferado en nuevos formatos, medios y dispositivos, donde nuevos actores activos leen y escriben de manera distinta. A raíz del cambio exponencial en las comunicaciones, en este planteo se expone cómo el interés por las interacciones desplazó el interés sobre los objetos, a causa del uso de las nuevas tecnologías, donde es importante revisar la concepción actual de la disciplina. Hoy más que nunca es necesario encontrar el equilibrio entre el abordaje teórico y práctico del Diseño por parte de las instituciones educativas y cómo se enseña en un mundo cambiante que debe resolver la demanda de la sociedad del conocimiento (Castells, 2001) al salir de las mismas.

Otro aspecto a destacar en la enseñanza de la disciplina hoy en día es la ausencia del manejo del contexto sociocultural en el que se vive por parte de las instituciones educativas, dicha ausencia provoca la falta de una visión del mundo real sobre las competencias y los problemas que los diseñadores solucionarán en la sociedad al salir de las universidades. Rivera e Higuera (2013) afirman: “El diseño es un artificio para intervenir en la vida de la gente. Por lo tanto las acciones de los diseñadores tienen implicaciones sociales y éticas” (p. 22). La investigación mencionada anteriormente es una buena herramienta para mejorar la enseñanza del Diseño porque propone una discusión argumentada sobre el Diseño y la actualidad. En este sentido, varios teóricos expresan la necesidad de desarrollar el pensamiento crítico para diseñar. Belluccia (2007) en su libro, *El diseño gráfico y su enseñanza*, afirma: “El maestro de diseño tiene la obligación ética de emitir juicios de valor, de opinar críticamente y de argumentar fortalezas y debilidades de los productos de diseño, tanto los de la realidad social como los de sus alumnos”.

De esta forma, se considera de suma importancia que los profesores del Diseño se encuentren a la vanguardia de la experiencia y conocimientos actualizados para transmitir a los

alumnos las competencias y habilidades necesarias para encarar el mundo laboral y las exigencias de la sociedad como profesional. Esto es, la experiencia profesional y conocimiento de, no solo las bases del Diseño, sino las tendencias, competencias, medios y exigencias del campo laboral, así como las necesidades y deseos de la sociedad, consumidores finales de objetos con diseño.

La investigación puede servir para propuestas de actualización, como el trabajo de Horst Rittel, el cual propone que los problemas de Diseño en realidad no se pueden definir en su inicio y que la labor del diseñador empieza a partir de la percepción de un desequilibrio en el entorno, y es precisamente a través del esfuerzo por definir objetivos y en consecuencia los criterios de evaluación final que el diseñador logra establecer algunos parámetros, si bien no llega a desarrollar una definición formal del problema. Como resultado, el inicio de este proceso es dialógico entre el diseñador, la situación observada, la situación percibida y aquellos involucrados en la situación (usuarios, productores, financieros, distribuidores, etcétera). Lo anterior implica que los problemas de Diseño se construyen y este es el inicio real del proceso creativo. En consecuencia se describen las condiciones para preparar el escenario en el que los alumnos aplican conocimientos, habilidades y actitudes para llegar a soluciones creativas e innovadoras.

Dicho lo anterior, surge una reflexión en la cual las instituciones de la educación superior deben enfocar e incrementar sus esfuerzos en los modelos de la oferta académica, dichos modelos deben estructurarse en habilidades y competencias que debe adquirir el alumno en sus años de cursada, y deben estar respaldadas por una demanda del mundo complejo actual, en donde impera lo interdisciplinar.

Un profesor que incorpora saberes de otras disciplinas propone un análisis enriquecedor. Así, por ejemplo José Luis Caballero (2009) realiza un recorrido histórico del desarrollo de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Nacional

Autónoma de México. Este teórico elabora modelos pedagógicos esenciales para la planeación del trabajo académico. Parte esencial de su investigación son los conceptos de la psicología educativa, el paradigma cognitivo y la teoría de aprendizaje, los cuales pueden ayudar a comprender la manera en cómo aprendemos los seres humanos.

