

32

#01

**REENFOQUE DEL ÁREA
METODOLÓGICA PARA EL
NUEVO PLAN DE ESTUDIOS DEL
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO,
UNIVERSIDAD DE SONORA**

Dr. Arodi Morales-Holguín

Lic. Mónica del Carmen Aguilar Tobin

Andrés Abraham Elizalde García

Universidad de Sonora

Sonora, México

44

#02

**MOVIMIENTO LÍQUIDO: LA RELACIÓN
ENTRE LA FOTOGRAFÍA, LA PINTURA
Y EL CINE**

Lic. Juan Manuel Hernández

Rodrigo Illescas

FADU, Universidad de Buenos Aires

Buenos Aires, Argentina

54

#03

**INFOGRAFÍA Y SUS TRES
CAPAS: UNA APROXIMACIÓN
PEDAGÓGICA PARA DISEÑO
GRÁFICO**

**Dr. Salvador Edmundo Valdovinos-
Rodríguez**

Mtra. Angélica Martínez-Moctezuma

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Ciudad Juárez, México

Reenfoque del área metodológica para el nuevo **PLAN DE ESTUDIOS** del programa de diseño gráfico, Universidad de Sonora

Dr. Arodi Morales-Holguín

Universidad de Sonora

Sonora, México

redeshmo@gmail.com

Lic. Mónica del Carmen Aguilar Tobin

Universidad de Sonora

Sonora, México

monica.aguilar@unison.mx

Andrés Abraham Elizalde García

Universidad de Sonora

Sonora, México

andres.elizalde@unison.mx

Fecha de envío: 28/ 07/ 2021

Fecha de aceptación: 23/ 01/ 2022

#04

INPADI 2.0 METODO PARA UNA INVESTIGACIÓN EN DISEÑO SOCIAL, CREATIVO E INNOVADOR

Dr. Rafael Vivanco

Lic. Sandra Tineo

Pontificia Universidad Católica del Perú

Lima, Perú



Foto de mujer creativa creado por rawpixel.com - www.freepik.es

PALABRAS CLAVE

Diseño gráfico; enseñanza; métodos de diseño; modelo educativo; educación superior.

Entre los métodos de diseño, destaca como promotor el diseño de vanguardia, elemento al que paradójicamente no se le suele dar relevancia en la formación universitaria, al enseñarse métodos de naturaleza causal surgidos hace varias décadas y que hoy parecen no responder a la complejidad y necesidades del contexto sociocultural actual. El presente artículo explora dicha realidad, enfocada en el rediseño del plan de estudios del programa de Diseño Gráfico en una universidad mexicana. El análisis concertado concluye que es pertinente la adopción de métodos vanguardistas de perfil complejo sobre aquellos tradicionales, lo cual podría contribuir a una formación universitaria prospectiva.

Refocusing the methodological area for the new curriculum of the graphic design program, University of Sonora.

KEY WORDS: *Graphic design; teaching; design methods; educational model; higher education..*

Design methods stand out as a promoter of avant-garde design, an element that paradoxically is not usually given such relevance in university education, when teaching methods of a causal nature that emerged several decades ago, which today seem not to respond to the complexity and needs of the current sociocultural context. This article explores this reality, focused on the redesign of the curriculum of the Graphic Design program at a Mexican university. The concerted analysis concludes that it is pertinent to adopt avant-garde methods with a complex profile over traditional ones, which could contribute to a prospective university education.

INTRODUCCIÓN

La Organización de las Naciones Unidas, en el año 2015, emprendió un plan global con el objetivo de incentivar el progreso social y económico sostenible en el mundo; como parte de esto se concertó una estrategia de acción a la cual llamaron Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (Instituto Nacional para el Federalismo y el Desarrollo Municipal, 2017). El enfoque propuesto por el modelo 2030 lo adoptaron tanto la Universidad de Sonora como otras instituciones de educación superior de México, estructurando principios y valores centrados en cumplir, de acuerdo con los diversos desafíos que representan la globalización y los avances tecnológicos, la meta de formar profesionistas competentes. En este sentido, el programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Sonora, el cual se encuentra en las etapas finales readecuar su plan de estudios para dicho proceso, ha configurado un diseño de plan de estudios apegado a dicha visión, poniendo especial atención a los desafíos actuales y por venir en el área. El presente artículo aborda dicha rees-

tructuración centrándose en el área metodológica; en concreto, en la adecuación de las asignaturas Metodología para el diseño I, II y III.

