



El Colegio de Chihuahua

"El Diseño Gráfico como herramienta educativa en la participación
de un cambio con responsabilidad social."

Tesis presentada por

Erika Anastasia Rogel Villalba

Para obtener el grado de

DOCTORA EN INVESTIGACIÓN

Ciudad Juárez, Chihuahua, 2015



El Colegio de Chihuahua

"El Diseño Gráfico como herramienta educativa en la participación de un cambio con responsabilidad social."

Tesis presentada por
Erika Anastasia Rogel Villalba

Para cumplir con los requisitos parciales para obtener el grado de
DOCTORA EN INVESTIGACIÓN

Director de Tesis:

Dr. Rodolfo Rincones

Comité de Tesis

- Elide Satines Orozco-Presidenta
- Dra. Edith Vera Bustillos-*Vocal*
- Dr. Jaime Romero Gonzalez -*Vocal*
- Dr. Sandra Bustillos Duran-*Sínodo Suplente*

Resumen

El presente estudio describe de manera detallada la investigación realizada en la Universidad Autónoma de Ciudad de Juárez (UACJ), en la que se exploró y se logró cambiar la percepción sobre el proceso de desarrollo del diseño en los estudiantes del Programa Educativo de Diseño Gráfico (PEDG), esto a través de una propuesta de un diseño metodológico, diseñado para que el futuro diseñador cuente con las herramientas metodológicas que le permitan concebir su profesión como un valioso instrumento para resolver problemáticas sociales, buscando así una mejora en su entorno con un alto grado de responsabilidad social.

Las herramientas de apoyo principal fueron la investigación de investigación acción y pequeña etnografía, la reestructuración curricular del programa, el cambio del perfil del estudiante y la formación de la academia que lograron exitosamente revitalizar el concepto del Diseño Gráfico.

Se da respuesta a las necesidades regionales y nacionales de la problemática social mediante la formación de profesionistas del diseño gráfico altamente capacitados para generar proyectos y soluciones acordes a los retos que representa una dinámica social, cultural y económica de nuestro país.

Palabras claves: diseño gráfico, problemáticas sociales, metodología, reestructuración curricular.

Abstract

The following study describes in a detailed and chronological manner the research developed at the Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ), which explores and successfully modifies the perceptions about design's development within the students of the graphic design program. This was managed through the proposal for a more methodological design, created to provide the future designer with the necessary tools that will allow them to view their profession as a valuable instrument to better their environment and solve social problematics, helping them maintain a high regard for social responsibility.

The fundamental pillars for this study are action research, and little ethnography, renewal of the program's curriculum, modification of the student's profile and the formation of the academy; all this came together to successfully revitalize the concept of graphic design.

Through the formation of highly qualified graphic design professionals and the generation of projects and innovative solutions, we may provide answers to both regional and national problematics in the current social, cultural and economic platforms of our country.

Key words: graphic design, social problematics, methodology, curricular restructuring

Tabla de Contenidos

Resumen.....	1
Introducción.....	2
Capítulo I. Marco Teórico.....	12
I.1 Breve reseña de la educación en México.....	12
I.2 La educación en el diseño.....	16
I.3 El Programa Educativo de Diseño Gráfico en la UACJ.....	21
Capítulo II. Diseño Metodológico.....	25
II.1 El enfoque cualitativo.....	27
II.2 El método etnográfico.....	29
II.3 Método investigación acción.....	33
II.4 La técnica de la observación.....	37
Capítulo III. Desarrollo de la Propuesta.....	40
III.1 Integrar la praxis con la teoría.....	42
III.2 Reflexión sobre otros métodos aplicados en diseño.....	48
III.3 Propuesta metodológica.....	53
Capítulo IV. Evaluación.....	74
IV.1 Evaluación del diseño metodológico propuesto.....	74
Resultados.....	81
Análisis cronológico.....	81
Periodo 2005.....	81
Recomendaciones de Comité evaluador (COMAPROD).....	90
Periodo de rediseño en el	
2006.....	92
Periodo rediseños del 2007.....	104
Periodo rediseños del 2007 al 2009.....	110
Perfil de egreso en el 2010.....	122
Verano del 2010.....	124
Comparativa de sobre desarrollo de proyectos con enfoque	
social y publicidad.....	128
Reacreditación del Comité evaluador (COMAPROD).....	137
Seguimiento de egresados.....	138

