

Injerencia del pensamiento de diseño en la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual de la FES Cuautitlán

*Diana Garduño Dávila**

Resumen

Los programas académicos de diseño en México a nivel profesional han mostrado, en las últimas décadas, una evolución respecto a sus pares nacionales e internacionales con el fin de poder establecer un fuerte vínculo entre la educación del diseño y las experiencias y competencias dentro de la práctica profesional de la disciplina (Rivera, 2018). En este sentido, el pensamiento de diseño es un factor clave en la postura teórica de dichos programas académicos, por lo que el enfoque que cada institución tenga para la creación de éstos determinará la forma y el propósito de hacer diseño de los estudiantes y futuros diseñadores egresados. En la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), específicamente en la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, el programa académico para la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la modalidad presencial, de acuerdo con Richard Buchanan (1992), se puede catalogar dentro del área de “diseño de comunicaciones simbólicas y visuales” (p.5).

No obstante, lo anterior resulta complicado para los estudiantes al definir su área de acción en el campo profesional, así como al emplear el

Fecha de recepción: enero 2023

Fecha de aceptación: abril 2023

Versión final: junio 2023

Fecha de publicación: agosto 2023

pensamiento de diseño de manera integral en sus actividades académicas y profesionales. El presente artículo tiene como objetivo principal esclarecer la injerencia que el concepto de pensamiento de diseño tiene en la postura teórica del programa académico de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, y el desarrollo de sus profesionistas, mediante la sustentación teórica y un estudio de caso con estudiantes y egresados.

Palabras clave: Pensamiento de diseño, Diseño y Comunicación Visual, programas de diseño.

Abstract

Academic design programs in Mexico at a professional level have shown an evolution in recent decades compared to their national and international peers, in order to establish a strong link between the design education and the experiences and competences within the professional practice of the discipline (Rivera, 2018). In this sense, design thinking is a key in the theoretical position of these academic programs, therefore the approach that each institution has for the creation of these will determine the way and purpose of designing by students and future graduate designers. At UNAM, specifically the Faculty of Higher Studies Cuautitlán, the academic program for the degree in Design and Visual Communication in the face-to-face modality, according to Richard Buchanan (1992) can be classified within the area of “symbolic and visual communication design” (p.5).

However, this classification is complicated for students when defining their area of action in the professional field as well as using design thinking in an integral way in their academic and professional activities. The main objective of this article is to develop the concept of design thinking through theoretical support, carrying out a case study with students and graduates in order to clarify the interference that this has in the theoretical position of the academic program of the degree in Design and Visual Communication and the development of its professionals, as well as their activities.

Keyword: Design thinking, Design and Visual Communication, academic design programs.

Introducción

El diseño ha formado parte esencial del desarrollo de la sociedad moderna, ya que “no hay área en la vida contemporánea donde el diseño... no sea un factor significativo en la formación de la experiencia humana” (Buchanan, 1992, p.4). Entonces, la disciplina del diseño mantiene el factor integrador que funciona como un eje transversal moldeable a lo largo de distintas disciplinas y ciencias.

A partir de esto, los diseñadores hemos desarrollado el pensamiento de diseño que, de manera práctica, podemos entender como la forma de abordar un problema para poder dar una solución efectiva, particular de los diseñadores. No obstante, su aplicación y adaptación a otras disciplinas ha creado diversas concepciones que lo colocan como una tendencia, una estrategia e incluso una metodología que presenta un modelo de pasos a seguir para llegar a innovar, lejos de su planteamiento fundacional.

El pensamiento de diseño

El pensamiento de diseño se ha encontrado en una discusión conceptual debido a la confusión de su planteamiento. Popularmente se conoce al *design thinking* como una metodología o proceso que busca la innovación. Este concepto ha tenido un auge importante en el siglo XXI debido a su aplicabilidad no sólo en el diseño, sino también en disciplinas como mercadotecnia, economía y diversas ingenierías. No obstante, el uso de este término genera un desconocimiento de lo que realmente implica el pensamiento de diseño y su origen, así como su injerencia en el diseño.

Para las disciplinas mencionadas, el pensamiento de diseño es un modelo de estrategias y pasos a seguir planteados para llegar a la innovación de un objeto, lo cual no coincide con su postulación original.