Una de las dificultades principales en la reestructuración del programa radica en la escasa valoración que se le suele dar, en la teoría y en la práctica, a los métodos de diseño (Morales y González, 2020). En lo que refiere al contexto teórico, son pocos los estudios que profundizan en ello, en especial aquellos que apunten a un enfoque prospectivo. En ese sentido, esta investigación se apoya en los aportes de Ariza Ampudia (2020), Moreno y Rogel (2012), Fragoso (2009), Morales (2020) y Morales y González (2020).

Para empezar, desde la perspectiva de Ariza Ampudia (2020), el diseño contribuye al pensamiento lógico; subraya que la complejidad que caracteriza la realidad que vivimos invita a adoptar el uso de métodos de diseño para afrontar los problemas del mundo. Esto nos permite tener no sólo una guía, sino también herramientas que favorezcan una visión global de cara a solucionar los diversos problemas que se presenten.

Luego, para Morales y González (2020), desde una perspectiva integral, los métodos de diseño son un engranaje elemental para la producción de diseños en todas sus manifestaciones. Representan un elemento cardinal tanto en la formación como en la práctica del diseñador al ser importantes promotores del análisis y la reflexión, pues de esto dependerá la calidad de sus productos y su impacto social. En su investigación, Morales y González profundizan en el contexto teórico-práctico de los métodos de diseño en México, e identifican que los métodos utilizados en la enseñanza y en la práctica exhiben dos escenarios disímiles: uno apoyado en procesos lineales de perfil causal con origen cartesiano, y otros que apuntan hacia los procesos y perspectivas interdisciplinarios de perfil complejo, más amplios e integrales. Entendemos por complejo, según Morin (2003), aquello semejante a un tejido en conjunto de constituyentes heterogéneos inseparablemente asociados; tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones y azares que constituyen nuestro mundo. En ese sentido, Fragoso enfatiza que el estudio de la complejidad como forma de conocimiento del diseño «considera la evolución y el cambio que se ha dado en el ámbito de las ciencias por lo que el abordaje a una realidad compleja debe hacerse con un método y con un tipo de pensamiento también complejos» (Fragoso, 2008, p.105)

Por su parte, Moreno y Rogel (2012) sostienen que una de las principales características de los métodos actuales es la inclusión del usuario como participante activo dentro del proceso de diseño. Se le asume como poseedor de conocimientos que ayudan a desarrollar productos más afines, donde el usuario adquiere un papel crucial en el proceso de diseño, potenciando así la capacidad y el alcance de los métodos. Este paradigma transfigura en buena medida el sentido tradicional que se tiene del método en el diseño y

su desarrollo. Conviene valorar y adoptar estratégicamente estos enfoques en la enseñanza universitaria.

Las conclusiones alcanzadas favorecen estrategias aplicables en el rediseño del plan de estudios descrito, el cual se enfoca en brindar al estudiante una perspectiva más amplia y de vanguardia en cuanto a los métodos de diseño y su praxis; esto al final repercute en la calidad de su ejercicio profesional.

LOS MÉTODOS DE DISEÑO Y SU IMPORTANCIA

Dialogar sobre los métodos de diseño equivale a indagar un tema poco explorado, de una relevancia preponderante, al cual, en ocasiones, parece no dársele la importancia que tiene. No obstante, primero resulta conveniente clarificar la diferencia entre los conceptos de método y metodología, ya que tienden a confundirse y usarse como sinónimos, cuando en realidad son diferentes. De acuerdo con Ander (1995), por método se entiende la serie de pasos, operaciones, reglas o procedimientos establecidos de forma reflexiva, a través de los cuales es posible alcanzar un fin. En el caso del diseño, el método puede aplicarse a la creación de un gráfico. En cambio, metodología es la ciencia que estudia los métodos.