Por otro lado, se refuerza la importancia que tienen los referentes culturales y educativos de cada alumno para lograr aprendizajes genuinos. Y que durante la construcción de su aprendizaje, la intención de que el estudiante desarrolle una argumentación esforzada y reflexiva de los trabajos presentados al docente favorezca la adquisición del conocimiento. Esta reflexión invita a desarrollar mecanismos que mejoren el desempeño de los profesores y del trabajo académico para que los estudiantes anclen el conocimiento y puedan lograr la adquisición de los nuevos aprendizajes significativos (Maggio, 2018).

El trabajo de Cecilia Mazzeo y Ana Romano, a través de su investigación, nos muestra el panorama de la enseñanza en las disciplinas proyectuales, así como la importancia de la formación de los universitarios hoy en día. Es verdad que el estudio en cuestión radica en la enseñanza en las universidades argentinas, pero dados otros contextos de las sociedades latinoamericanas, es un trabajo a través del cual se exponen muchas similitudes con la situación, por ejemplo, de México. Mazzeo y Romano (2007) mencionan:

La universidad debiera ser la encargada de construir, enriquecer y profundizar el conocimiento, ya que corresponde a su ámbito generar una actitud reflexiva, cuestionadora, crítica y autocrítica con una pertinente orientación disciplinar, consciente de la responsabilidad social y del carácter transformador de las acciones. (p. 23)

Con respecto a la enseñanza del Diseño, se expone la falta de bases pedagógicas en los actores que forman parte del proceso de enseñanza de Diseño Gráfico, así como las estrategias didácticas necesarias para la formación de los diseñadores de la actualidad. En algunos casos, al no contar

con dichas estrategias, el docente va perdiendo el objetivo de qué es lo que enseña y a su vez se genera esa confusión con respecto a la concepción de la disciplina y su relación con las estrategias didácticas en el taller.

Con la utilización del enfoque constructivista (Litwin, 1995) se puede lograr una mejora con respecto a la relación enseñanza y aprendizaje entre el profesor y el estudiante, generando un ambiente favorable para la apropiación del conocimiento. Todo esto basado en una línea de comunicación horizontal que da lugar al debate y a los aportes de todos los miembros que forman parte del grupo. Hoy se agrega que el alumno trae conocimientos por los nuevos medios digitales arraigados en sus hábitos, con una actitud activa de intereses personales en lo llamado educación transmedia (Scolari, 2018).

En este contexto, el rol del profesor cambió sustancialmente. Este funciona como tutor, no dicta clases magistrales explicativas para mantener la atención de sus alumnos, el bien máspreciado en la actualidad, sino que guía y favorece la actitud activa de los estudiantes para que alcancen aprendizajes significativos (Fink, 2003). El mismo, enseña un programa con ciertos objetivos, pero también es un tutor que asesora según la teoría y cómo aprovechar los beneficios de un hardware/software según el concepto o la idea creativa de cada alumno. No se enseña cómo se usa, sino para qué y cuándo se usa.

Lo mencionado hasta aquí, está directamente ligado a diferentes enfoques sobre la concepción del Diseño Gráfico como disciplina y algunos retos que enfrenta la enseñanza en diseño. Los proyectos en clase deben considerar los aspectos y variables económicas, políticas, culturales, históricas, es decir, no suponer escenarios irreales con problemas poco comunes de resolver, a los cuales quizás nunca se enfrentará el futuro profesional, por lo tanto, todo el proceso de enseñanza-aprendizaje habrá sido una experiencia para el recuerdo pero no efectiva. Cada vez más, se acentúa la necesidad de generar espíritu crítico, que se integre historia, teoría y crítica del Diseño Gráfico, así como los aspectos de gestión y económicos que conllevan

la práctica de esta disciplina, todo esto con el fin de marcar una diferencia entre un profesional del diseño, el cual tiene la responsabilidad de resolver problemas de manera integral, interdisciplinar del mundo complejo en el que vivimos; sin centrarse en gustos o intereses personales, contrario a lo que se piensa muchas veces.