El primer uso del término *design thinking* se le atribuye a Peter Rowe (1987), arquitecto y diseñador urbano, quien al publicar el libro bajo el mismo nombre establece que en el pensamiento de diseño no existe una técnica de paso a paso que pueda repetirse, con lo cual se descarta toda posibilidad de que este pensamiento sea solamente una estrategia de innovación.

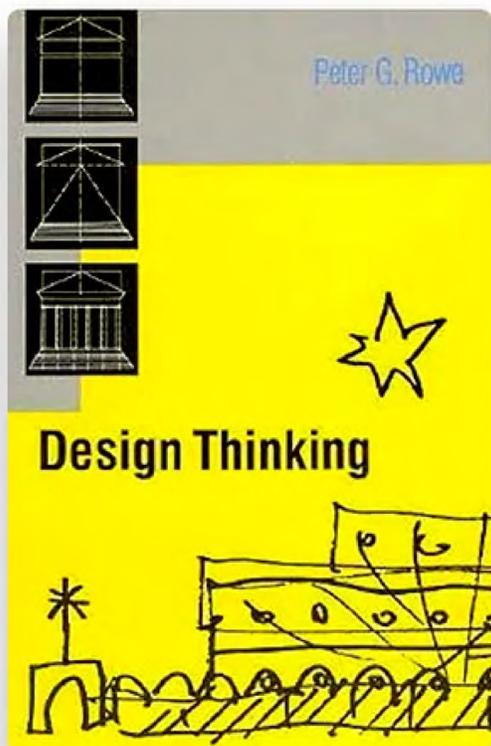


Figura 1. *Design Thinking*. Nota: Portada de *Design Thinking*, Peter Rowe [Imagen], por MIT Press, s.f., <https://mitpress.mit.edu/books/design-thinking>

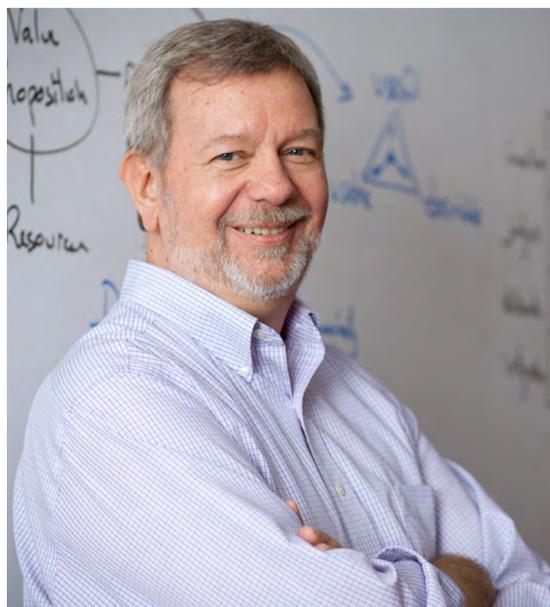


Figura 2. Richard Buchanan. Nota: Apartado de Richard Buchanan [Fotografía], por Enterprise UX, 2011, <https://rosenfeldmedia.com/eux2018/speakers/richard-buchanan/>

Así mismo, define al diseño como el medio fundamental para el desarrollo de las ideas e investigación que los diseñadores utilizan en los procesos de desarrollo de sus proyectos. Con tres casos de estudio, Rowe define al pensamiento de diseño como una actividad intelectual.

Otra referencia la podemos encontrar en “Wicked problems in Design Thinking”, escrito en 1992 por Richard Buchanan, donde se abarca la problemática en torno a los problemas “perversos” o confusos y cómo es que la disciplina del diseño tiene una oportunidad ante éstos a través de su pensamiento de diseño.

A pesar de que Buchanan (1992) no establece una definición exacta para el pensamiento de diseño, postula que el diseño es una disciplina integradora y su actividad intelectual se desarrolla en un plano transversal, particular a otras disciplinas, pero que toma partes de su conocimiento para la búsqueda de una solución compaginando diversos procesos aislados que conformen los nuevos principios y métodos del diseño.

De acuerdo con Buchanan, el pensamiento de diseño tiene cuatro dimensiones: a) Diseño de comunicaciones simbólicas y visuales; b) diseño de objetos materiales; c) diseño de actividades y servicios; d) diseño de sistemas complejos o ambientes para vivir.

