



*Bendición al torero* (1944)

Óleo sobre tela—139 cm x 118 cm

ISSN: 2007 - 3860

PP: 60-73

# LOS DESAFÍOS DE LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO EN EL SIGLO XXI

*The challenges of design education in the XXI century*

**Israel Tapia Zavala**



**RESUMEN.** Existen muchas acciones que se dan por sentadas en todo proceso escolar, confiando plenamente en los fines y las funciones para las que fueron creadas. Por mucho tiempo se generan expectativas no siempre verificadas pero que se desarrollan con la confianza de que tarde o temprano concederán su fruto. Los programas y modelos educativos no son excluidos, y es que con ello se aspira a encontrar los esquemas de enseñanza y de aprendizaje en el contexto del siglo XXI que logren, en lo general, formar profesionalmente a un individuo propositivo y crítico y, en lo particular, a un diseñador de lo gráfico competente para las demandas de su tiempo.

**PALABRAS CLAVE:** diseñador - globalización - competencias - desafío - programa - tendencia.



**ABSTRACT.** There are many actions that are taken for granted in any school process, relying on the purposes and functions for which they were created. For a long time expectations are generated but not always verified but are developed with confidence that sooner or later they will give their fruit. Educational programs and models are not excluded, and that it aspires to find patterns of teaching and learning in the context of the XXI century achieved, in general , professionally train a proactive and critical individual and in the particular, the graphic designer responsible for the demands of his time.

**KEY WORDS:** designer - globalization - competition - challenge - program - trend.

Los cambios sociales, culturales y económicos generados durante los ya casi once años de este nuevo siglo, han suscitado una serie de consideraciones de carácter global en cuanto a los esquemas de la educación tradicional en todos los niveles y en todas las áreas del conocimiento. El diseño no es la excepción.

La globalización, la sociedad del conocimiento, la celeridad en la innovación científica y tecnológica, los fenómenos de la complejidad, las estructuras en los mercados laborales, la crisis mundial, la sustentabilidad, el surgimiento de nuevas y diversas áreas de conocimiento, incluso la inseguridad social, nos obligan a la reflexión. En las universidades, hoy el mayor desafío es decidir “con qué contenidos educativos, con qué estrategias pedagógicas, con qué tipo de organización universitaria, con qué propósito o aspiración social y en qué dirección debe darse el crecimiento” (LUENGO, 2003, p. 19).

La reflexión surge a partir de la observación en la implementación de un

modelo educativo a seguir y que sirve como “instrumento para posibilitar y ordenar el quehacer universitario” en la escuela pública de Nuevo León, que argumenta:

Tener un valor utilitario, pragmático, dinámico y flexible, y que permite la retroalimentación. Considera el carácter multidimensional y complejo de la educación y de su institucionalización; promueve la formación integral de sus estudiantes y adopta una actitud innovadora hacia el conocimiento. De igual modo, describe el conjunto de propósitos y directrices que orientan y guían la acción y el sentido en las funciones académicas para la formación integral de las personas (MEyA UANL 2008: 25)

Su objetivo es abordar, sistemáticamente, las competencias necesarias para el desarrollo profesional, en nuestro caso, del diseñador gráfico; considerar las prácticas emergentes del campo en la culminación de una década del siglo XXI, con las particularidades en la re-definición del sujeto de la educación y el desarrollo de estrategias académicas que debieran, y en ello ponemos

nuestra confianza, ayudar a construir significativamente, en el propio estudiante, los saberes que la sociedad del futuro le demandará como profesional del diseño.

No tenemos que ir muy lejos para darnos cuenta de que algunas competencias profesionales necesarias en el diseño gráfico de ayer distan mucho de las competencias del diseñador de hoy. Aunado a esto, la educación en el siglo XXI se ve permeada por las transformaciones sociales que provocan diversos elementos, entre los que destacan, para nuestro estudio, la celeridad con que avanza la tecnología de la información y la comunicación; adicionalmente, y quizás como resultado de lo mismo, la educación evoluciona promoviendo el desarrollo de la autonomía en el estudiante, el cambio del paradigma docente y una flexibilidad tal, que el trabajo áulico y extra áulico favorezcan la experiencia de la educación del diseño y su aprendizaje significativo, con la determinación de educar para la vida y con un mayor compromiso social.