Análisis en el 2014.....	142
Consideraciones del egreso y la titulación.....	146
Conclusiones.....	152
Referencias	
Anexos	

Índice de Tablas

Tabla 1: Definiciones entre método y diseño metodológico	25
Tabla 2: Materias obligatorias del nivel avanzado	91
Tabla 3: Retícula propuesta para el plan de estudios 2010.....	118
Tabla 4: Plan de Estudios 2010	124
Tabla 5: No tiene título	125
Tabla 6: No tiene título	126
Tabla 7: No tiene título	127
Tabla 8: No tiene título	128
Tabla 9: No tiene título	129
Tabla 10: No tiene título	1309

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1: Modelo de arquetipos de tres realizaciones históricas.....	17
Ilustración 2: Esquema Didáctica Proyectual	19
Ilustración 3: Alineación de la praxis y la teoría	43
Ilustración 4: Propuesta de Diseño Metodológico Papanek,	49
Ilustración 5: Método de diseño proyectual	49
Ilustración 6: Método de diseño	49
Ilustración 7: Método del Arroz Verde.....	51
Ilustración 8: Método del desarrollo del diseño	51
Ilustración 9: Método Lobach	52
Ilustración 10: Método Moles	52
Ilustración 11: Ciclos de la investigación acción	70
Ilustración 12: Diseño metodológico propuesto	73
Ilustración 13: Cronología del desarrollo del Proceso del Estudio	81
Ilustración 14: Infografía Por la Paz Verba	85
Ilustración 15: Infografía Embarazos tazas de incidencia en la UACJ	86
Ilustración 16: Infografía Alcoholismo	88
Ilustración 17: Infografía Consciencia en las avenidas	89
Ilustración 18: Materias obligatorias del nivel avanzado	93
Ilustración 19: Infografía de equidad de género	98
Ilustración 20: Infografía Material gráfico para profesores	100
Ilustración 21: Infografía análisis de Identidad gráfica en los anuncios espectaculares	101
Ilustración 22: Infografía contaminación en los parques	102
Ilustración 23: Infografía material de apoyo visual para profesores	101

Ilustración 24: Infografía Diseño Tactil	108
Ilustración 25: Infografía material digital para apoyo a docentes	109
Ilustración 26: Retícula del plan de estudios 1999	120
Ilustración 27: Retícula propuesta para el plan de estudios 2010	121
Ilustración 28: No tiene título	132

Índice de Gráficas

Gráfica 1: Proyectos presentados en el 2005.1	85
Gráfica 2: Proyectos presentados en el 2005.2	83
Gráfica 3: Taller Integral de Diseño Gráfico 2006 semestre I.....	98
Gráfica 4: Taller Integral de Diseño Gráfico 2006 semestre II	98
Gráfica 5: No tiene título.....	83
Gráfica 6: No tiene título.....	102
Gráfica 7: No tiene título.....	103
Gráfica 8: No tiene título.....	103
Gráfica 9: No tiene título.....	110
Gráfica 10: No tiene título.....	111
Gráfica 11: No tiene título.....	112
Gráfica 12: No tiene título.....	113
Gráfica 13: No tiene título.....	113
Gráfica 14: No tiene título.....	114
Gráfica 15: Alumnos aprobados 2004-2009.....	114
Gráfica 16: Resultados Taller Integral de Diseño Gráfico.	116
Gráfica 17: No tiene título.....	120
Gráfica 18: No tiene título.....	121
Gráfica 19: Alumnos aprobados 2010-2014.....	123

Índice de Cuadros

Cuadro 1: Profesores que tuvieron proyectos de titulación entre 2004-2009	115
--	------------

Introducción

En México, el diseño gráfico surge del crecimiento de las artes plásticas, en particular, del desarrollo de la industria de los oficios. La evolución del diseño, ha sido

dirigida desde la perspectiva de las necesidades de los individuos y en algunos ha sido el diseño quien ha creado esas necesidades. Esto ha implicado un reto en los generadores del diseño quienes, principalmente en Norte América se han enfocado en la publicidad y el marketing desde las escuelas fundadoras. El diseño gráfico, además de contar con una fuerte participación en el desarrollo de la mercadotecnia y la publicidad tiene la tarea de atender las problemáticas sociales con una mayor responsabilidad.