Si bien se identifica al siglo XX con el del origen de los métodos de diseño, autores como Jones (1992) ubican su surgimiento hace siglos, en tanto como procesos subjetivos que irían evolucionando, teniendo particular desarrollo en la Bauhaus. De acuerdo con Moreno y Rogel (2012), es ahí donde se da la contribución de nuevos conceptos para perfeccionar aspectos como la funcionalidad y la belleza, en sintonía con la simplicidad y la coherencia económica. No obstante, es hasta la década de los cincuenta donde la metodología de trabajo y una formación profesional del diseñador darían lugar a una metodología proyectual de diseño simple, la cual influiría en la práctica.

Desde otra posición, los métodos de diseño vienen a ser un ejercicio de razonamiento, de atención a los recursos con los que se cuenta, de imaginación, entre otros aspectos, lo cual incluye las técnicas que se van a utilizar en la práctica (Ariza Ampudia, 2020).

De esta manera, es posible dilucidar los métodos de diseño como un proceso preponderante en la dinámica cognitiva, creativa y proyectual del diseñador, lo cual resulta una conjetura coherente cuya importancia parece ser incuestionable. A esta perspectiva valdría brindarle mayor atención por su influencia en el contexto social.

LOS MÉTODOS DE DISEÑO Y EL CONTEXTO ACTUAL

Los métodos de diseño a partir del modelo Bauhaus, dadas las características y el entorno particular que se vivía en esos días, fueron compuestos desde el andamiaje causal (Lupton y Miller, 2002): en otras palabras, un orden secuencial muy parecido al de cadenas formadas por eslabones. Se trata de un proceso lineal caracterizado por la rigidez, donde es necesario pasar por el eslabón uno para acceder al dos, y el dos para llegar al tres, proceso que se repite hasta alcanzar el resultado como eslabón final. Este es un principio de origen cartesiano que ha dirigido los métodos de diseño a lo largo del tiempo, rigiendo la formación de los diseñadores en las universidades incluso hasta nuestros días; a estos métodos los denominaremos -tradicionales-.

La realidad social, tecnológica y cultural de la primera mitad del siglo XX, cuando los métodos de diseño surgieron y se consolidaron, resulta ser distinta a la que se vive en el actual siglo XXI. Los avances tecnológicos, donde el internet y la transición de los distintos canales de comunicación a los medios digitales han dado forma a un mundo complejo y multidireccional; donde la simplicidad y la unidireccionalidad que caracterizó buena parte del siglo XX ha

quedado atrás, y donde, al mismo tiempo, la actual cultura del consumo ha constituido un imaginario distinto al de la época de la posguerra, denota una sociedad distinta a la del siglo pasado, lo que contribuye a desestimar que los procesos válidos hace décadas mantienen la misma vigencia hoy. De esta forma, los métodos de diseño, su uso y productividad surgidos en aquella época, hoy, dada la complejidad de la dinámica actual, resultan insuficientes y hasta obsoletos.

En el escenario complejo actual, la relación de conocimientos y disciplinas que tradicionalmente se tienen como lejanas o que no corresponden a un mismo campo disciplinar, hoy es la que permite lograr una mayor comprensión de los fenómenos en las ciencias y las artes, y desde luego también en el diseño. Entendemos lo anterior como objeto de estudio complejo (Fragoso, 2009). Sin embargo, esto no resulta algo fácil de dilucidar, pues nuestra formación se ha basado en el pensamiento simplificador.