Así surgen algunas preguntas importantes hacia el diseño y los desafíos de su práctica educativa en este siglo para intentar resolver, o por lo menos darnos cuenta, del problema de estudio que tenemos frente a nosotros.

La educación evoluciona promoviendo el desarrollo de la autonomía en el estudiante.



¿Cómo puede un estudiante aprender más significativamente diseño gráfico? ¿Qué saberes necesariamente deberá ser capaz de poseer el diseñador en el siglo XXI? ¿Hacia dónde se dirige la práctica del diseño? ¿Cuál ha sido el impacto en la enseñanza del diseño gráfico en un mundo mediado por la tecnología de la información y la comunicación? Cuando hoy la tecnología es inherente al diseño, ¿cómo determinar el modo de abordarla en la escuela? ¿De qué manera se puede aprender la naturaleza de la forma en el nuevo contexto en el que está inmersa?

Este trabajo se apoya en el resultado empírico de la puesta en práctica de la investigación educativa implícita en la adecuación del programa educativo de Diseño Gráfico en Artes Visuales y que tiene como fundamentación el Modelo Educativo y Académico de la Licenciatura de la UANL.

El propósito es considerar paralelamente las tendencias del Diseño y de la Educación en la nueva realidad del siglo XXI, intentando determinar, mediante el análisis objetivo, las repercusiones de ello en la implementación

de programas de estudio similares al nuestro. La finalidad es comprender los alcances y las posibilidades de mejora, de la puesta en marcha de este programa y considerar la utilidad, dinamismo y flexibilidad del modelo educativo para considerar una retroalimentación consistente.

### **EL MODELO EDUCATIVO UANL Y EL DISEÑO GRÁFICO**

Con la implementación del Modelo Educativo UANL fue necesario considerar la enseñanza del diseño desde una perspectiva diferente limitándonos a los lineamientos institucionales, pero también estratégicamente considerando los nuevos aportes metodológicos, actitudinales y conceptuales que se han presentado en la práctica del diseño de los últimos años. La educación presenta transformaciones trascendentales: roles modificados, ambientes de aprendizaje más diversos y legitimados, competencias docentes hacia una práctica más efectiva y dinámica.

La enseñanza del diseño en las universidades requiere una comprensión mayor sobre las diferentes posturas teóricas y las tendencias de la comuni-

cación gráfica, los medios emergentes junto a la tecnología y su evolución inclusiva para con el diseño. Hoy, más que nunca, el diseño es visto como una disciplina que afecta para bien muchas condiciones de la cotidianidad y tiene el potencial de elevar el bienestar de las personas y la calidad de vida, contribuyendo al desarrollo de la economía y la sociedad.

Las exigencias educativas entonces deben corresponder, en mayor medida, a las exigencias del mundo actual, adaptándolas con el fin de incentivar las actitudes y aptitudes necesarias para enfrentar los retos del mercado en aquellos campos en donde incide directa e indirectamente el diseñador gráfico y, al mismo tiempo, fortalecer las bases del conocimiento que se tiene sobre el diseño y la forma de abordarlo profesionalmente en la actualidad.

Aquellos que cotidianamente nos encontramos frente a los desafíos que el diseño tiene, tanto en lo social como en lo educativo, podemos reconocer que hay muchas cosas por mejorar y nuevos retos que superar. Albert Einstein expresó que...“los problemas sig-



nificativos que afrontamos no pueden solucionarse en el mismo nivel de pensamiento en el que estábamos cuando los creamos”. Los cambios sociales generados hasta hoy, provocan una serie de transformaciones en ámbitos muy diversos, como un efecto domino.

En México, con base en la Reforma Integral de la Educación Básica, la SEP se ha propuesto “elevar la calidad de la educación para que los estudiantes mejoren su nivel de logro educativo, cuenten con medios para tener acceso a un mayor bienestar y contribuyan al desarrollo nacional” (RIEB SEP 2010). La principal estrategia que se tiene para lograr esto propone atender los retos que enfrenta el país de cara al nuevo siglo, estableciendo las bases de lo que llaman las competencias para la vida.