En países como en el Reino Unido, el diseño que se desarrolla toma en cuenta las necesidades sociales, siendo considerado como un generador de cambios, estos cambios pueden ser de conducta, e inclusive culturales y para ello debe existir un trabajo conjunto entre tres actores principales que son: el gobierno, las universidades y la comunidad. México a su vez, enfrenta constantemente diversas problemáticas sociales que van desde la violencia, enfermedades, pobreza, problemas en la educación solo por mencionar algunas. Es importante enfatizar que se requiere de un esfuerzo conjunto para su mejora; el compromiso que tienen las universidades para con la sociedad se vuelve preponderante y sobre todo, la responsabilidad social de sus egresados, los cuales se insertan al mercado laboral.

El diseño cuenta con un gran potencial para solucionar problemáticas que tienen un impacto social a través de la investigación. Por lo tanto, esta tesis establece que al trabajar desde la formación académica con el futuro profesionista a través de la investigación formal, éste estará en condiciones de desarrollar un compromiso más fuerte con el entorno social. Es necesario generar un cambio en la visión y aproximación hacia el diseño además

de la existente, la cual prioriza el quehacer de la publicidad y el marketing. Para ello el pensamiento del estudiante deberá incluir una responsabilidad social mayor.

El diseño gráfico y la problemática social

El diseño ha estado presente en el desarrollo del ser humano marcando formas de pensar y de actuar, tanto en los usuarios como en los espectadores. La evolución del diseño, ha sido dirigida desde la perspectiva de las necesidades de los individuos, no obstante, el diseño también ha contribuido al desarrollo de dichas necesidades. Con el paso del tiempo, las áreas del diseño comenzaron a expandirse rápidamente con la industrialización y más tarde con el crecimiento tecnológico que se enfocó en la comunicación de masas. Guadalupe Loeza, escritora mexicana, en su libro *“Compro y luego Existo”*, menciona que la mercadotecnia y la publicidad crean necesidades de compra en los individuos. Es importante advertir que las campañas publicitarias tienen la capacidad de generar necesidades de compra en los individuos; lo que un día “nos gustó”, al siguiente lo “anhelamos” después “lo necesitamos” hasta llegar al punto en que ese mismo producto “nos urge adquirirlo”, esto es parte del trabajo de las estrategias de consumo. (Loeza, 1992)

Hoy en día, la gran demanda de productos sumado a una competencia desmedida de ventas y la creación de necesidades de compra, haría suponer un crecimiento en el ámbito laboral del diseñador, aunado a un mercado globalizado, la influencia del

consumismo, la obsolescencia programada y la competitividad de la fuerza laboral, suman situaciones que han implicado un reto en el desarrollo del diseño, el cual se ha enfocado principalmente a la publicidad y el marketing, por lo menos en el Norte de América; siendo este mensaje es el que se ha transmitido a la sociedad, sobre las funciones del quehacer del diseño. Sin embargo, el diseño cuenta con los elementos para trabajar como un agente activo en la reducción de problemáticas sociales, nuevos métodos de prevención están constantemente siendo desarrollados.