Durante la primera mitad del siglo XX, el pensamiento simplificador de inspiración cartesiana era el que regía el paradigma de la ciencia y el conocimiento. Los problemas y las situaciones que se enfrentaban se abordaban y solucionaban a partir del andamiaje causal. En cambio, a partir de mediados del siglo XX, promovido por el surgimiento de las primeras computadoras y necesidades como la solución a las enfermedades, el crecimiento irruptor de los grandes centros urbanos, entre otros, manifestó la insuficiencia de la causalidad como vía para encontrar soluciones. A partir de aquí se volvió más evidente, según Fragoso (2009), la naturaleza compleja de nuestro mundo, donde los fenómenos se interrelacionan en diversos órdenes simultáneamente y donde las diversas realidades, aconteceres y actores interactúan activamente, así como con múltiples acontecimientos de la realidad. En este escenario la linealidad y unidireccionalidad causal pierde sentido al ser rebasada.

De esta manera irían surgiendo nuevos paradigmas de perfil complejo, ante la incapacidad de la causalidad frente a los nuevos problemas. No obstante, el imaginario colectivo en la ciencia, como en el ejercicio profesional, arraigado por siglos a dicho andamiaje simplificador, difícilmente iba a desprenderse de este hacia las nuevas posturas emergentes, tales como el pensamiento complejo (Morin, 2002).

Los métodos de diseño tradicionales serían los responsables de guiar el constructo metodológico del diseño gráfico durante el siglo XX. Esto es constatable al explorar la bibliografía, donde la estructura de los métodos de diseño que han formado a los diseñadores y han guiado el campo profesional siguen, en esencia, una estructura causal.

Sería hasta finales del siglo XX y en el siglo XXI, particularmente desde el boom del *Design Thinking* de Brown (2008), donde la academia comienza a interesarse en la visión compleja como principio tanto disciplinar como profesional del diseño, consolidándose así nuevos métodos antagónicos a los tradicionales, a los cuales denominaremos -disruptivos-. El pensamiento complejo, de acuerdo con Morin (2004, p.23) «está animado por una tensión permanente entre la aspiración a un saber no parcelado, no dividido, no reduccionista, y el reconocimiento de lo inacabado e incompleto de todo conocimiento». Esto nos lleva a cuestionar tanto la enseñanza como los contenidos curriculares y la misma planta docente, de cara a alcanzar las metas que establecen como prioridad una alta calidad en los procesos educativos, tal como plantea la Agenda 2030. Es todo esto lo que motiva el rediseño del plan de estudios del área metodológica del programa de Diseño Gráfico en la Universidad de Sonora.

REESTRUCTURACIÓN DEL ÁREA METODOLÓGICA DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

El programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Sonora surge en 2009; su oferta educativa se apoyó en una malla curricular acorde a las necesidades que se vivían en el momento. El área metodológica, en referencia a los métodos de diseño, se conformó por tres asignaturas: Metodología para el diseño I, II y III.

La asignatura Metodología para el diseño I tiene como objetivo que el alumno identifique las distintas metodologías para desarrollar, a través de estas, proyectos de diseño. Su contenido aborda aspectos como las metodologías existentes y las fases del proceso de diseño. De entre los métodos que se exploran están los de Bruno Munari, Christopher Jones, Morris Asimow, Bruce Archer, entre otros, dado el renombre que las obras de dichos autores han adquirido a lo largo de las décadas.

Más adelante, en Metodología para el diseño II, el estudiante realiza investigación y desarrolla proyectos de diseño en torno al tema del cartel, para lo cual se aplican métodos vistos en la asignatura anterior.

Finalmente, Metodología para el diseño III tiene como propósito proporcionar al alumno elementos prácticos formales para el diseño de logotipos e imagen corporativa aplicada a casos prácticos, utilizando igualmente alguno de los métodos antes mencionados.

El contenido de las asignaturas descritas incluye métodos -tradicionales-, aquellos que han formado a las generaciones egresadas del programa de Diseño Gráfico desde su surgimiento y hasta el día de hoy. No obstante, ello ha permitido formar diseñadores que, en su mayoría, han logrado integrarse al campo laboral alcanzando resultados favorables; incluso un pequeño sector de estos egresados se desenvuelve como proveedor de contenido gráfico para empresas esta-

dounidenses. Se trata de aquellos que han sabido actualizar-se y apegarse a las tendencias internacionales y prospectivas.