En el nivel superior, el gran desafío de la institución pública es responder pertinentemente a una demanda cada vez mayor de oportunidades para la juventud y mejorar las condiciones estructurales del sistema, los recursos humanos y físicos, de la tecnología y

para con los planes de estudio. Como se ha mencionado en repetidas ocasiones y en diversos foros mundiales de educación, como nunca antes en la historia el bienestar de toda nación está íntimamente ligado con la calidad que guarda la educación superior.

El Modelo Educativo y Académico de la Licenciatura propuesto por la UANL tiene como objetivo atender ese compromiso de la educación pública, cimentándola alrededor de sus cinco ejes rectores que guían la práctica educativa. Incluye primeramente los ejes estructuradores: una educación centrada en el aprendizaje y una educación basada en competencias; el eje operativo con la flexibilidad curricular y de los procesos educativos; y el eje transversal con la internacionalización y la innovación académica.

La educación, cuando modifica el paradigma del protagonismo del profesor hacia una práctica centrada en el aprendizaje, presenta enormes desafíos; significa desaprender lo aprendido desde la perspectiva de los dos actores del proceso, a fin de incidir de manera

más oportuna en el desarrollo de profesionistas competentes e innovadores. “Para ello es necesario impulsar una nueva arquitectura del conocimiento desde la perspectiva del aprendizaje significativo, creando nuevos soportes y estrategias que faciliten el aprender a aprender” (MEyA UANL, 2008, p. 28). Implica modificar los esquemas con nuevas experiencias, basando tales experiencias en la práctica y considerar también las transformaciones latentes.

Por un lado, la nueva realidad propone una nueva definición del estudiante, sujeto de la educación. Esta re-definición implica que el estudiante se identifique a sí mismo desde diferentes ámbitos, con diferentes espacios, asumiendo su nuevo papel, obligado a hacerse responsable de sí ante una fragilidad y una fragmentación de la subjetividad cada día más grande. En los ambientes del siglo XXI se percibe la transformación de una sociedad que se apoya de las relaciones virtuales y que constituye un nuevo tipo de comunicación mediática. Aunque las relaciones físicas personales por supuesto no desaparecen, lo virtual comienza a

adquirir fuerza, con ello los roles, los individuos y muchos otros aspectos se transforman, con las implicaciones que esto conlleva: desorientación y desconcierto. Jakeline Duarte lo expone así:

A partir de la aparición de los medios, el papel del alumno se re-significa. Las relaciones con sus profesores, tutores o instructores se ve modificada, así como su relación con el saber mismo. Se desplaza la noción de saber a la de saberes, la noción de verdad a la de verdades, surgiendo una visión más cercana al conocimiento como construcción (Duarte, 2003, p. 111).

Por otro lado, el profesor precisa reorientar sus objetivos por las condiciones de la cultura, sus procedimientos y también sus técnicas. Ricardo Fernández Muñoz expresa la necesidad de asumir con conciencia nuestro nuevo rol docente de la siguiente forma:

En la sociedad de la información, el modelo de profesor cuya actividad se basa en la clase magisterial es obsoleto. Las redes telemáticas pueden llegar a sustituirle si éste se concibe como mero transmisor de información...No basta con saber el contenido de la materia para enseñar bien, debe ser un experto gestor de la información, un buen administrador de los medios a su alcance, y desde esta orientación,

dinamizar el aprendizaje de sus alumnos (Fernández, 2007, p. 5).

Las circunstancias de hoy se traducen en el contexto escolar circundante, como afirma Carlos Monereo (2007: video) “a menudo en las escuelas se enseñan contenidos del siglo XIX, con profesores del siglo XX a estudiantes del siglo XXI.”

Adicionalmente, frente a la revolución tecnológica, Martín-Barbero menciona lo siguiente:

Lo que encontramos es una mutación en los modos de circulación del saber... Por lo disperso y fragmentado que es el saber... cada día más estudiantes son testigos de una simultánea y desconcertante experiencia: la de reconocer lo bien que el maestro se sabe su lección, y, al mismo tiempo, el desfase de esos saberes-lectivos con relación a los saberes-mosaico que sobre biología, geografía, (y aquí agregaré diseño gráfico) circulan fuera de la escuela (Martín-Barbero, 2003, p. 18).