Como cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje, en diseño específicamente, deben implementarse estrategias que permitan evaluar la calidad de lo que se está enseñando y tener rúbricas/parámetros, lo más claros posible, para que todos los involucrados puedan comprender la evaluación, con el fin de determinar aquellas acciones que sean necesarias para mejorar, y si es posible con la autoevaluación como mecanismo analítico y consecuencia de un pensamiento crítico.

Alejandro Brizuela (2016) en su investigación *Del signo a la experiencia*, explica su postura sobre el interrogante ¿cuál es el objeto de estudio en el Diseño? En primer lugar, establece como fundamental el estudio de la interacción como eje disciplinario, es decir, propone un cambio con respecto a la perspectiva actual en la enseñanza del Diseño: pasar del estudio de la imagen visual y estrategias de configuración hacia el estudio de información visual y estrategias de interacción para la generación de experiencias significativas. Allí, la comunicación fue desde la gestación de la disciplina un eje central y diferenciador.

Este texto propone pensar en la interacción (dada por la comunicación), porque nos lleva a poner el foco en los actores y su comportamiento. Entonces, si el objeto de estudio es la experiencia de comunicación, habrá que revisar nuevos formatos y maneras de narrar, donde lo audiovisual es un todo. De acuerdo con Albarello (2019) ya no leemos de una sola manera, y las estrategias transmedia de lectura de la ecología de medios y pantallas también han cambiado la manera de comunicarnos. Así, toda comunicación es parte de un constructo dialógico en constante conversación a través de pantallas. El Diseño debe también narrar y expresarse a través de redes sociales y pantallas para no quedar fuera

de este contexto. La retórica y el valor simbólico seguirán siendo parte de esta disciplina estética en el mundo de las comunicaciones digitales. Por último, es importante destacar que los productos de Diseño son cambiantes por su naturaleza y su función es la de un mediador entre actores sociales, personas que viven un momento histórico, donde lo realmente esencial es el intercambio (la interacción) para mejorar la calidad de vida humana.

De acuerdo con Latour (2003), hay conceptos que no se deben confundir: *matters of fact/matters of concern*, para reflexionar si la enseñanza se basa en el entendimiento del concepto de diseño como “objeto” o en el diseño como “cosa problemática”. En consecuencia, se plantea que la confusión con respecto a la educación del Diseño nace en la concepción de la disciplina misma, y radica en el entendimiento de cómo se establece el objeto de estudio de este. En primer lugar tenemos los objetos de Diseño (*matters of fact*) presentados como objetos de apreciación fuera de contexto, y carecen de vida propia en función de la sociedad. Posteriormente se encuentra el Diseño como cosa que nos concierne; el diseño que aparece como punto de reunión social, creado por los diseñadores, el cual a su vez cumple funciones de índole social: comunicar, convocar, reunir, facilitar la vida del ser humano, otorgar relaciones de poder en grupos sociales a través de determinada valoración estética, entre otros.

Daniel Gutiérrez (2012) en su libro *Apuntes Artificiales: sobre la visualidad en el arte, el diseño y la comunicación* sostiene que el Diseño Gráfico es portador de discursos que pertenecen a las conveniencias de la cultura, motivo por el cual se convierte en una actividad del pensamiento que determina las acciones de los individuos dentro de una sociedad. Lo interesante de su aportación es que sitúa la observación de los comportamientos sociales y la detección de semejanzas entre los miembros de una comunidad como fundamental para el ejercicio del Diseño Gráfico. Dicho de otra forma, propone un enfoque mediante el cual la enseñanza del Diseño Gráfico encamine sus

esfuerzos mayormente en la observación y los problemas de naturaleza social. Cabe destacar los conceptos sobre la semejanza y las interpretaciones a través de Bourdieu (2010) sobre bienes simbólicos.