Dichas dimensiones, a pesar de tener distintos enfoques, se encuentran interconectadas sin jerarquía alguna y “desembocan en el pensamiento contemporáneo del diseño con sorprendentes consecuencias para la innovación” (Buchanan, 1992, p.7). La ventaja de éstas es que el diseño no sólo se centra en un aspecto del desarrollo de una actividad, sino que también puede incidir de distinta manera a lo largo de los procesos ya sea dentro o fuera de la disciplina. En las dimensiones citadas se resumen signos, cosas, acciones y pensamientos (Buchanan, 1992), de tal modo que permiten la expansión de las actividades e injerencias del diseño.

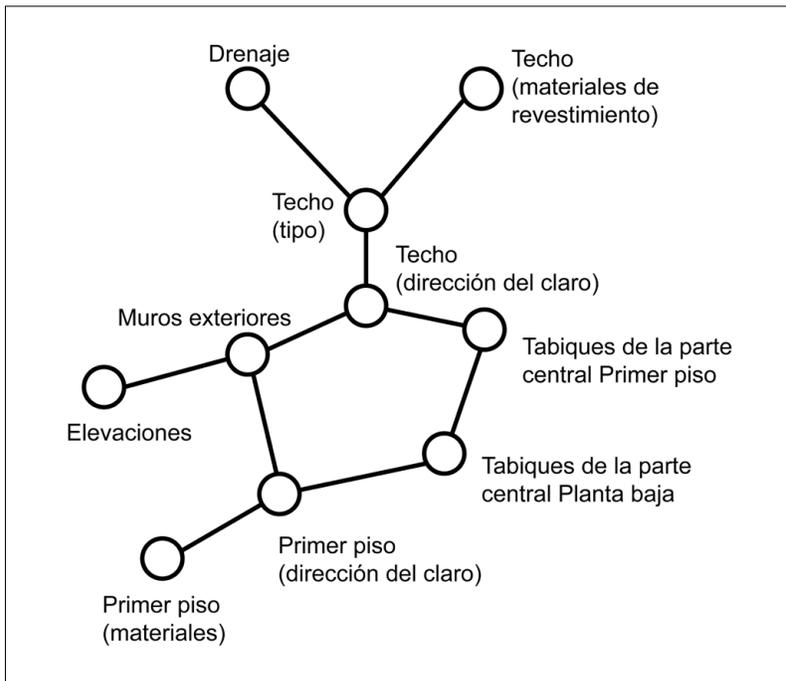


Figura 3. Estructura de un problema en un diseño habitacional. Nota: Explicación de los problemas perversos. Apartado de Estructura de un problema en un diseño habitacional [Imagen], por Nigel Cross, 2005, *Métodos de diseño: Estrategias para el diseño de productos*. Limusa.

Conceptualmente, el pensamiento es una actividad humana natural propia de cualquier disciplina, como el diseño, la filosofía o las ciencias sociales, es decir que no es exclusiva de una u otra. Lo que hace al pensamiento de diseño distinto de otros es el enfoque y la forma de abordar las situaciones en las que se emplea.

De acuerdo con Rivera Díaz (2018), “pensamos... porque algo se opone al logro de un propósito y en principio no sabemos qué hacer ni cómo ac-

tuar. En esta lógica, tenemos que pensar porque una situación nos arranca del hábito...” (p.40). Se establece que el pensamiento se genera a partir de una situación de incertidumbre; así mismo, afirma que “pensar y actuar se integran en la experiencia. El sujeto que piensa y actúa se transforma y afecta su entorno social” (Rivera, 2018, p.44). Es en la búsqueda de sentido ante dicha incertidumbre que el pensamiento tiene como propósito una acción que afecta tanto a la situación en la que nos encontramos como al entorno social.

Por tanto, se entiende que la actividad del diseñador es pensar con el fin de encontrar una acción que contribuya, de manera social y en su entorno, a la situación concreta en la que se encuentra, por lo que nunca se repetirá esta situación del mismo modo.

Establecido lo anterior, podemos definir al pensamiento de diseño como un proceso intelectual, complejo y único para cada situación o problema, construido a partir de distintos procesos de pensamiento aislados que en conjunto pueden desarrollar conocimientos y principios retomados tanto del diseño como de otras disciplinas. Su propósito es posicionar el enfoque que se tiene ante el problema, desde el análisis o comprensión de éste para resolver una necesidad hasta la intervención y utilización de herramientas, donde se involucra no sólo el diseñador, sino también al usuario directo y al impacto que tendrá en su entorno. El pensamiento de diseño es la manera en la que se entiende la práctica del diseño, yendo más allá de una simple metodología.