Desde un punto de vista histórico, entender estas transformaciones puede dejar de “alimentar el sesgo apocalíptico con el que la escuela, los maestros y muchos adultos, miran la empatía de los adolescentes con los medios audiovisuales, los videojuegos y el computador”, dice Martín-Barbero, y continúa:

Estamos ante un descentramiento del saber culturalmente desconcertante, pero cuyo desconcierto es disfrazado por buena parte del mundo escolar de forma moralista, esto es, echándole la culpa a la televisión de que los adolescentes no lean. Actitud que no nos ayuda en nada a entender la complejidad de los cambios que están atravesando los lenguajes, las escrituras y las narrativas (2003, p. 19).

De todo ello se deriva, además, el concepto de la educación basada en competencias y lo que significa en cuanto a la planeación y al diseño curricular. El profesor asume ahora la función de facilitador, propiciando diferentes procesos de aprendizaje de manera responsable con el estudiante.

|||||  
*Es necesario impulsar una nueva arquitectura del conocimiento desde la perspectiva del aprendizaje significativo, creando nuevos soportes y estrategias que faciliten el aprender a aprender.*  
 |||||

El concepto se asocia con destreza, innovación y creatividad, sin caer en la ambigüedad del término por razones de la concepción del mundo empresarial. Aparentemente es más como la definiría P. Bourdieu, como una competencia de tipo cultural, en donde el estudiante integra sus experiencias, trayectoria cultural y la manera de adquirir esos saberes y destrezas, guardando relación directa con el capital simbólico.

El modelo hace una conceptualización significativa.

La competencia es un saber hacer, con saber y con conciencia. Así, la competencia puede definirse como una construcción social compuesta de aprendizajes significativos en donde se combinan tanto conocimientos, actitudes, valores y habilidades con las tareas que se tiene que desempeñar en determinadas situaciones que aparecerán en su vida profesional. Se relacionan directamente con los conocimientos teóricos en un campo específico,

los conocimientos y las habilidades profesionales básicas, los conocimientos y los razonamientos multidisciplinarios, así como con la formación práctica, y el conocimiento de métodos en un campo específico (MEyA UANL 2008, p. 30).

La realización de este trabajo nos llevó a un punto importante para la redefinición de las competencias específicas de la licenciatura. Se estudiaron y analizaron las competencias del diseñador para el año 2015 propuestas por la American International of Graphic Arts y Adobe Systems Corporation, en una investigación que realizaron docentes, empleadores, estudiantes e investigadores del campo profesional y que intenta proyectar al diseñador del futuro próximo. Estas son las competencias que, de acuerdo a su estudio, se deben considerar:

Capacidad para desarrollar y crear una respuesta visual a un problema de comunicación, que incluye la comprensión de sus diferentes niveles de

jerarquía, su tipografía, sus cualidades estéticas, la manera en que la respuesta está dispuesta, estructurada y ordenada, y el modo en que se construye como imagen significativa.

Capacidad para resolver problemas de comunicación identificando claramente el problema, realizando investigación y análisis, proponiendo soluciones, pruebas y prototipos, a través del muestreo y la evaluación de los resultados. Una amplia comprensión de los aspectos que tienen que ver con lo cognitivo (pensamiento, entendimiento, aprendizaje y la memoria), la sociedad, la cultura, la tecnología y los aspectos económicos para con el diseño.

Capacidad para responder al contexto del público reconociendo sus factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que influyen directamente en las decisiones de diseño. Comprensión y habilidad para utilizar adecuadamente las herramientas y la tecnología. Actitud para ser flexible, ágil y dinámico en todo lo que hace. Desarrollo de habili-



dades de administración y gestión, dirección y comunicación necesarias para trabajar productivamente en grupos interdisciplinarios y en diversas estructuras de organización.

Un entendimiento claro del comportamiento de los sistemas simples y complejos, y otros aspectos que contribuyen al desarrollo de productos, estrategias y prácticas sociales. Capacidad para construir argumentos que aborden una diversidad de públicos-usuarios, la mejora en la calidad de vida y el modo en que operan los negocios.

