

Artículo original externo

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Recibido: 23 / 09 / 2019

Aceptado: 21 / 10 / 2019

Publicado: 01 / 11 / 2019

La investigación y los proyectos de titulación en el Departamento de Diseño de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Research and degree projects in the Design Department of the Autonomous University of Ciudad Juárez

Silvia Verónica Ariza Ampudia*

Doctora en Diseño y Comunicación por la Universidad Politécnica de Valencia, docente investigadora del Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, nivel I.

Rutilio García Pereyra **

Doctor en Humanidades por el Colegio de Michoacán, docente investigador del Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, nivel I

Resumen

El presente trabajo expone las dificultades y oportunidades del proceso de titulación intracurricular para la obtención del grado de estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. El documento explica en qué consiste el proceso de investigación en diseño que docentes-investigadores y estudiantes llevan a cabo durante un año. Al mismo tiempo se describen fortalezas y debilidades de las tres modalidades de titulación intracurricular: propuesta teórica, proyecto integral de diseño y memoria de estudios con portafolio de experiencia laboral. Finalmente se resalta cómo poner en marcha procesos indagatorios formales en diseño que hacen patente que, aunque no exista una tradición de investigación en el diseño como en otras disciplinas, la exploración es una actividad inherente a la naturaleza proyectual.

Palabras clave: Diseño, investigación, titulación, proyecto.

Abstract

The present work exposes the difficulties and opportunities of the academic degree achieving process in Graphic Design program from the Autonomous University of Ciudad Juárez. The document explains which is the design research process that teachers-researchers and students carry out during a year. At the same time, strengths and weaknesses of the three modalities of intracurricular qualification are described: theoretical proposal, integral design project and study report with work experience portfolio. Finally, it is highlighted how to launch formal investigation processes in design that make it clear that, although there is no tradition of design research as in other disciplines, exploration is an activity inherent in the project nature.

Keywords: Design, research, degree, project.

Av. del Charro 450 Nte., Ciudad Juárez, Chih. CP 32310

*silaram@gmail.com

**rutiliog@gmail.com

Introducción

Es común que, cuando se habla de investigación en el diseño el proceso de indagación se relacione específicamente con el camino que se sigue en la concepción y desarrollo de un producto y, si cabe ser más específicos, con estudios o actividades que se realizan como la primer etapa de una propuesta de diseño y que resultan fundamentales para poder definir el problema. No hay metodología en el diseño que no plantee un estudio de las necesidades, un análisis del estado actual, una obtención de información, un estudio del mundo real, una ubicación, definición o búsqueda de datos sobre el tema, sobre los usuarios, antecedentes, casos análogos, etc, y por supuesto entrevistas con los clientes o instancias que requieren los servicios del diseñador; todas esas actividades que, se dice, conforman el fundamento teórico que impulsa el proyecto y son la razón de ser del mismo son habitualmente entendidas como una etapa de investigación. Desde los primeros autores como Hans Gugelot (en Rodríguez, 1989) con su Etapa de investigación, que trata sobre las necesidades del usuario, del contexto del producto, donde también se piensa en posibles métodos de producción y concluye que es donde se obtienen los requerimientos; hasta los más actuales como Vijay Kumar (2013) con su etapa "Research" sobre conocer la realidad, que implica recabar toda la información posible sobre el contexto así como conocer a las personas. Estas etapas en la mayoría de los métodos conocidos, anteceden al análisis, la síntesis y la realización en un proceso de diseño.

Si bien esta fase en la concepción de productos y/o servicios es importante, en ocasiones se reduce a un simple proceso de documentación. Lo que no se está viendo es que la implementación de un diseño requiere de la reflexión de factores complejos que demandan, y a la vez permiten, crear nuevo conocimiento durante las diferentes fases del proyecto. El diseñador tiene que trabajar "sobre un ente que se materializará a través de un largo proceso de toma de decisiones relativas a aspectos funcionales, técnico-productivos y comerciales" (Campi, 2007, p. 229), por ello, en la realización de su actividad tiene necesariamente

que hacer búsquedas de diversa índole, y utilizar instrumentos de estudio específicos para cada etapa de su proyecto, es decir la investigación tiene que ser un proceso que informe (y viceversa) el antes, el durante y el después de un diseño.