Por último, Richard Buchanan (2015) en su investigación, intenta reducir la confusión con respecto a la concepción del Diseño desde las distintas perspectivas entre productos, métodos y propósitos a los que se encamina la disciplina. Buchanan propone un enfoque para la enseñanza del Diseño, donde la materia de los estudios de Diseño no está en el producto, sino en el arte de concebir y planear la elaboración de los productos. Su investigación parte de los fundamentos de distintas concepciones y perspectivas a través de un devenir histórico, desde los inicios de la Bauhaus, realizando un recorrido por la Ulm, la escuela norteamericana, hasta las concepciones actuales. Con lo anterior, se genera un fundamento en relación a las diferentes perspectivas de cómo se concibe el Diseño Gráfico tanto en un devenir histórico como en los diferentes campos de la disciplina.

Los variados enfoques existentes nos obligan a reflexionar acerca de los retos que enfrenta la enseñanza en Diseño. Lo cierto es que la enseñanza del Diseño Gráfico y los proyectos deben estar situados, tomar en cuenta los aspectos y variables económicas, políticas, culturales, históricas del entorno, es decir, no suponer escenarios irreales con problemas poco comunes de resolver, a los cuales quizás nunca se enfrentará el futuro profesional. Por lo tanto, todo el proceso de enseñanza-aprendizaje habrá sido una experiencia significativa pero para el recuerdo y no efectiva a futuro. Cada vez más se acentúa la necesidad de que al interior de las aulas se integre teoría e investigación actualizada, historia y crítica, sin desechar los aspectos de metodología y gestión que conllevan la práctica de esta disciplina, todo esto con el fin de marcar una diferencia entre un profesional, el cual tiene la responsabilidad de resolver problemas actuales de manera interdisciplinaria, y no centrarse en gustos pasajeros ni intereses personales superfluos.

Algunas conclusiones

Parte esencial para generar una estructura sólida en la disciplina e incorporar nuevos paradigmas en cuanto a la formación de los diseñadores en las universidades, es la reflexión de la enseñanza del Diseño Gráfico, partiendo de premisas de cómo es que se concibe el diseño y cómo este luego se lleva a cabo en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Al momento de educar a los futuros diseñadores, no es suficiente contar con los conocimientos prácticos y tecnológicos, el diseñador requiere resolver situaciones de los problemas actuales de la sociedad. Dicho lo anterior, la enseñanza debe preparar a los alumnos para las problemáticas de la vida real y formarlos, no solo con base en conocimientos técnicos y prácticos, sino en función de la investigación y la teoría, que determinan una base sustentable profesional, para una mayor comprensión del entorno, para adquirir sensibilidad hacia el Diseño y su función en los procesos de la comunicación humana.

La educación superior debe estar atenta a que sus alumnos aprendan y adquieran el conocimiento óptimo para convertirse en profesionales que satisfagan las necesidades del mundo profesional, para esto es necesario reflexionar periódicamente si las formas y los contenidos de lo que se enseña se encuentran a la vanguardia de las necesidades de la vida cotidiana en donde se desenvolverán los futuros egresados. Desde esa perspectiva se debe repensar y actualizar la disciplina, su concepción y enseñanza, con las herramientas propias de la investigación. La pandemia de covid-19 ha traído nuevos cuestionamientos para activar estos mecanismos de cambio, y es imprescindible aprovechar este momento histórico.