Es preferible el uso de pensamiento de diseño para poder diferenciarlo de las concepciones mencionadas en un inicio, sin embargo, existe la posibilidad de emplear el término *design thinking* para referirnos al concepto que acabamos de desarrollar, siempre y cuando entendamos las diferencias planteadas.

Antecedentes del pensamiento de diseño en métodos proyectuales

A lo largo de su historia, los paradigmas en el diseño han cambiado, puesto que “la realidad del diseño cambia constantemente, junto con la sociedad que los produce” (Rodríguez, 1989, p.15). Los métodos proyectuales son el

resultado de estos cambios, presentados en el siglo XX, específicamente en la década de 1960, fueron propuestos frente a la necesidad de promover los sistemas y procesos para diferenciar al diseño de otras disciplinas como la arquitectura y la ingeniería, buscaron métodos que pudieran justificar las configuraciones particulares en las actividades de los diseñadores.

Una de las primeras postulaciones sobre esta diferencia fue mencionada por Bruce Archer (1965), quien argumenta que los conocimientos presentados en el diseño forman parte de una noción distinta a la de otras disciplinas como la arquitectura y las ciencias sociales, con lo que deja entrever que sí existe un modo distinto de pensar y actuar por parte de los diseñadores que debe complementarse con el conocimiento de otras disciplinas para la solución de problemas y desarrollo de proyectos.

Siguiendo en esta línea, en *Métodos de diseño*, publicado en 1978 por Christopher Jones, se expone que los diseñadores pueden abordar los problemas desde dos posturas distintas: la intuitiva y la deductiva. Los conceptos desarrollados por Jones son la caja negra (intuitiva), en donde se establece que los resultados del trabajo del diseñador surgen a partir de un proceso consciente, pero que no puede ser descrito ni teorizado; y la caja transparente (deductiva), entendida como un método proyectual racional, con un proceso de diseño que, tal como lo señala Rodríguez (1989, p.33) en el análisis de este método, integra las siguientes características:

1. Objetivos, variables y criterios de evaluación son claramente fijados de antemano.
2. El análisis del problema debe ser completado antes de iniciar la búsqueda de soluciones.
3. La evaluación es fundamentalmente verbal y lógica (en lugar de experimental).
4. Las estrategias se establecen de antemano.
5. Por lo general las estrategias son lineales e incluyen ciclos de retroalimentación.

Con esto, concretamos que el propósito de la caja transparente, más allá de establecer un método proyectual para la resolución de los problemas, busca integrar nuevas posibilidades con una temprana delimitación y análisis del problema, que permitan incluir las estrategias particulares provenientes del pensamiento del diseñador para su resolución.



Figura 4. Secuencia del proceso de diseño de caja transparente, según Jones (1978). Nota: Apartado de Secuencia del proceso de diseño de caja transparente, según Jones [Imagen], por Luis Rodríguez, 1989, Para una teoría del diseño. UAM.

Los métodos proyectuales se posicionaron como el nuevo entendimiento de los procesos y de la configuración del diseño moderno hasta la segunda parte de la década de 1970. Luego de esto fueron fuertemente criticados y rechazados por la concepción de que la atención y los esfuerzos mentales de los diseñadores se centraba solamente en definir un método que justificara el desarrollo de los proyectos de diseño dejando de lado los resultados de los mismos. Éstos métodos no tuvieron el impacto esperado debido a diversas carencias y malentendidos en su planteamiento.

Sin embargo, no todo fue en vano, puesto que a partir de esta profundización surge un “despertar en la conciencia de los diseñadores ante el complejo acto de diseñar y sus múltiples interconexiones” (Rodríguez, 1989, p.46), con lo que

comenzaron nuevos planteamientos que centraban su atención en los procesos mentales generados a partir de dichos métodos.

Peter Rowe (1978) propone que a pesar de la existencia de estos métodos, es en realidad el pensamiento de diseño el que logra identificar las posibles soluciones a los problemas por medio del marco referencial, creado a partir de los paradigmas del diseño y de procedimientos comunes en su resolución. Es así como se genera este salto de concepciones de los métodos proyectuales al comienzo del desarrollo de una nueva concepción del pensamiento de diseño.

Si bien los métodos proyectuales presentaron un aporte que marcó un antes y un después en la disciplina de diseño, su aportación principal está en la revelación de la peculiaridad de los diseñadores y con ello la evolución de la concepción del diseño como un conjunto de métodos y procesos a lo que años más tarde Buchanan (1992) definiría como una disciplina integradora.