Pero así como la investigación en diseño puede ser entendida como un instrumento para diseñar, también hay investigación sobre lo diseñado. En el primer caso por ejemplo Bonsiepe (2007) habla de una investigación endógena que se da espontáneamente desde dentro del diseño y que procede de experiencias concretas al diseñar; Margolin (2001) de una función que se refiere a incrementar nuestro conocimiento sobre cómo hacer productos y qué productos pueden ser fabricados en la práctica del diseño, es decir investigación sobre cómo hacer diseño, cómo hacer algo nuevo (métodos, tecnologías, maneras de trabajar); y Bayazit (2004) encuentra que la investigación del diseño se refiere a dar vida a nuevas configuraciones. En la segunda forma de entender la investigación en diseño, desde los mismos autores se puede hablar de la investigación exógena donde el diseño en sí es un objeto de estudio donde otras disciplinas sirven como discurso para explicarlo (Bonsiepe, 2007, pp. 31-32). La investigación del pasado, de las humanidades, de qué es el diseño, su historia, el diseño como objeto y sujeto, su identidad, su discurso, en otras palabras los estudios del diseño que buscan la comprensión del mismo como parte del mundo social, de la cultura (Margolin 2001, pp. 11-20). La investigación como aquello que explica cómo los objetos cumplen con su trabajo y cómo funcionan, qué significan; que trata también sobre la construcción como actividad humana; de cómo piensan, trabajan y resuelven su actividad los diseñadores, pero especialmente de la búsqueda sistemática y la adquisición de conocimiento relacionado con el diseño (Bayazit, 2004, p. 16).

Investigación en el diseño

Se entiende pues que la investigación en diseño comprende un amplio espectro de procesos y estudios que tratan no sólo de hacer útil y estético un producto, sino también de que su estructuración, como bien explica Richard Buchanan (2001):

lleva hacia problemas de contenido profundo, a la estructura de la experiencia del producto, a factores humanos y culturales, por tanto no es suficiente que un producto funcione, tiene que adecuarse a la mano y la mente de la persona que lo usa (pp. 15-17); esto implica según el teórico que debe haber una conciencia sobre cómo los diseños son producidos y distribuidos, así como de que el ser humano usa dichos productos dentro de una comunidad, la experiencia humana es la base de toda explicación (Buchanan, 2007, p. 58).

Recapitulando, el binomio investigación-diseño implica mucho más que hablar de una etapa donde se recaba información sobre el problema a abordar o donde se generan especificaciones antes de conceptualizar o generar una estrategia ya que:

- El diseño tiene una forma particular de generarse. Hay un conocimiento específico proveniente de la disciplina y una forma de generar soluciones que, aunque ha sido catalogada como intuitiva, se refiere a una perspectiva especial en: la deliberación, los métodos y la presentación del diseño como actividad y como producto.
- Hay que cruzar los límites de la práctica del diseño para poder generar información (conocimiento sobre el mundo artificial) de la mano de otras disciplinas, tanto las comúnmente ligadas con él, como la semiótica, la estética, la historia del arte, etcétera, así como otras que tratan el comportamiento humano, la cultura material y otras vertientes importantes en el estudio de la sociedad y la cultura que permitan explorar a profundidad el diseño y sus resultados.
- La investigación tiene una relación con el diseño siempre directa e intrínseca. Se entiende en la mayoría de los autores como a) investigación localizada o focalizada (para generar información para un proyecto en específico) y b) investigación sobre el diseño, que abarca aspectos como la teoría, la historia o la investigación del diseño como objeto de estudio (como fenómeno, tanto como actividad y como producto) Este tipo de indagación aporta información y un conocimiento integral a la disciplina.
- Para poder comunicarse con otros campos y hacer valer la participación del diseño en una

escala más compleja que la mera práctica, el diseñador se ha tenido que acomodar a las formas de investigación que reconocen otras áreas de estudio con mayor tradición (tanto para poder construir un diálogo y un discurso como para poder acceder a una validación y consecuentemente un reconocimiento), además de encontrar un lenguaje general que le permita dialogar no sólo con otras disciplinas, sino con los receptores de su trabajo: las personas.

- Si no puede separarse la práctica de la teoría, tampoco puede separarse la investigación de la práctica del diseño, ni de la investigación que pretende generar conocimiento sobre el diseño. Ambas se alimentan una de la otra y hace falta trabajo integral y colectivo entre quienes practican a diario el diseño y quienes reflexionan sobre él, lo discuten y lo escriben (Ariza, 2012, pp. 45-47).

En el cambio de visión sobre el estudio y la investigación del y para el diseño, este no puede verse más como una profesión técnica y falta de teorización. Dada su participación en el mundo contemporáneo, el diseño no puede entenderse cuando no se visualiza desde los múltiples discursos que lo envuelven. Es esta visión la que de alguna forma ha ido transformando las investigaciones en el mundo académico.