Capacidad para trabajar en un entorno global con un entendimiento claro de la preservación de la cultura. Capacidad para colaborar de manera productiva en grupos interdisciplinarios. Comprensión de la ética en la práctica. Un entendimiento claro del producto del diseño, sus causas y efectos, con la capacidad para desarrollar criterios de evaluación de proyectos que representan el público y el contexto (AIGA 2009). En los últimos años, el diseño ha adquirido un carácter de experiencia con otros y para otros, ya no sólo en relación al consumo, para el cual sigue aportando mejoras a la calidad de vida de la gente, de la sociedad en general, como Joan Costa afirma: “el designio de la comunicación visual como gran instrumento en los campos de la cultu-

Los nuevos medios de comunicación e información propician que los servicios profesionales de diseño gráfico se fraccionen para cubrir necesidades emergentes a la par de las transformaciones tecno-informativas.

ra, la educación, el civismo, la difusión científica y la transmisión del conocimiento” (Costa, 2009, p. 4).

Según expertos, los nuevos medios de comunicación e información propician que los servicios profesionales de diseño gráfico se fraccionen para cubrir necesidades emergentes a la par de las transformaciones tecno-informativas, condición que obliga a la transdisciplinariedad, eliminando la especialización y manteniendo una actitud abierta para colaborar en proyectos complejos con otros profesionales, interactuando positivamente, pero también modificando sus percepciones frente al trabajo del otro.

Es imprescindible además reflexionar sobre el desarrollo de lo global frente a las consideraciones locales, el contraste que existe entre el consumismo con lo humano, el fenómeno de la cultura de masas y fortalecimiento de las identidades de la cultura. Estos temas conforman la lista de intereses que como profesión debemos abordar, creemos que

la disciplina de estudio que mejor los enmarca es la de los estudios visuales que, como derivados de los estudios culturales, consideran todos los aspectos de la cultura donde la imagen es un agente determinante.

Debemos, entonces, considerar las condiciones actuales y las proyecciones hacia el futuro que el diseño como disciplina demanda: un cambio de pensamiento hacia las personas para las que diseñamos en un sentido de inclusión, nuevos medios que emergen aceleradamente y que se entremezclan interactuando con los usuarios, y el entrecruzamiento de la cultura y la política, entre otras cosas, como punto de partida para entender la conformación cultural de nuestro entorno.

En las reflexiones de Meredith Davis, Profesora y Directora de Programas de Posgrado en Diseño Gráfico de la NC State University, la mayoría de los programas educativos de Diseño Gráfico en las universidades a nivel global con dificultad ofrecen los ambien-

tes de aprendizaje necesarios para cumplir las expectativas laborales que proponen los avances mercantiles, teóricos y técnicos de la sociedad contemporánea.

Parece que la educación en el diseño se percibe atada al eterno debate acerca de la importancia de la teoría frente a la práctica, así como la discusión acerca de la computadora y sus consecuencias, o las posibles inferencias del arte en la formación de un diseñador más humano.

¿Hemos superado el modelo de aprendizaje en la enseñanza del diseño, con el taller como referencia casi única?, y después, ¿el de la especialización frente a la computadora con el dominio del software que enfrentamos a finales de la década de los noventas del siglo XX? Actualmente estamos aprendiendo que el diseñador tiene la necesidad de obtener nuevas habilidades: la capacidad de comprender mejor la tecnología como propiciador de cambio socio-

cultural, el desarrollo de la experiencia del usuario en espacios virtuales, la participación del diseño en el mejoramiento de las condiciones de la vida, la convivencia humana y el consumo de información.

¿Será verdad, entonces, que mantenemos en nosotros una “relación desorientada” entre las circunstancias de la vida del siglo XXI y el qué y el cómo enseñamos diseño hoy? Estas obvias realidades descartan la posibilidad de mantenernos inmutables.

La educación en el siglo XXI presenta en el saber una mutación importante que, como mencionamos anteriormente, a menudo desconcierta nuestra práctica educativa por la trascendencia del texto electrónico, la imagen digital, la cibercultura, particularidades de una década, y frente a ello tratar de comprender lo complejo de esos mismos cambios. Los procesos de enseñanza se ven obligados a indagar cómo se suscitan en una relación de aprendizaje ya

no sólo mediada por el lenguaje oral y escrito, sino por el iconográfico, la imagen digital y los variados sistemas de representación que traen consigo nuevas maneras de pensamiento visual (Duarte, 2003, p. 111).