Postura teórica en los programas académicos de diseño

En México existen diversas Instituciones de Educación Superior (IES) que imparten estudios profesionales a partir de sus programas académicos. El Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño (COMAPROD) define los programas académicos como un “conjunto de sujetos, acciones e instrumentos para la formación de profesionistas, en este caso, diseñadores” (COMAPROD, s.f, p.69), éstos forman un sistema articulado por el plan de estudios que involucra a todos aquellos que forman parte como docentes y alumnos, así como las diversas actividades que se desarrollan a su alrededor.

Las IES están encargadas de dotar sus programas de una filosofía y de objetivos generales con el fin de generar un programa académico y un plan de estudios que derive de la intencionalidad misma, particulares por su matrícula de estudiantes y docentes, sus métodos de evaluación, su postura teórica y la tradición de la disciplina (Rivera, 2018). Por ello cada programa académico es distinto y presenta diversas actualizaciones de acuerdo con el cambio de sus factores.

La postura teórica de un programa académico proviene del conjunto de ideas particulares de los docentes, la propuesta ideológica educativa y las líneas de investigación de la IES a la que pertenecen. Éstas generan una noción de diseño que es transmitida a los estudiantes, quienes a su vez tienen sus propias ideas basadas en las expectativas y concepciones exógenas de la disciplina.

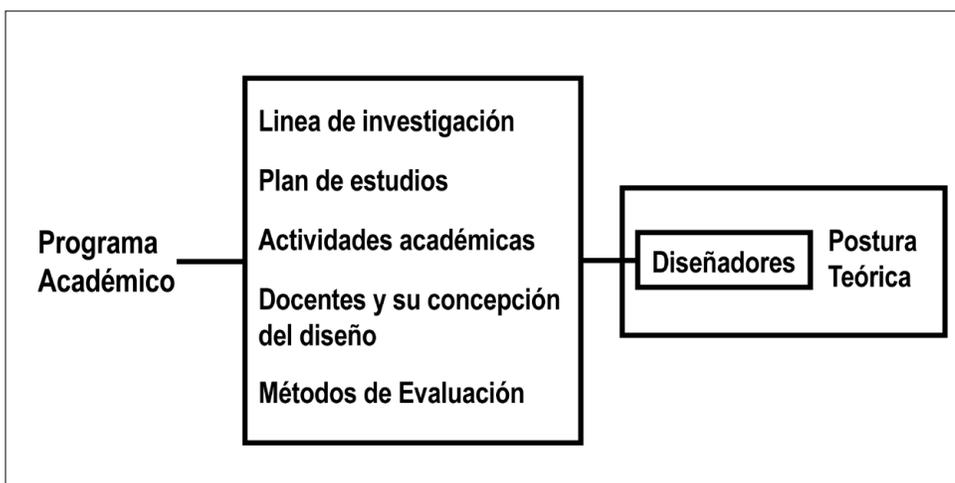


Figura 5. Postura teórica en los programas académicos. Nota: Explicación a modo de esquema de cómo se articula un programa académico y su postura teórica. Apartado de Postura Teórica en los programas académicos [Imagen], por Diana Garduño, 2021.

A lo largo de su desarrollo dentro del programa de diseño, los estudiantes se apropian de las ideas de los docentes y junto con las suyas desarrollan una postura teórica propia, necesaria para formarse como profesionistas y lograr, así, habilidades para sus actividades académicas y profesionales.

Podemos definir la postura teórica como la manera en la que se definen: qué es, qué hace y cuál es el enfoque del diseño de acuerdo con los fundamentos propuestos por la IES. Es la postura teórica uno de los factores determinantes del diseñador y su capacidad crítica argumentativa, así como las actividades que desarrolla y el impacto que éstas puedan tener en su entorno social.