A doce años del inicio del programa de Diseño Gráfico y de algunas actualizaciones puntuales hechas a ciertas asignaturas, sobre todo del área tecnológica, el área metodológica no ha experimentado cambio alguno desde su origen, por lo que su renovación resulta necesaria.

Hoy en día los diseñadores enfrentan un mundo cada vez más competitivo, donde la capacidad tecnológica y la actualización constante se vuelven una necesidad ineludible. Donde los diseñadores compiten tanto con aquellos que radican en su entidad, como con los que se ubican en países y continentes distintos, la calidad de sus conocimientos y habilidades se presenta como variable preponderante.

De la misma manera, la formación universitaria compite por ofrecer contenidos actualizados, acordes a las necesidades que demanda el contexto laboral. Por todo lo anterior, el programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Sonora se ha establecido como objetivo incluir en su actualización contenidos de vanguardia para responder a las demandas de los diseñadores, de cara a la realidad del contexto que los envuelve.

METODOLOGÍA

Para el desarrollo de este trabajo se siguió un enfoque cualitativo de tipo descriptivo. Para ello se da continuidad a los resultados de la investigación de Morales (2020), quien entrevistó durante 2019 a estudiantes y egresados del programa en Diseño Gráfico de la Universidad de Sonora, para cuya recolección de datos aplicó una entrevista a quince sujetos, estudiantes y egresados de dicho programa. Las conclusiones del trabajo apuntan a que un sector valora el aporte de los métodos de diseño en la práctica, mientras otro los considera poco efectivos.

En busca de ampliar dichos resultados, se diseñó y aplicó una encuesta no probabilística a través de un muestreo incidental a estudiantes y egresados del programa de diseño de dicha universidad, con lo que se obtuvieron nuevos datos. Para la recolección de datos se emplearon 120 encuestas digitales, aplicadas durante el año 2021 en formato digital través de Google Forms, a sujetos de ambos sexos que cumplieran con el criterio de inclusión.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Según las posturas teóricas expuestas en el presente documento, para la actualización de contenidos del área metodológica del programa de diseño gráfico de la Universidad de Sonora, se considera oportuno valorar la visión compleja, la cual se pretende reflejar en la nueva propuesta curricular del programa.

1. Actualización de contenidos para el área metodológica del programa de diseño gráfico

Previo al presente análisis, como se indicó, Morales (2020) llevó a cabo una investigación descriptiva, donde se indaga acerca de los significados de los métodos de diseño, consideraciones de su uso, influencia y formación recibida en relación con estos.

Respecto a la formación recibida, los resultados permiten identificar tres vertientes: primero están quienes valoran positivamente la calidad de los contenidos y del profesorado; en sí, la formación en lo que respecta a los métodos de diseño, identificándola como fundamental para una eficiente práctica profesional. Luego, el segundo grupo pone en duda la calidad de los contenidos, aludiendo que la enseñanza sobre métodos de diseño fue adquirida en otros espacios, en particular las asignaturas de taller. Finalmente, un tercer grupo enfatiza que es en

el campo laboral, y no en el aula, donde han adquirido dicha habilidad.

En cuanto al uso de los métodos de diseño en la práctica, un sector los considera sinónimo del buen diseño, acentuando su relevancia como herramienta útil para llevar y ordenar procesos creativos. Otro sector, contrariamente, pone en duda su preeminencia, pues identifican que los métodos que conocen y que aprendieron en la universidad son obsoletos, especialmente para el diseño de las diversas vertientes del diseño digital.

En lo que respecta a su utilización, hay quienes al diseñar siguen un método, lo que les permite llegar a resultados competentes, mientras otros simplemente no lo hacen, por lo que optan por la intuición, e incluso están aquellos que apuestan por la suerte.