El proceso intracurricular

Entre 2007 y 2008 el Cuerpo Académico Estudios y Enseñanza del Diseño (CA-71 PROMEP -Consolidado-) de la UACJ propuso una herramienta que formalizara y regulara la construcción del proyecto de titulación que se realiza en el último año de la Licenciatura en Diseño Gráfico como requisito para titularse.¹ La *Normativa para la titulación intracurricular en el Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez*, establecía que en el programa educativo de Diseño Gráfico se presentara un proyecto de investigación con las características adecuadas, no de una tesis como tal pero si algo muy cercano a una tesina, a un proyecto de final de carrera.

El proyecto de titulación se realizaría en las asignaturas Seminario de Titulación y Taller Integral de

Diseño Gráfico, dos asignaturas de tipo obligatorio (no optativas) y seriadas. La normativa incluía una propuesta de organización y desarrollo del documento y el avance esperado para cada asignatura, los criterios mediante los cuales se evaluaría al alumno, la manera en que se desarrollarían las asesorías y se presentaría el proyecto final y por supuesto lo que aquí nos ocupa: las diferentes formas u opciones del producto final escrito.

En el capítulo tercero, artículo ocho, relativo al Proyecto de titulación de la Normativa se explica que debe ser parte de este proyecto, la presentación de la propuesta desde la perspectiva del diseño, cuyo impacto en el campo de la profesión sea patente y esté materializada en un material escrito, que podrá ser: a) una propuesta teórica, b) un proyecto integral de diseño o c) una memoria de estudios y portafolio de experiencia laboral. Donde se explica que:

a) Se entiende como propuesta teórica al documento resultado de una investigación que responde, desde el diseño, a una problemática determinada.

b) Se entiende como proyecto integral de diseño la implementación de un producto gráfico y la documentación y explicación del proceso de exploración y desarrollo.

c) Se entiende como memoria de estudios y portafolio de experiencia laboral, la presentación de un documento en el que se describa el impacto del programa de estudios en el desempeño del alumno como profesionista y en el que se presente una relación de trabajos, la metodología empleada y su impacto social. Para optar a esta modalidad el alumno debe demostrar una experiencia real mínima de tres años.

En 2015 la Academia de Investigación² del Departamento de Diseño, busca establecer nuevos alcances para este ejercicio y de entrada se genera un cambio importante para ligar las asignaturas

y establecer su esencia, su nuevo nombre en la currícula: Investigación para el Diseño I y II. Estas materias entran en vigor con el nuevo plan semipresencial de la Licenciatura en Diseño Gráfico en el semestre agosto-diciembre.

Antes de ello se había planteado ya que la asignatura Principios de investigación se considerara como la primera materia a cursar antes de las dos mencionadas con el fin de garantizar tiempo suficiente para la construcción de un buen proyecto de titulación (un año y medio), una asignatura donde comenzaran a explorar un tema, recabaran información suficiente y entendieran la metodología para llevar a cabo una investigación. Sin embargo se ha dificultado mucho que los alumnos generen un vínculo real entre las asignaturas, especialmente si cada vez se cambia de docente.

Trabajo colegiado

En 2016, bajo la coordinación de la Dra. Hortensia Mínguez como responsable de la Academia de Investigación, se comenzó a trabajar en la propuesta de más modalidades de titulación además de las tres antes citadas, entre las que se consideraron: Proyectos de vinculación mediante prácticas profesionales y Artículo publicado. Esto tiene que ver con la evolución del mismo programa y por supuesto con la ampliación y habilitación de la planta docente, investigadores que contaban con las competencias para guiar todos estos proyectos.

En 2017 la misma academia comenzó a trabajar un documento descriptivo donde pueden verse los requisitos de cada modalidad, el perfil deseable del docente, del egresado, las características del documento, la forma de evaluación y una guía para los lectores de los proyectos. Luego de una amplia discusión se dejaron como válidas de nuevo tres modalidades de titulación: Orientación teórica, Orientación teórico-práctica y Desarrollo de portafolio. Cabe mencionar que esta Academia está compuesta por profesores investigadores de varios programas educativos:

En el presente documento, se describen las tres modalidades de titulación intracurricular para las

licenciaturas de Diseño de Interiores, Diseño Digital de Medios Interactivos y Diseño Gráfico adscritas al Instituto de Arquitectura, Diseño y Artes (IADA) de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ) en Ciudad Juárez, Chihuahua, México. Modalidades transversales a dichas carreras, aprobadas por unanimidad durante las Jornadas Académicas 2017 semestre I, entre los días 31 de mayo, 01 y 05 de junio de 2017 por la Academia de Investigación, en IADA-UACJ (Academia de Investigación, 2017).