Por consiguiente, los programas académicos son de suma importancia en la formación profesional de los diseñadores y en la generación de una postura teórica, ya que deben cumplir con diversos objetivos que aseguren la correcta formación de de los estudiantes, tal como lo menciona Rivera (2018):

El reto educativo de las Instituciones de Educación Superior (IES) y sus Programas Académicos (PA) del campo del diseño es egresar estudiantes para enfrentar problemas complejos de diseño y, por lo tanto, el área de oportunidad es lograr educar diseñadores capaces de integrar conocimientos, habilidades y actitudes para afrontar proyectos donde la problemática a resolver demande, del futuro diseñador, el ejercicio del pensamiento complejo utilizado en situaciones espaciales y temporales específicas. (p.105)

Así pues, un programa académico exitoso es aquél que produce profesionales del diseño capaces de desarrollar habilidades para la resolución de problemas; diseñadores que generan su propia postura teórica con el conjunto de aprendizajes vistos en la licenciatura y las experiencias adquiridas durante su actividad profesional.

Programa académico en Diseño y Comunicación Visual en la FES Cuautitlán

La Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán (FESC) cuenta con un programa académico de Diseño y Comunicación Visual que corresponde a un área específica de acuerdo con las dimensiones del diseño propuestas por Richard Buchanan (1992), el diseño de comunicaciones simbólicas y visuales, con su enfoque en resolver problemas de comunicación y argumentación a través de nuevas síntesis de palabras e imágenes, con el apoyo de técnicas, herramientas y tecnologías como la ilustración, la fotografía y el diseño digital.

De acuerdo a su descripción, Diseño y Comunicación Visual “es la carrera que forma profesionistas capaces de dirigir, proponer, estructurar, desarrollar y aplicar estrategias de comunicación que sirvan para difundir, informar y en su caso educar dentro de cualquier sector de nuestra sociedad” (Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM, s.f.), todo bajo la propuesta de dos planes de estudio para educación presencial y en línea, que constan de nueve semestres, en los cuales se desarrollan, desde un inicio, los conceptos básicos de diseño tanto en su teoría como en su práctica.



Figura 6. Pasillo del Edificio de Diseño. FES Cuautitlán.

Nota: Apartado de Pasillo del edificio de Diseño. FES Cuautitlán [Fotografía], por Karen Bello, 2019.

En el plan de estudios presencial, los nueve semestres de la licenciatura se estructuran en cuatro niveles de profesionalización, con el propósito de incrementar las competencias y conocimientos sobre diseño, y así la complejidad en la resolución de problemas en las actividades prácticas.

La estructura de división de los semestres se observa de la siguiente manera: primero a cuarto semestre corresponden a un nivel básico; quinto y sexto semestre, a un nivel profesional; séptimo y octavo semestre son para un nivel profesional de especialización de conocimientos, donde se genera una escisión de la disciplina en tres áreas:

- a) Audiovisual, Fotografía y Multimedia.
- b) Simbología y Diseño de Soportes Tridimensionales.
- c) Diseño Editorial e Ilustración.

Por último, el noveno semestre corresponde a un nivel profesional conclusivo, donde se integran todos los aprendizajes obtenidos a lo largo de la licenciatura en un Seminario Integral de Investigación Profesional.

Según se afirma, el plan de estudios cuenta con asignaturas de carácter teórico y práctico que suponen una integración de conocimientos que luego es aplicada en prácticas y ejercicios para formar la postura teórica global de la licenciatura.



Figura 7. Clase de iluminación fotográfica en FES Cuautitlán. Nota. Apartado de Clase de Iluminación fotográfica en FES Cuautitlán [Fotografía], por Itzel Cancino Huerta, 2019.

Para la integración de estos conocimientos, el programa académico se vale de una plantilla de docentes, quienes se encargan de cada una de las asignaturas del plan de estudios y llevan a cabo la designación de las actividades a lo largo de toda la licenciatura.

Esta plantilla está conformada en su mayoría por docentes pertenecientes a la disciplina y al departamento de diseño en la UNAM, se encargan de impartir las asignaturas prácticas como Diseño, Envase y Embalaje y Fotografía; pero existe, también, un grupo de docentes externo al departamento y, por lo tanto, a la disciplina del diseño, quienes generalmente imparten asignaturas teóricas como Metodología de la Investigación, Teoría de la Comunicación y Relaciones Públicas.

Esto es un factor importante a considerar en la concepción del programa académico, ya que, como se dijo anteriormente, la postura teórica de cada uno de estos docentes es parte fundamental de la enseñanza del diseño que dota a los estudiantes de los conocimientos necesarios para desarrollar su habilidad crítica y argumentativa, y para llevar a cabo sus actividades profesionales.