En adición a dicha investigación, para el presente estudio se aplicó durante el año 2021 una encuesta digital a estudiantes y egresados del programa de diseño gráfico de la Universidad de Sonora sobre diversos aspectos; entre estos se les cuestionó sobre los métodos de diseño. En concreto se les preguntó: ¿En qué medida consideran que los diseñadores aplican los métodos de diseño al momento de diseñar? Los resultados muestran que los alumnos no aprovechan plenamente los métodos, pues un 49% respondió aplicarlos moderadamente; 27% en escasa medida; mientras sólo un 21% dijo que sí los considera y aplica en gran medida. Finalmente, un 3% no los utiliza en absoluto.

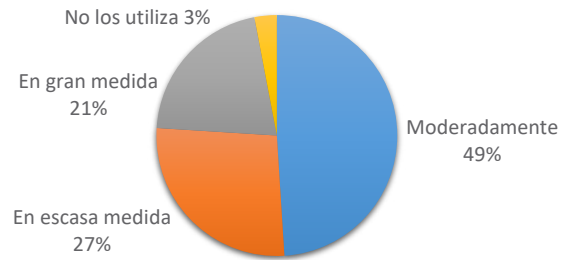


FIGURA 1. Medida en que los diseñadores utilizan los métodos de diseño en el proceso de diseño. Fuente: elaboración propia.

Los datos anteriores permiten cuestionar la viabilidad tanto de los contenidos como de la enseñanza que se imparte en el área metodológica hoy en el programa; se encontró necesario realizar acciones como:

- Actualizar los contenidos, en especial los métodos de diseño que se enseñan en el aula, apostando por aquellos de avanzada.
- Delinear mejores estrategias didácticas que promuevan en el alumno una mayor concientización respecto a la importancia y preponderancia de los métodos de diseño en la práctica profesional.
- Mayor especialización del profesorado que imparte dichas asignaturas, siendo necesario ofrecer cursos de actualización sobre los métodos de diseño, con el fin de preparar a la planta docente.

2. Propuesta curricular para el área metodológica del programa de diseño gráfico

La actualización curricular del área metodológica se erige apoyada en las propuestas de Ariza Ampudia (2020), Moreno y Rogel (2012), Fragoso (2009), Brown (2008), Lupton y Miller (2002), Morales y González (2020), Ries (2011) y Morin (2002) como referentes teóricos. Al estudio cualitativo de Morales (2020) se le toma como aporte sustancial de datos, además de la encuesta aplicada a diseñadores. Este andamiaje permite reestructurar el actual contenido del área, compuesto por tres asignaturas, Metodología para el diseño I, II y III, en la propuesta de tres nuevos espacios educativos¹: Métodos creativos, Métodos de diseño I y Métodos de diseño II.

La asignatura *Métodos creativos* tiene como objetivo establecer el punto de partida para el desarrollo de soluciones gráficas, estudiando los conceptos básicos, procesos y estrategias. En su plan se abordan los métodos de Bruno Munari, Christopher Jones, Morris Asimow y Bruce Archer, entre otros. Estos métodos tradicionales tienen como propósito fungir como cimiento en el ejercicio metodológico del diseño, los cuales serán aplicados para solucionar problemas de diseño simple. Adicionalmente, esta asignatura pone especial énfasis en destacar la preponderancia de los métodos en el diligente ejercicio del diseño, destacándolos como engranaje esencial para alcanzar verdaderas soluciones a los problemas gráficos que demanda el entorno profesional.

En relación a la asignatura *Métodos de diseño I*, esta promueve el estudio lógico de los métodos de diseño -tradicionales- y explora, bajo un primer acercamiento, apoyándose en las propuestas de Morin (2003) sobre el pensamiento complejo, el contexto complejo que hoy en día define la

realidad social y cultural, así como los principales aspectos de la lógica de los métodos -disruptivos-. Se incentiva con ello el análisis, viabilidad y alcance de ambos enfoques metodológicos en lo teórico, así como en lo práctico a través de ejercicios, donde el método se convierte en el actor central. El objetivo es el aproximarse a ambos paradigmas y al potencial de cada uno de estos.