Una serie de problemáticas ha influido en el modelo ideal de tres clases para un proyecto, lo que compete al seguimiento es un problema más que todo administrativo, no hay garantía de que un profesor guíe al alumno por tres semestres continuos pues implica brincar de clase en clase. Por otro lado los alumnos al cambio de semestre o al compartir sus planteamientos con nuevos profesores, ven una oportunidad para cambiar de tema. Si a esto sumamos la dificultad de enfrentar un nuevo mundo donde no basta justificar los proyectos, sino que hay que construir una investigación a partir de preguntas, realizar el proyecto no parece algo fácil. En este sentido, la Academia de Investigación ha tomado acuerdos sobre lo que debería tener un alumno al terminar las dos primeras asignaturas: protocolo concluido, diseño y aplicación de instrumentos de recolección de datos (si el proyecto lo amerita) y entregar como avance el primer capítulo denominado marco teórico, "si el estudiante cumple con esos requisitos en la materia de Investigación para el Diseño I, contará con tiempo suficiente para redactar el proyecto y presentar en tiempo y forma en Investigación para el Diseño II" (Academia de Investigación, 2017, p. 5).

Otras dificultades que se han encontrado y que se sabe se siguen repitiendo más menos en cada generación son: escaso conocimiento sobre autores fundamentales del diseño, ausencia de experiencia en la identificación y uso de información fidedigna, falta de herramientas teórico metodológicas para acotar un tema y el aparato crítico, poca costumbre de escribir sobre lo diseñado y de dominio de la metodología del diseño; la mayoría de estos

problemas se relacionan con dos cuestiones básicas: lectura y escritura.

Lo que es importante rescatar es que el trabajo, en cualquiera de sus formas, obliga a poner en práctica, tanto las competencias adquiridas en la carrera como aquellas por adquirir durante los dos semestres de trabajo en los que se construye el documento.

Por supuesto todo es relativo y cada caso, como su nombre lo dice, es singular, sin embargo y con base a las experiencias vividas por los profesores que trabajan como asesores de estos proyectos, es más común tener que implementar formas de trabajo que encaminen a los alumnos a salir del esquema habitual que han llevado en la carrera y plantear estrategias que los introduzcan al sentido real de la investigación en diseño que se comentó en la parte inicial de este texto. Esto se ha logrado tratando de mantener como tutores a los docentes con máxima habilitación (perfil deseable, SNI y proyectos de investigación con o sin financiamiento) y que tienen en la mayoría de los casos trabajos de investigación en curso, especialmente suelen ser docentes de tiempo completo, ya que esta es una de sus funciones básicas, aunque en los últimos años se han incorporado también docentes por honorarios que tienen experiencia en el campo profesional y pueden identificar y motivar en aspectos importantes como la factibilidad de los proyectos, ellos también han ido autoformándose para lograr crear en el alumno el hábito de la investigación.

Es justo decir que se encuentra en cada cohorte alumnos que presentan talentos especiales, tal vez en un número más reducido, pero hay jóvenes que tienen una inclinación por la lectura, que descubren que son buenos para hilar ideas concretas y concisas una vez se les guía en una metodología apropiada, que tienen una actitud positiva hacia el aprendizaje y/o la investigación, que pueden hacer proyectos que tengan todas las características de una investigación formal. A continuación, se mencionarán ejemplos de proyectos para cada una de las opciones con el fin de describir a profundidad las aportaciones en cada caso.

Modalidades de titulación

La primera opción de titulación: Orientación teórica, coincide con la investigación sobre el diseño como objeto de estudio. La investigación Alexandra Coronado Ronquillo y Verónica Ramírez: *Hábitos de lectura en el programa de Diseño Gráfico de la UACJ* (2012), es un trabajo cuantitativo que hace patente la falta de estrategias en el fomento a la lectura o la poca efectividad que tienen en los alumnos de esta carrera, los instrumentos de recolección y análisis de datos permiten identificar qué leen y cómo, los alumnos de DG de la UACJ, lo que deja un buen cúmulo de material que permitirá plantear nuevos planes de impulso y difusión de acuerdo al perfil del alumnado.

Otro caso es Jorge Antonio Márquez Chávez quien realizó una monografía muy completa sobre creatividad (2010), en la que cuestiona la formación real que se imparte en los programas de diseño sobre este tema, su trabajo plantea una crítica a la idea de que el alumno tiene que entrar con un perfil inclinado hacia la creatividad y salir con un perfil de egreso que de nuevo esboza la importancia de la originalidad, flexibilidad y novedad de quien ejerce el diseño, pero que literalmente existe sólo una clase, al menos en el programa de la UACJ, que haya planteado estos temas de manera específica.