Es determinante analizar cómo se desarrollan estas actividades y cuál es la injerencia que tiene el pensamiento de diseño en su postura teórica porque, como lo menciona Rivera (2018), los programas académicos se proponen un objetivo a cumplir en las enseñanzas de la disciplina, pero comúnmente se enseñan cosas muy distintas, debido a que las premisas preestablecidas, no sólo en las posturas de los estudiantes, sino también de los mismos profesores, se componen de distintas concepciones de qué es y cómo hacer diseño que se encuentran arraigadas en la cultura.

Somos nosotros mismos, los diseñadores, quienes a partir de estas concepciones y actividades profesionales generamos el concepto de diseño y sus aplicaciones en la vida cotidiana, insertas en la sociedad.

Conclusiones

Se ha revisado el concepto de pensamiento de diseño como una manera de entender la actividad intelectual integradora de diversos procesos que generan el conocimiento necesario para afrontar problemáticas diversas determinadas por la incertidumbre. Así mismo, tomamos la postura, de acuerdo a sus antecedentes en los métodos proyectuales, de que dicha

actividad intelectual no es deductiva, no utiliza un método lineal y tampoco se basa en premisas preestablecidas.

También, se estableció qué es un programa académico de acuerdo con el COMAPROD y qué es la postura teórica, con lo que definimos cuál es el programa académico de Diseño y Comunicación Visual en la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán y su plan de estudios.

Con todo esto descrito, podemos determinar que la injerencia del pensamiento de diseño en la postura teórica que sostiene la licenciatura es parcial. Esta afirmación se basa en los siguientes argumentos:

Primero, tal como lo describe Rivera (2018), al igual que en otros programas académicos, en Diseño y Comunicación Visual “los estudiantes no terminan por apropiarse del *design thinking* ya que no consolidan aprendizajes de las competencias necesarias para navegar con certidumbre en un mar lleno de incertidumbre y complejidades” (p.54). Al no comprender el concepto de pensamiento de diseño éste no puede ser desarrollado ni diferenciado del erróneamente llamado *design thinking* con sus estrategias y metodologías, por lo que tampoco puede aplicarse en proyectos interdisciplinarios o para resolver problemas de diseño.

Segundo, a pesar de que el plan de estudios cuenta con asignaturas teóricas y prácticas que buscan una alta complejidad en las dimensiones del conocimiento, no se encuentran interpenetradas entre sí para conjugarse y poder generar un aprendizaje complejo que pueda ser analizado, reposicionado y aplicado en futuros problemas de diseño. Esto deviene en un razonamiento débil sobre cada uno de los conocimientos, ejercicios y procesos vistos y aplicados en la licenciatura.

Tercero, el pensamiento de diseño no se desarrolla ampliamente en la licenciatura debido a que las argumentaciones sobre la concepción de la disciplina son muy diversas. En algunas asignaturas y con algunos docentes se continúa trabajando y enseñando bajo premisas establecidas y procesos lineales, como ciertos procesos creados por los mismos estudiantes, o incluso bajo metodologías adaptadas de diversas disciplinas que no corresponden en su totalidad a los paradigmas del diseño actual, puesto que en la actividad profesional hay retos que no pueden ser solucionados sin un pensamiento complejo donde se mantenga una continua búsqueda de posibilidades.

La subjetividad del docente imposibilita la generación de una postura teórica crítica que facilite a los alumnos la toma de decisiones y su capaci-

dad argumentativa en cuanto a las competencias de diseño y las habilidades a desarrollar.

No obstante, existen resultados bajo estos procesos lineales, y si bien pueden validarse según sus propios principios, no se aplica por completo el pensamiento de diseño, por lo que la solución propuesta deviene en dos situaciones: resuelven problemas superficiales en la actividad práctica, generalmente enfocados en la función estética sin llegar al fondo del problema o, en el peor de los escenarios, la solución a la que llegan los diseñadores impacta negativamente en el entorno y genera nuevos problemas de diseño, indeterminados, confusos y perversos.

De esta manera, se concluye que la injerencia del pensamiento de diseño en la postura teórica del programa académico de Diseño y -en la FES Cuautitlán- no es vigente ni está generando un nuevo paradigma entre los diseñadores que se están formando.

A pesar de todo, existe la posibilidad de que el pensamiento pueda desarrollarse. Al existir cierta concepción sobre procesos de diseño, puede ser reposicionada, tal como se hizo con los métodos proyectuales, con el fomento de la investigación y el ejercicio del verdadero pensamiento de diseño, de acuerdo a los conceptos dados en este artículo.