La enseñanza va directamente ligada a cómo se define o desde qué perspectiva se desenvuelve el Diseño; distinto es si se define como la práctica de un saber disciplinar o como una actividad con intervención en el pensamiento de los individuos dentro del entorno social donde se desarrollan. Así, se encuentra muchas veces una falta de

política educativa del Diseño y su pedagogía, con las que se establezca una mayor solidez en cuanto a la enseñanza en las universidades, que cuente con parámetros e indicadores específicos de la epistemología de la disciplina. Allí será necesario: explorar y analizar el estado actual de la concepción del Diseño Gráfico de acuerdo a su devenir histórico por parte de las instituciones e indagar el estado actual de las estrategias didácticas de los talleres, esto serviría para establecer una comparación entre su concepción como disciplina con respecto a las estrategias didácticas; investigar los objetivos específicos de las carreras en función al perfil de ingreso y egreso de los alumnos; y realizar un mapeo general de las asignaturas y su relación con la concepción institucional del Diseño Gráfico.

Los problemas en la educación de este campo devienen de la falta de investigación y fundamentación teórica como factor esencial. Para construir el saber disciplinar, además del saber hacer, se debe contemplar el saber pensar. La fundamentación teórica es un factor relevante en la enseñanza, para esto es imprescindible la investigación del Diseño. Allí, la teoría que acompaña el saber pensar debe ser parte del currículo.

Para la didáctica y el proceso de aprendizaje-enseñanza del Diseño se debe reflexionar sobre los principios históricos de la disciplina, además de historia del arte y estética en general, y acompañar con teorías actuales de la Sociología, la Antropología y la Comunicación. En el taller como práctica esencial en la formación del diseñador, se deben rever las competencias en juego para los talleres y revisar el trabajo al interior para decidir cuáles ofrecer, de tipografía y editorial, digital, transmedia, identidad visual, *packaging*, con base en el dibujo, morfología, medios, etc. En los mismos, se proponen instancias grupales e interdisciplinarias, tal cual se hace en la práctica profesional.

En este texto se expresa la necesidad de actualizar todos estos temas puesto que la disciplina se vio afectada en varios de los puntos nombrados. La tecnología y la innovación son temas fundacionales en esta disciplina que no solo fueron

mutando junto con la interacción de las personas, los nuevos medios y las comunicaciones, sino que parece que son ignorados. Por último, hoy, con la necesidad de resolver problemas en un mundo complejo y cambiante, se reconoce la necesidad de incorporar una base de saberes de otras disciplinas que facilite el trabajo interdisciplinario.