Por raro que parezca, *la Orientación teórico-práctica*, que figuraría como la menos ajena a la actividad proyectual y al trabajo que ha venido realizando el alumno en las clases de la columna vertebral de su carrera, ha resultado difícil de implementar. Se repiten casos de alumnos que pierden tiempo valioso en llenar huecos de conocimiento o trabajando en un proceso de documentación exhaustivo y en ocasiones errado, que les deja muy poco espacio para realmente entrar en la complejidad de la conceptualización, la experimentación, desarrollo y valoración de la propuesta de diseño. Un ejemplo puede ser un trabajo donde alguien ha identificado una necesidad de material didáctico para niños silentes que asisten a un centro específico de formación. Se construye un primer capítulo que trata sobre material didáctico (desde qué es hasta cuántos y

SEMINARIO DE TITULACIÓN/ DISEÑO GRÁFICO/ UACJ

1. ¿Cuántos libros de literatura fundamental de diseño has leído?

2. ¿Puedes mencionar algunos títulos o autores?

3. ¿Qué ventajas te ha traído el leer estos textos académicos?

4. ¿En qué espacios prefieres leer? (lugares, circunstancias)

5. ¿Cuántas horas a la semana dedicas a la lectura?
 4hrs
 7hrs
 10hrs
 13hrs
 ____ hrs
6. ¿De qué forma acostumbras adquirir un libro?
 Préstamo en la biblioteca
 Compra
 Por amigos
 Fotocopias
 Internet
7. ¿En qué medio prefieres leer?
 Libros
 Revistas
 Periódicos
 Fotocopias
 Computadora
 Tablet/Kindle
8. ¿Qué recurso analítico empleas más al leer?
 Subrayado
 Resumir
 Elaborar gráficas
 Hacer fichas
 Ninguno
9. El mayor problema que tienes al leer es:
 Falta de tiempo
 Pereza
 Dificultad de comprensión
 Carencia de libros
 Falta de interés
10. Calificate como lector:
 Excelente
 Bueno
 Regular
 Deficiente
 Malo
11. ¿Las lecturas propuestas por los maestros llenan tus expectativas académicas?

12. ¿Cuando el profesor deja lecturas, cómo las controla?

13. ¿Consideras que la universidad necesita estrategias para motivar la lectura? ¿Por qué? _____

- 14 ¿Cómo te gustaría que la UACJ incentivara la lectura en los estudiantes? _____

Nombre _____
Semestre _____ Edad _____ Sexo _____

Imagen 1. Instrumento para recabar información. Alexandra Coronado Ronquillo y Verónica Ramírez (2012). *Hábitos de lectura en el programa de Diseño Gráfico de la UACJ* (2012), Proyecto de titulación intracurricular para obtener el título de Licenciado en Diseño Gráfico. Instituto de Arquitectura Diseño y Arte, UACJ.

cuáles tipos existen), un segundo que muestra todo sobre la discapacidad visual (concepto, tipología, historia) y finalmente, y cuando ya no queda mucho tiempo, se concreta un tercero donde se describe apenas una propuesta rápida de material didáctico que no responde al marco conceptual que lo antecede.

Uno de los casos exitosos en esta orientación, es el de Rubén García quien elaboró trabajo de imagen, identidad y comunicación para el Movimiento Trasciende (2010), evento que pretendía lograr que jóvenes universitarios se sumaran a diferentes asociaciones civiles, ha sido un éxito y un antecedente importante para posteriores proyectos. El ahora licenciado terminó su clase de Seminario reconociendo que no sabía escribir, al pedirle que de un cierto número de referencias sacara su propia definición de diseño, aseguraba que eso no era lo suyo; fue notable su evolución en pocos meses, se le pidió que comenzara a llevar una bitácora donde apuntara desde lo que pensaba cuando estaba generando las ideas, tomando datos y decisiones con los responsables del proyecto, cómo proponía y a su vez descartaba conceptos, entre varias cosas más; finalmente todo eso le sirvió para redactar un documento descriptivo con la radiografía del proceso de diseño. En cinco capítulos, de los cuales uno explicaba las metodologías consideradas para el proyecto y el resto materializaba una a una las etapas más básicas del proceso de diseño, pudo escribir sobre la práctica y construyó un trabajo que no sólo justifica las decisiones tomadas sino que las argumenta y las explica.