Se deben abandonar concepciones subjetivas por parte de docentes y alumnos y centrarse en el análisis correcto de las cuestiones teóricas desde un enfoque objetivo para una aplicabilidad eficaz.

Así mismo, es determinante replantear el concepto de diseño que hemos creado a partir de las actividades que llevamos a cabo y las premisas que establecemos, ya que la colectividad tanto interna como externa a la disciplina se apropia de éste mismo para definir qué es y qué hace el diseño en la sociedad. Esto generará que los acercamientos al diseño puedan nutrir la interdisciplinariedad en su enseñanza e integrar los conocimientos y actividades prácticas del programa académico.

Por último, es trabajo de los estudiantes, como parte esencial de este programa académico y futuros diseñadores, formar su propia postura teórica crítica, desarrollar sus habilidades argumentativas en la toma de decisiones en los ejercicios prácticos de la licenciatura, investigar y profundizar en los conocimientos de interés.

El desarrollo del pensamiento de diseño lleva a la toma de decisiones en situaciones de incertidumbre en la actividad profesional y puede colo-

carlos dentro de un quehacer del diseño definido por sus intereses, habilidades e injerencias en su entorno social.

Dada esta revisión teórica, se exhorta a las autoridades competentes para el seguimiento de la comunidad de Diseño y Comunicación Visual de la FES Cuautitlán y para la generación de mecanismos de diagnóstico que permitan determinar cuáles son los puntos críticos en los que el pensamiento de diseño se ausenta o malversa y poder, así, transitar hacia dinámicas pertinentes que den seguimiento paulatino y sostenido a las distintas generaciones para lograr subsanar estas carencias.

Referencias

- Archer, B. (1965). *Systematic Method for Designers*. The Design Council.
- Bello, K. (2019). Pasillo del Edificio de Diseño. [Imagen] FES Cuautitlán. Cancino, I. (2019). Clase de iluminación fotográfica en FES Cuautitlán.
- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21.
- COMAPROD. (s. f.). *Marco de Referencia e Instrumento de Acreditación*. COMAPROD. <https://www.comaprod.com/recursos-comaprod/><https://www.comaprod.com/recursos-comaprod/>
- Cross, N. (2005). Estructura de un problema en un diseño habitacional [digital] Métodos de diseño: Estrategias para el diseño de productos. (F. R. Vázquez, Trad.). Limusa.
- Enterprise UX (2018). *Richard Buchanan* [Fotografía] <https://rosenfeldmedia.com/eux2018/speakers/richard-buchanan/>
- Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM. (s. f.). *Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual*. <https://www.cuautitlan.unam.mx/licenciaturas/dcv/><https://www.cuautitlan.unam.mx/licenciaturas/dcv/>
- Garduño, D. (2021). *Postura teórica en los programas académicos* [Imagen].
- MIT PRESS (s. Sin fecha). *Design Thinking*. Peter Rowe [Imagen]. <https://mi-tpress.mit.edu/books/design-thinking><https://mi-tpress.mit.edu/books/design-thinking>
- Rivera, L. A. (con Ávila A. M.) (2018). *La evaluación de la educación del diseño en México: un enfoque desde la didáctica*. COMAPROD. <https://www.comaprod.com/recursos-comaprod/><https://www.comaprod.com/recursos-comaprod/>
- Rodríguez, L. (1989). *Para una Teoría del diseño*. UAM.
- Rodríguez, L. (1989). *Secuencia del proceso de diseño de caja transparente, según Jones* [Imagen]. Para una teoría del diseño. UAM.
- Rowe, P. (1987). *Design Thinking*. MIT press.

*Diana Garduño Dávila es diseñadora con más de 5 años de experiencia. Egresada de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual por la Facultad de Estudios Su-

periores de Cuautitlán, UNAM. Reside en la Ciudad de México, donde se ha desarrollado profesionalmente enfocándose en Identidad Corporativa y Marketing Digital para diversas empresas nacionales e internacionales, así como en proyectos divergentes. Actualmente se desempeña como Gerente del área de Diseño y Marketing para una empresa nacional enfocada al servicio del sector salud, donde genera estrategias de comunicación y procesos metodológicos para la solución de problemas internos de manera transversal con otras áreas. Sus intereses principales se centran en el branding, pensamiento de diseño, ilustración, marketing digital e Historia del Arte. ORCID: 0009-0005-7616-5973



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.