Asumir la fenomenología de la complejidad, al ser una realidad alejada de los esquemas cognitivos tradicionales, no resulta tarea sencilla. Por ello, la asignatura *Métodos de diseño II* incursiona en un entendimiento de mayor complejidad, orientándose a la comprensión de métodos que permiten explorar áreas desde una perspectiva inter y transdisciplinar, con capacidad de dar respuesta a los actuales desafíos del diseño y sus múltiples áreas de interacción. Como resultado, se analizan y aplican métodos, enfatizando el *Design Thinking* (Brown, 2008) el cual, según su autor, usa la sensibilidad y métodos de los diseñadores para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible, convirtiéndolo en valor para el cliente y oportunidad para el mercado. También el *Lean Startup* (Ries, 2011), la cual es entendida por Ries como una institución humana diseñada para crear un nuevo producto o servicio bajo condiciones de incertidumbre extrema, dando valor a variables como la tecnología y los entornos complejos como parte natural de la visión y ejercicio emprendedor. Es un enfoque cuya preponderancia resulta incuestionable, de acuerdo con la realidad que se vive, por lo que al involucrar al alumnado en dicha perspectiva se le coloca en el terreno de la innovación, fundamental para su formación y futuro desenvolvimiento profesional.

Al comparar la propuesta de los tres nuevos espacios educativos, Métodos creativos, Métodos de diseño I y Métodos de diseño II, frente a las asignaturas que actualmente confor-

¹ Nombre en sustitución que recibe la «asignatura» dentro del nuevo modelo educativo por competencias.

man el plan de estudios, Metodología del diseño I, II y III, se puede identificar que los contenidos de las asignaturas actuales se centran en métodos tradicionales lineales, utilizados en el siglo XX, cuya aplicación se reduce a diseños de logotipo y cartel. En contraparte, los nuevos espacios educativos apuestan a instruir sobre dichos métodos tradicionales, las nuevas propuestas disruptivas propias del siglo XXI, formar al alumno sobre la naturaleza compleja y de incertidumbre extrema en que actualmente vive, además de brindarles herramientas cognitivas y metodológicas que les ofrecen una mejor preparación para enfrentar el campo profesional. La aplicación de estas herramientas se hace extensiva a cualquier problema de diseño. Este enfoque ha sido adoptado por algunas universidades mexicanas como la UAM, Ibero, UNAM, y otras.

La adecuación de los tres espacios educativos mencionados y sus contenidos curriculares, en consecuencia, permiten dar respuesta a la problemática que envuelve el área metodológica del programa de Diseño Gráfico. No obstante, para que dicho objetivo se alcance, también se deberá poner atención en mejorar la especialización del profesorado que imparte dichas asignaturas. Este conjunto de proyecto promoverá una formación de calidad, en apego a los objetivos que estipula la Agenda 2030.

CONCLUSIÓN

El diseño gráfico es un área profesional que vive cambios a un ritmo muy rápido, que se experimentan de manera más evidente en entornos como el digital, donde los canales de comunicación como la tecnología que permite su desarrollo, transmuta velozmente. Al mismo tiempo, dicho ritmo ineludiblemente arrastra consigo otros elementos del diseño como los métodos: aquellos que, aunque no suelen tener el mismo énfasis, su repercusión es determinante en el diligente ejercicio del diseño y su innovación.

Concebir diseños de avanzada requiere paralelamente una base metodológica también de avanzada, la cual, apegada a los resultados producto del análisis alcanzado en este documento, demandan métodos prospectivos de perfil complejo, que respondan a la complejidad que define el contexto social, cultural y tecnológico del siglo XXI en sustitución de métodos causales, aquellos que surgieron y dieron respuesta a los problemas durante el siglo XX. Lo anterior tiene repercusiones tanto en la enseñanza como en la práctica del diseño, aspecto cardinal de cara a cumplir la meta de formar profesionistas competentes. Por lo anterior, el rediseño del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Sonora, en apego a una educación de calidad, se reformula apoyado en propuestas innovadoras.