Otro ejemplo en el que dos alumnos aprendieron a escribir sobre la práctica y a construir información desde el proceso de diseño llevado a cabo, es el trabajo de Daniel Méndez y Emmanuel Guerrero, un catálogo web que busca promover el trabajo que se realiza en la asignatura de Marca y Envase de la LDG, su interés por alcanzar las metas y su iniciativa de formar un equipo de trabajo/consulta con un ingeniero de sistemas, les ayudó a presentar un trabajo donde hasta el más mínimo detalle tenía una razón de ser, estaba descrito de forma minuciosa y donde los resultados hicieron justicia al proceso realmente informado que siguieron para

construir este producto de diseño interactivo que no fue fácil realizar y que sin embargo se consolida como un proyecto digno de presentar ante la Academia de Diseño para dar seguimiento una vez ellos dejen la universidad como egresados.



Imagen 2. Logotipo final. Rubén García (2010). *Diseño de identidad visual para el movimiento Trasciende. Implementación, documentación y explicación del proceso de exploración y desarrollo.* Proyecto de titulación intracurricular para obtener el título de Licenciado en Diseño Gráfico. Instituto de Arquitectura Diseño y Arte, UACJ.

La tercera y última opción de titulación, *Desarrollo de portafolio* también ha dado muy buenos frutos, en cualquier IES se puede reconocer cuando un alumno ha tenido un contacto con la realidad profesional y comienza a tener por su cuenta una formación empírica que es sumamente valiosa y que en algunos casos alcanza expectativas que un egresado apenas tendría. Tal es el caso de compañeros que se han titulado siendo miembros activos de agencias de diseño o publicidad donde manejan ya proyectos de gran envergadura tanto en el sector público como en el privado, un ejemplo de esto es Miguel Ángel Pérez Gutiérrez que ha trabajado varias portadas de disco para Sony Music Entertainment. Jóvenes ilustradores de renombre han aprovechado su experiencia para titularse por portafolio, un ejemplo es REX, quien forma parte de la generación de comiqueros más reconocida en nuestra ciudad (656 Comics, Changolión) ellos han demostrado tener un currículum sustentado en becas y trabajan activamente como talleristas

o formadores de gente joven, lo que también es un trabajo importante que vaciar en su memoria de titulación. En el primer semestre, una vez han comprobado que tienen los tres años reglamentarios en labores de diseño, trabajan formando su currículum con documentación probatoria (portafolio), en la segunda parte tienen que hacer un cruce entre lo académico y lo profesional en una "descripción minuciosa de cómo el programa de estudios ha impactado en su desempeño profesional. Currículum vitae en extenso y con documentación probatoria. Relación de trabajos con explicación detallada de cada proyecto (escrita y visual), metodología empleada y el impacto que éstos han tenido en la comunidad" (UACJ, 2008, ART 14º, capítulo II).

Ahora bien, el desempeño de los alumnos, no se puede negar, mucho tiene que ver el asesor de su proyecto, los alumnos se enfrentan a lo largo de un

año a trabajar con los que han demostrado tienen experiencia, es una responsabilidad para ambas partes. En ocasiones es una oportunidad que el investigador tenga un proyecto de investigación en curso que pueda interesarle al alumno, en cuyo caso las formas de trabajo se hacen patentes no sólo en el resultado, sino en el aprendizaje durante el proceso. Tal es el caso de un docente-investigador que con su experiencia sobre el trabajo etnográfico ha introducido a muchos de sus asesorados al mundo de la artesanía de diferentes etnias del país; el ahora maestro y coordinador del Programa de Diseño Gráfico tuvo la oportunidad de trabajar con él como becario y participó en un exhaustivo trabajo de campo en la sierra del norte de Nayarit, en el cual conformó las bases de su proyecto de titulación como licenciado y luego como maestro, las experiencias para los alumnos son según sus propias palabras, invaluable.