Otro aspecto relevante tiene que ver con la operatividad del Modelo que refiere a aspectos relacionados con la flexibilidad curricular y con el proceso educativo. Tiene que ver también con la habilitación interdisciplinaria y la gestión de alternativas innovadoras de enseñanza y aprendizaje en el aula y fuera de ella, implica, además, la corresponsabilidad al tomar decisiones, la revisión de los marcos contextuales, del ejercicio de la evaluación, y la diversidad y flexibilidad en las opciones educativas. El Servicio Social es acreditado curricularmente y las Prácticas Profesionales son una de las opciones de libre elección.

De manera transversal, en toda la carrera, se integra la visión internacional de forma interdisciplinaria, orientándola hacia el futuro; la denominación de Innovación determina el conjunto de dinámicas que permiten modificar las concepciones, los contenidos y las prácticas escolares tradicionales de alguna forma renovadora. Todas estas modificaciones nos están obligando necesariamente a reconfigurar las con-

|||||  
*La educación en el siglo XXI presenta en el saber una mutación importante que, como mencionamos anteriormente, a menudo desconcierta nuestra práctica educativa por la trascendencia del texto electrónico.*  
|||||



diciones mediante las cuales podemos construir el aprendizaje significativo para los estudiantes de diseño, inmersos en una realidad que aborda nuevos contextos y nuevas prácticas sociales.

El Modelo es una guía del quehacer universitario para la universidad pública, la práctica educativa evoluciona a la par de la cultura de este siglo y con la tecnología de la información y la comunicación.

¿Cómo, entonces, atender la enseñanza y el aprendizaje del diseño en la escuela desde una perspectiva más completa? ¿Qué debemos considerar al momento de determinar los contenidos curriculares, rediseñar las prácticas educativas o mejorar la evaluación del aprendizaje en el plano de lo significativo en el contexto del siglo XXI? ¿Qué debemos hacer en relación al contexto en el que estará inmerso el diseñador hoy? Si en realidad la complejidad es un fenómeno contemporáneo, ¿qué condiciones debemos abordar que no hayamos considerado?

### **LOS DESAFÍOS DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DEL DISEÑO EN ARTES VISUALES UANL**

Con los resultados obtenidos en el descubrimiento de las tendencias para con el diseño y las posibilidades de implementación en las condiciones actuales de la práctica educativa de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Artes Visuales, determinado en buena medida por la implementación del Modelo Educativo y Académico de la UANL, se logró redefinir las competencias específicas de la carrera, comprendiendo mejor las características del concepto de competencia desde un punto de vista teórico, pero también práctico, las que se replantearon con la visión de los ejes estructuradores y con la apertura que las tendencias del diseño demandan.

Las unidades de aprendizaje están estructuradas bajo la premisa de las competencias y considerando las condiciones teórico prácticas de las mismas, es decir, aprovechando su condición de saber, en términos de conocimiento,

habilidades, actitudes y aptitudes, no en relación a su delimitación nominativa. Los propios objetivos de las unidades de aprendizaje tomaron un rumbo mucho más enfocado hacia las tendencias de la educación y el diseño gráfico actuales que se refleja, incluso, en los términos de la experiencia áulica y extra áulica.

Se revisan permanentemente las condiciones académicas y administrativas óptimas para su desarrollo. La estructura de la educación centrada en el aprendizaje y basada en competencias es todavía un desafío y un reto por atender, debido a que los estudiantes de la preparatoria que ingresan a las Facultades en su mayoría tienen frente a sí áreas de oportunidad en relación a las estrategias de aprendizaje para el desarrollo de sus competencias; sin embargo, se percibe de parte de ellos una disposición completa al cambio, al saberse parte de una nueva forma de entender la práctica educativa en la universidad y comprender su papel en la construcción de su aprendizaje.



Surgen, entonces, de acuerdo a especificaciones institucionales, cuatro competencias específicas de la Licenciatura en Diseño Gráfico para la Facultad de Artes Visuales que se refieren a:

Representar la realidad en diferentes niveles de iconicidad, a través de herramientas analógicas y digitales, fundamentado en el dominio del lenguaje visual y la composición; con una actitud responsable y de servicio, con sentido crítico, científico y humanístico para desarrollar soluciones a problemas de comunicación visual.

Producir obras de carácter visual, originales o derivadas, en compromiso con su contexto, con actitud emprendedora y espíritu ético, considerando en sus decisiones los diferentes estudios culturales,

sociales, mercadológicos, etnográficos y estéticos para incrementar el acervo cultural nacional e internacional, con propuestas individuales y transdisciplinarias innovadoras.