El diseño de productos de todos los días como: servicios, vehículos y arquitectura, encuentran un gran potencial en la aplicación de nuevas estrategias diseñadas para la disminución del crimen a través de esta visión y aplicación del diseño. *Design Against Crime* por ejemplo, es un concepto que se realiza en Inglaterra, que considera dónde y cómo, el diseño puede jugar un papel importante en la prevención y reducción de crimen (entiéndase como crimen cualquier tipo de violación a la ley). Este concepto plantea muchos desafíos para los diseñadores, en particular cuando el diseño busca persuadir a la audiencia de algún cambio. Según Clark (1997), el diseño contra el crimen consiste en hacer productos resistentes al maltrato, mal uso, mal manejo o mala conducta de las personas: “Involucra una mezcla de réplica e innovación que resuelve creativamente exigencias de conflicto y competición que obliga a producir algo que es apto para el objetivo sin descuidar la dimensión humana”. Este diseño involucra escuelas, universidades, industrias y negocios que buscan aplicar el diseño en una forma diferente. Las propuestas sobre esta forma de desarrollar el diseño, han sido bien aceptadas por el público como elemento clave en la prevención de problemas sociales. Los cambios han

sido sutiles, las propuestas siguen evolucionando al trabajar con un diseño más comprometido, responsable e innovador que incluya las demandas de la sociedad, misma que hasta ahora no había incluido la actividad del diseño para promover cambios y valores.

Por ejemplo algunas investigaciones han examinado algunos de los aspectos del diseño anteriormente mencionados, enfocándose principalmente a cuestiones ambientales (Clarke, 1999 y Lester, 2001), el análisis general del papel del diseño y la investigación en la educación (Erol, Cooper, Press, & Thomas, 2000) son algunas referencias sobre el papel que juega un diseño efectivo en la reducción de problemas está siendo cada vez más reconocido. Por ejemplo, en la industria automovilística, un incremento en el énfasis en seguridad como parte de todo el proceso de diseño ha llevado a una reducción en robos de autos. No obstante, hay evidencia que sugiere que las problemáticas son ignoradas por la mayoría de las industrias y que los productos y servicios continúan siendo desarrollados con poca consideración sobre los efectos y el potencial de oportunidades y actividades criminales y su reducción. (Diseño Contra el Crimen, 2004)

En cualquier ámbito, la prevención es crucial, el crimen violento y el miedo a la violencia pagan un alto precio, tanto en los individuos como en las comunidades. (Clark, 1997) Cuando la violencia escala altos índices, la calidad de vida disminuye y las comunidades se convierten en zonas de violencia en donde los residentes son prisioneros en sus propias casas debido a que la tendencia a protegerse produce un aislamiento. Una vez que se ha generado un daño en la sociedad por los altos índices de violencia, ésta

situación difícilmente puede ser reparada y menos olvidada. La importancia de los esfuerzos por prevenir el crimen y la violencia necesita un compromiso de todos. Los esfuerzos de la prevención buscan expandir oportunidades e incentivos para animar al individuo a tomar responsabilidad por sus acciones y las de su comunidad. La prevención ha sido aceptada como el componente clave a la respuesta humana cuando ha sido afectada por la violencia. (Guía de Consejo de Diseño, 2003)

Justificación del proyecto

En México como en otros países, la fuerza policial por sí sola, no es suficiente para disminuir los altos índices de violencia y criminalidad. Debido a esto, es necesario que las comunidades y la policía trabajen vinculados y se genere un compromiso en la búsqueda de soluciones conjuntas; actualmente, Ciudad Juárez es una localidad donde la pobreza, la falta de servicios básicos, la corrupción, la inseguridad y las drogas, son factores detonantes para generar altos índices de violencia. Todos estos aspectos presentan un reto, al intentar cambiar el paradigma de sus individuos.

El estado de Chihuahua es el de mayor extensión territorial e incluye la frontera más grande del norte de México, Ciudad Juárez que recibe la influencia del estado Norteamericano, el cual determina una biculturalidad entre las dos localidades (Ciudad Juárez y El Paso, Texas).

Vivir en la frontera entre México y Estados Unidos de América (EUA), es un gran reto; ya que se encuentran condiciones extremas en su clima, su flora, su fauna, y sumado

a la gran extensión territorial entre el estado y la capital del país se demarca una importante diferencia entre las características del centro y el sur del país. Asociado a estas condiciones difíciles de vida, se cuenta con una policía que está poco capacitada y sin muchas posibilidades para enfrentar los problemas cotidianos y mucho menos al crimen organizado. Por ende, la ciudad ha adoptado una actitud de voltear la cara a los problemas de su comunidad, generando un ambiente de apatía, indiferencia y falta de compromiso entre su gente. La suma de estos factores establece aspectos que afectan la vida de las personas y su entorno, el cual influye en la identidad y estilo del diseño.