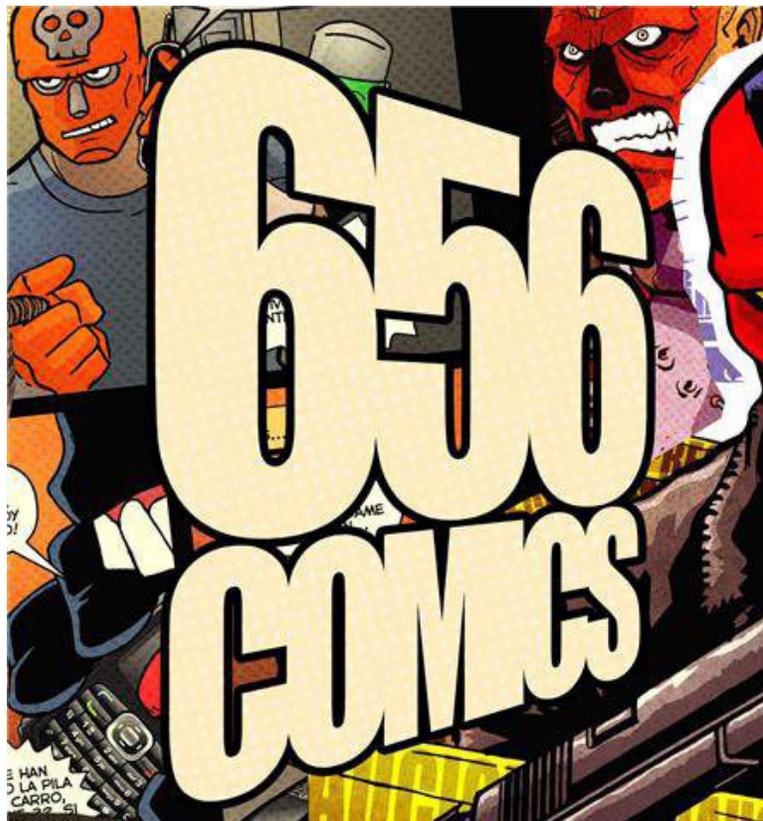


Imagen 3. 656 Comics. FRONTERA JUÁREZ. Escritores, ilustradores, diseñadores gráficos, artistas urbanos, etc. Recuperado desde <https://juarezhiphop.wordpress.com/about/656-comics/> 2019

Consideraciones finales

En los casos abordados en este artículo, todos los tipos de proyectos tienen que resultar en un trabajo escrito que se adscribe a lineamientos fundamentados en la investigación en diseño. Incluso en el caso de la titulación por experiencia profesional, la memoria que se entrega es un trabajo de construcción gradual que permite a cada alumno reflexionar sobre el papel de la teoría en la práctica y viceversa. Sin embargo, lo habitual que resulta para un alumno de últimos semestres de diseño escribir sobre su trabajo, a veces se contrapone con lo difícil que le es generar argumentos en función de marcos teóricos, de estudios complejos sobre el entorno y los usuarios, construir razonamientos a partir de la práctica encontrándose de nuevo con la teoría, sacar conclusiones o tomar decisiones en función de sus hallazgos.

Y a pesar de ello, cada estudiante da su mejor esfuerzo para enfrentarse al reto de hacer por primera vez una investigación. Los trabajos que se han realizado en la UACJ indican la forma en que ellos y los profesores construyen/dirigen durante un año procesos formales de indagación y descubrimiento del diseño y para el diseño. Esta experiencia es también un proceso de aprendizaje para el asesor de proyectos, pues año con año tiene la ocasión de reconocer las posibilidades de intervención del diseño gráfico en la sociedad, al tiempo que de manera valiosa y concienzuda va tratando de aportar su parte al entendimiento de la investigación en diseño.

Con sus aportaciones alumnos y directores ayudan a entender que el diseño no es más una disciplina incomprendida, una actividad donde no se escribe, no se razona, no se argumenta, no se genera conocimiento. No es netamente práctica ni puede hacer una aportación al mundo si no se investiga; la posibilidad de incidir en una mejora de las sociedades se acrecienta día con día. El diseño, en particular el diseño gráfico, es una actividad que incide en todos los ámbitos donde se requiere informar, motivar, concientizar, educar, entender, interactuar, desarrollar,

identificar, construir. Como disciplina proyectual su objetivo es la mejora de la calidad de vida del ser humano, como disciplina comunicativa atiende los mecanismos de construcción de mensajes, percepción y representación del mundo, como actividad creativa permite el desarrollo de las ideas y ayuda a materializar el mundo de los signos en códigos visuales: morfológicos, tipográficos, cromáticos, iconográficos. La matrícula para estudiar diseño gráfico sigue creciendo, el número de investigadores también y se hace un trabajo más profundo que beneficia por un lado el aprendizaje y por otro la formación de investigadores en diseño.

La finalidad de todos los ejercicios y lineamientos que se utilizan en la institución, es participar en el egreso de profesionistas más reflexivos y críticos, con una conciencia clara sobre la utilidad del diseño en la sociedad y el impacto de los estudios del diseño, estos trabajos reflejan el interés por vincular la investigación en diseño con los diversos sectores laborales, la disciplina puede verse favorecida si se difunde el impacto que puede y debe tener como agente de cambio en problemáticas tanto sociales como culturales.