Diseñar ecosistemas de comunicación visual a nivel local y global, identificando las necesidades de las organizaciones públicas y/o privadas, con actitud estratégica, transdisciplinaria e innovadora, mediante las bases teórico prácticas de diversos campos, los sistemas complejos y el desarrollo sustentable, para la transmisión efectiva de información visual dentro de los sistemas económicos de producción y consumo de bienes y servicios.

Administrar los servicios de diseño con equipos de trabajo multidiscipli-

narios de manera responsable, colaborativa y profesional, utilizando efectiva y eficientemente los recursos y los medios que intervienen en todo el proceso de diseño, para brindar soluciones viables y socialmente responsables (ACLDG UANL 2011).

Estas competencias específicas se complementan pertinentemente con las competencias generales de formación universitaria que requiere la UANL y que atienden la perspectiva laboral del sector productivo del país: competencias instrumentales, personales y de interacción social; además de las integradoras en las que aplica estrategias de aprendizaje autónomo; utiliza los lenguajes lógico, formal, matemático, icónico, verbal y no verbal; maneja las tecnologías de la información y la comunicación; domina su lengua materna en forma oral y escrita; emplea el pensamiento lógico, crítico, creativo y propositivo; utiliza un segundo idioma; elabora propuestas académicas y profesionales inter, multi y trans disciplinarias; utiliza métodos y técnicas de investigación; mantiene una actitud de

Las unidades de aprendizaje están estructuradas bajo la premisa de las competencias y considerando las condiciones teórico prácticas de las mismas, es decir, aprovechando su condición de saber.





LUENGO G., ENRIQUE (2003). *Tendencias de la educación superior en México: una lectura desde la perspectiva de la complejidad*. Seminario sobre Reformas de la Educación Superior en América Latina y el Caribe; 5 y 6 de junio de 2003, Bogotá, Colombia y Asociación Colombiana de Universidades (ASCUN). Recuperado el 22 de agosto de 2007, de [http://www.anui.es.mx/e\\_proyectos/pdf/04\\_Las\\_reformas\\_en\\_la\\_Educacion\\_Superior\\_en\\_Mexico.pdf](http://www.anui.es.mx/e_proyectos/pdf/04_Las_reformas_en_la_Educacion_Superior_en_Mexico.pdf)

MODELO EDUCATIVO Y ACADEMICO UANL. *Universidad Autónoma de Nuevo León*. 2011. Obtenido en mayo de 2011 de <http://uanl.mx/universidad/organigrama/del.html>

MARTÍN-BARBERO, JESÚS. (2003, agosto). *Saberes hoy: diseminaciones, competencias y transversalidades*. *Revista Iberoamericana de Educación*. Obtenido en mayo de 2011 de <http://www.rioei.org/rie32a01.htm>

MONEREO F., CARLOS. (2007). *La evaluación auténtica de competencias*. *IV Congreso Regional de Educación*. Obtenido en Agosto de 2011 de <http://www.youtube.com/watch?v=tbugPz0nMyk>

REFORMA INTEGRAL DE LA EDUCACIÓN BÁSICA (RIEB). *Secretaría de Educación Pública (SEP)*. Obtenido en julio de 2011 de <http://basica.sep.gob.mx/reformaintegral/sitio/index.php?act=rieb>



### Israel Tapia Zavala

Licenciado en Artes Visuales por la Universidad Autónoma de Nuevo León, con especialidad en Artes Gráficas. Realizó sus estudios de Maestría en Artes, con una acentuación en Educación a través del Arte. Catedrático universitario del campo del Diseño Gráfico, imparte diversos cursos especializados en la teoría y la práctica del diseño gráfico, las tendencias del diseño, las artes gráficas, la tipografía, entre otros. En el ámbito de la investigación educativa ha colaborado en la planeación, actualización, implementación y adecuación del programa de estudios de diseño gráfico. Actualmente es Coordinador de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma de Nuevo León y colaborador del Cuerpo Académico de la Facultad de Artes Visuales en la línea de investigación de los "Estudios en las Artes Visuales".

Recibido: febrero 2015

Aceptado: abril 2015