Los resultados concluyen que el área metodológica, compuesta originalmente por tres asignaturas cuyo contenido se apoya en métodos causales de hace medio siglo, contará con tres nuevos espacios educativos en sustitución de los primeros. Estos nuevos espacios estarán cimentados en una base de métodos tradicionales y de métodos prospectivos de perfil complejo, como el *Design Thinking* y el *Lean Startup*, concientizando al estudiante sobre la relevancia de los métodos de diseño y su diligente aplicación en la enseñanza, de cara a obtener verdaderas soluciones a los problemas. Con ello, se espera transitar a una formación actualizada, en apego a la Agenda 2030, que a su vez se traduzca en bienestar y soluciones innovadoras a los problemas que afronta la sociedad en su conjunto.

BIBLIOGRAFÍA

ANDER E. (1995). *Técnicas de investigación Social*. Buenos Aires, Lumen.

ARIZA AMPUDIA, S. V. (2010). Elementos característicos de los programas de diseño. *Actas de Diseño*, 5(9), 49-55. Recuperado de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=148&id_articulo=6031

BROWN, T. (2008). «Design thinking», en *Harvard Business Review*, 86(6), 84-92.

FRAGOSO SUSUNAGA, OLIVIA. (2011). «La imagen del diseño: el laberinto complejo de la transdisciplina», en *Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle*, 9(35), 35-42. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/342/34218346005.pdf>

INSTITUTO NACIONAL PARA EL FEDERALISMO Y EL DESARROLLO MUNICIPAL. (2017). *¿Qué es la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible?*. Recuperado de <https://www.gob.mx/inafed/articulos/que-es-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible>

JONES, C. (1992). *Design methods*. New York, Van Nostrand Reinhold.

LUPTON, E. Y MILLER, A. (2002). *El ABC de la Bauhaus y la teoría del diseño*. Barcelona, Gustavo Gili.

MORALES-HOLGUÍN, A. Y GONZÁLEZ-BELLO, E. O. (2020). Enseñanza y uso de métodos de diseño en México. Percepciones del profesorado. *Formación universitaria*, 13(1), 35-42. Recuperado de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062020000100035

MORALES-HOLGUÍN, A. (2020). La importancia de los métodos de diseño. *Bold*, (7), e007. <https://doi.org/10.24215/25249703e007>

MORENO TOLEDANO, L. A. Y ROGEL VILLALBA, E. (2012). Retrospectiva del método en el diseño. En S. V. Ariza Ampudia (Ed.), *La investigación en diseño, una visión desde los posgrados en México* (pp. 79-109). Ciudad Juárez, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

MORIN, EDGAR. (2004). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona, Gedisa.

ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS. (2015). *La agenda para el desarrollo sostenible*. Recuperado de www.un.org

RIES, E. (2011). *The lean startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses*. New York, Currency.

LOS AUTORES



DR. ARODI MORALES-HOLGUÍN

Profesor Investigador de Tiempo Completo en el Departamento de Arquitectura y Diseño en la Universidad de Sonora (Unison). Doctor en Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UAEM), con Maestría en Administración, Master en Publicidad y Marketing y Licenciado en Diseño Gráfico. ORCID: [HTTPS://ORCID.ORG/0000-0001-9241-032X](https://orcid.org/0000-0001-9241-032X)



MÓNICA DEL CARMEN AGUILAR TOBIN

Licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad del Noroeste, Maestría en Educación en la Universidad del Valle de México. Desde 1999 docente en la Universidad de Sonora. Parte del equipo docente fundador de la Licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad de Sonora, con experiencia en diseño curricular y en evaluación educativa.



ANDRÉS ABRAHAM ELZALDE GARCÍA

Diseñador de la Comunicación Gráfica, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Magíster en Ciencias de la Educación Universidad del Noroeste. Profesor en la Universidad Contemporánea de Estudios de Hermosillo y en la Universidad de Sonora. Coordinador del Programa de Diseño Gráfico.