Finalmente, es importante decir que para poder hacer verdaderos cambios en la sociedad se requiere entenderla, conocer a las personas, cómo viven, trabajan, se divierten, conviven, conocer el entorno cultural, social, económico y capitalizar los recursos de un país. El papel del diseño gráfico como agente de entendimiento y comunicación de las problemáticas de la sociedad y el apoyo al desarrollo socioeconómico de los países, se hace patente en la gran cantidad de áreas en que se diversifica y que la convierten en un trabajo productivo. El impacto del símbolo de reciclaje, de las señales para llegar a un lugar, de una aplicación para hacerse entender en otro idioma; una campaña que reduce la mortandad por accidentes automovilísticos; más gente leyendo, vacunando a sus hijos, la tecnología usada al máximo, son todos ejemplos de cómo el diseño gráfico es una actividad fundamental en la actualidad no sólo como parte de la cultura visual sino como medio para comprender y dar sentido al mundo que vivimos.

Referencias

- Academia de Investigación (2017). Modalidades de titulación. Documento de uso interno en el Departamento de Diseño, UACJ.
- ARIZA, V. (Coord.) (2012). La investigación en diseño. Una visión desde los posgrados en México. Ciudad Juárez: UACJ.
- BAYAZIT, N. (2004). "Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research", Design Issues, Massachusetts Institute of Technology, Vol. 20, No. 1, pp. 16-29.
- BONSIEPE, G. (2007). The Uneasy Relationship between Design and Design Research. En R. Michel (Ed.) Design Research Now Essays and Selected Projects (pp. 25-39). Berlin: Board of International Research in Design, Birkhäuser Verlag AG.
- BUCHANAN, Richard (2007). Strategies of Design Research: Productive Science and Rhetorical Inquiry. En R. Michel (Ed.) Design Research Now Essays and Selected Projects (pp. 55-66). Berlin: Board of International Research in Design, Birkhäuser Verlag AG.
- BÜRDEK, B. (2007). Diseño, historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili.
- CAMPI, I. (2007). La idea y la materia. Vol. 1: El diseño de producto en sus orígenes, Gustavo Gili. Barcelona, p. 229.
- CHAVES, N. (2006). "Qué era, qué es y qué no es el diseño. Intentando dispersar la bruma". Actas de Diseño 1. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. pp. 9-14.
- KUMAR, V. (2013). 101 Design Methods. A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization. New Jersey: Wiley & Sons.
- MARGOLIN, V. (2001). La construcción de una comunidad de investigación de diseño. En V. Margolin, L. Rodríguez, L. Jiménez, R. Bringhurst, C. González y M. Garone, Antología de diseño 1 (pp. 11-20). México: Designio.
- RODRÍGUEZ, L. (1989). Para una teoría del diseño. México: UAM, Tilde.

Recursos electrónicos

- UACJ (2008). Normativa para la titulación intracurricular en el Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, [en línea] Recuperado 13 de febrero de 2013 desde http://www.uacj.mx/IADA/dise%bc3%b1o/dg/Paginas/normatividad_titulacion.asp
- UACJ, (s/f). Reglamento General de Titulación [en línea] Recuperado 2 de abril de 2015 desde <http://www2.uacj.mx/normatividad0/reglamentos2009/REGLAMENTO%20GENERAL%20DE%20TITULACIÓN.pdf> Ciudad Juárez, Chih. 28 de febrero de 2007
- UACJ (s/f). Tutoría institucional, [en línea] Recuperado 17 de abril de 2017 desde <http://www2.uacj.mx/Cobe/Manual/default.htm>

Notas

¹ El modelo educativo planteado por la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez en 1973, año de su fundación, es una combinación entre el sistema departamental y el napoleónico, pero no es sino hasta finales de 1992 que "se inicia la tarea para recuperar el sistema departamental original, implementándose nuevamente en 1994" (UACJ, Tutoría institucional, s.f.: Justificación, párr. 1). Como parte de departamentalización, en la UACJ se planteó la posibilidad de que los estudiantes tuvieran una opción más a la tesis y/o examen de grado en la conclusión de sus estudios, se instaura con ello una nueva opción: la titulación por créditos. En el capítulo II, artículo 5to. del Reglamento General de Titulación (2007, p. 1) de esta universidad se menciona que la titulación se obtendrá al concluir todos los créditos del plan de estudios. Para la modalidad de titulación intracurricular "deberá establecerse en el plan de estudios un mínimo de dos asignaturas obligatorias y seriadas, cuyo programa especifique los requisitos y procedimientos para culminar con un producto de investigación por escrito" (UACJ, Reglamento Titulación Intracurricular, p. 2).

² En la UACJ las Academias son grupos colegiados de docentes que trabajan de forma regular y sistemática en la revisión de los programas de asignatura, planeación didáctica y cumplimiento del plan de estudios. Se agrupan de acuerdo al tipo de asignatura, así puede haber una Academia de Teoría, otra de Producción, de Tecnología, etc.