REFERENCIAS

- Albarello, F. (2019). Lectura transmedia: leer, escribir, conversar en el ecosistema de pantallas. Ampersand.
- Alvarez Rojo, V. (2004). La Tutoría: Elemento clave en el modelo europeo de Educación Superior Salamanca. http://campus.usal.es/~ofeees/PONENCIAS_TUTORIA/Victor%20Alvarez%20Rojo.pdf
- Ambrose, G. y Harris, P. (2010). Metodología del Diseño. Parramón Arquitectura y Diseño.
- Bachelard, G. (1990). La formación del espíritu científico. Siglo XXI.
- Becher, T. (2001). Tribus y territorios académicos. La indagación intelectual y las culturas de las disciplinas. Gedisa.
- Belluccia, R. (2007). El diseño gráfico y su enseñanza. Paidós.
- Bennett, A. (2010). Teaching Design Standards in a Socially-Conscious Age. *Transformative Dialogues: Teaching & Learning Journal*, 4 (2). http://www.researchgate.net/publication/267982427_Teaching_Design_Standards_in_a_Socially-Conscious_Age
- Bonsiepe, Gui. (2004). Dos Textos Recientes: Proyectar hoy, Diseño. Globalización. Autonomía. Nodal.
- Brizuela, A. (2016). Del signo a la experiencia. El Diseño a debate: diversidad y aprendizaje. En Rivera, L. (Ed.). (pp. 72-82). Universidad Autónoma Metropolitana.
- Caballero, J. L. (2009). Una Reflexión acerca del aprendizaje en la licenciatura en diseño. *Revista Electrónica de la Facultad de Acatlán*. 75 -82. <http://www.revistas.unam.mx/index.php/multidisciplina/article/view/27707>
- Castells, M. (2001). Internet y la sociedad Red. [Archivo PDF]. http://fcaenlinea.unam.mx/anexos/1141/1141_u5_act1.pdf
- Devalle, V. (2009). La travesía de la forma. Emergencia y consolidación del Diseño Gráfico (1948-1984). Paidós.
- Devalle, V. (2012). Relatos del diseño. Hacia un enfoque multidisciplinario de las modalidades de historización de los diseños en la Argentina. <http://www.iaa.fadu.uba.ar/publicaciones/critica/0176.pdf>
- Dewey, J. (1998). Democracia y Educación. Morata.
- Díaz Barriga, F. y Lugo, E. (2003). Desarrollo del currículo: La investigación curricular en México. La década de los noventa. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Escribano, A. (2008). Aprendizaje colaborativo y resolución de problemas. Narcea.
- Fink, L. D. (2003). *Creating significant learning experiences: An integrated approach to designing college courses*. Jossey-Bass.
- Gómez Mendoza, M. A. (2005). La transposición didáctica. Historia de un concepto. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* 1 (1), 83-115. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134116845006>
- González, J. (2010). La Historia como marco. Crítica de las historias del diseño. *Revistas Científicas Complutenses* (25). <https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB1010130001A/4067>
- Gutiérrez, D. (2012). *Apuntes Artificiales: sobre la visualidad en el arte, el diseño y la comunicación*. Universidad Iberoamericana.
- Heller, S. (2005). *The Education of a graphic designer*. Allworth Press.
- Iglesia, R. (2010). *Habitar, diseñar*. Nobuko.
- Irigoyen, L. (2015). Propuesta taxonómica para las áreas subdisciplinarias del diseño gráfico. En Irigoyen, L; Aguilar, M y Elizalde, A. (Coords.) *Agentes dinámicos en la enseñanza del diseño gráfico*. Qartuppi
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Latour, B. (2003). *Matters of Fact, Matters of Concern*. *Critical inquiry*, 30(2), 25-8.
- León, M. y Salas M. (2015). Metodología para la Programación Académica, Universidad Veracruzana. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 5(10). <http://ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/84/364>
- Litwin, E. (1995). *Tecnología Educativa. Política, historias y propuestas*. Paidós.
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la Universidad*. Paidós.
- Maldonado, T. (2004). Dos Textos Recientes: Proyectar hoy, Diseño, Globalización, Autonomía. Nodal.
- Mazzeo, C. y Romano, A. (2007). La enseñanza de las disciplinas proyectuales. Nobuko
- Mazzeo, C. (2013). *Diseño gráfico en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, un entramado de herencias y renovaciones*. *Anales del IAA*, 43 (2), 213-226.
- Mazzeo, C. (2014). *¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño? Infinito*.
- Ortega, Néstor. (2010). *Diseño del currículo: el currículo como generador de perfiles institucionales en las carreras de diseño*. [Tesis de Maestría]. Universidad de Palermo. http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/62%20Ortega%20Damian.pdf

- Rivera, E. e Higuera, A. (2013). Los procesos de acreditación Para los programas académicos de diseño de IES Caso de Estudio: Facultad de Arquitectura y Diseño, UAEM. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 3(6). <http://ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/84/364>
- Rodríguez, L. (2014) Hacia un diseño integral. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos,105-117. <http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n49/n49a08.pdf>
- Schön, D. A. (1992). La formación de profesores reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones. Paidós.
- Scolari, C. (2018). Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_Teens_es.pdf
- Soltero Leal, S. (2007). Ensayo crítico sobre la enseñanza del diseño gráfico en México. <http://www.upncelaya.edu.mx/episteme>
- Watzlawick, O.; Helmick, J.; Jackson, D. (1985). Teoría de la comunicación humana. Interacciones, patologías y paradojas. Herder.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.