La intención de esta investigación se basó en ayudar a los estudiantes a hacerse conscientes de todas las posibilidades de participación que el diseño gráfico puede contribuir en la mejora de problemáticas sociales de su entorno. Esto desarrollará una forma de diseño que potencialice a contar con diseñadores mayor conciencia y responsabilidad social.

Objeto de estudio

El objeto de estudio de la presente investigación fue el desarrollo de un *diseño metodológico* que potencialice el cambio en la visión y uso del diseño gráfico de los estudiantes en el ámbito de la investigación y atención a la problemática social. Los agentes participantes en el desarrollo evaluación y diagnóstico del objeto de estudio fueron los alumnos, docentes y programa de diseño gráfico del Instituto de Arquitectura Diseño y Arte (IADA) de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ) del 2004 al 2014.

Los primeros acercamientos con los estudiantes, docentes y programa fue trabajar con material previamente elaborado en la Universidad de Sheffield Hallam (SHU) en Inglaterra, el cual fue diseñado para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje de la metodología de investigación en diseño. El material de apoyo didáctico para trabajar en la clase propuesto fue evaluado por diseñadores en SHU y consistió en presentaciones orales, visuales, así como también actividades individuales y de equipo, diseño de collages, diseño de mapas mentales, interacción ambiental, desarrollo de escritura a través de información fotográfica y dibujos. Así mismo, se desarrolló material visual y se propusieron reuniones en donde se fomentó la reflexión, las discusiones en grupo así como con pares académicos; por mencionar algunos. Desde el inicio, se exploró la posibilidad de conocer si los estudiantes podrían desarrollar materiales de apoyo para escuelas que tuvieran alguna problemática; ya que esto podría incentivar al estudiante a trabajar con temáticas sociales. Frascara (2000), menciona que la meta de un mensaje persuasivo es cambiar la conducta de un grupo de estudio a través de la motivación y ánimo, para hacer a la audiencia pensar, juzgar y desarrollarse por sí mismos.

Objetivos

- El objetivo general del proyecto fue crear un **diseño metodológico** que apoye a los estudiantes del Programa Educativo de Diseño Gráfico (PEDG) en el desarrollo de proyectos dirigidos a la investigación para atender la problemática social.

Los objetivos particulares fueron:

- Elaborar un **diagnóstico** inicial que permita entender y conocer sobre las actitudes y situaciones educativas de los estudiantes los docentes y su entorno, con respecto de los problemas sociales y su aplicación en el diseño.
- Crear y definir las partes de un **diseño metodológico** para el desarrollo y aplicación de proyectos de investigación en el PEDG.
 - Proponer una **reestructuración curricular** del programa de diseño gráfico.
 - Formación de la **academia de Investigación** en el Diseño
 - Desarrollar **proyectos de titulación** intracurricular relacionados con problemáticas sociales con los estudiantes de Diseño Gráfico.
 - Valorar a través de los trabajos generados los cambios de los estudiantes su forma de ver y utilizar el diseño con el uso del diseño metodológico propuesto

Alcances

La investigación exploró una forma de desarrollar los proyectos de investigación en el diseño, el Programa Educativo de Diseño Gráfico (PEDG) del Instituto de Arquitectura Diseño y Arte (IADA) de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ), que incluye además de la investigación formal, atender cuestiones problemas de su entorno con un alto grado de ética y responsabilidad social. Este documento, describe cómo fue estructurado el contenido del desarrollo y aplicación de un diseño metodológico que buscó que los Estudiantes del Programa de Diseño Gráfico (EPDG), comprendieran que el uso de los gráficos representa sólo un 10% del trabajo de un diseño que incluye una responsabilidad social. Según Ekblom (2001), la prevención de la violencia busca reducir

el riesgo de acontecimientos violentos y mala conducta relacionada por la intervención de sus causas. Esto sugiere un ámbito en donde el diseño gráfico planea y visualiza un mayor alcance y un mejor impacto. La recompensa de este cambio puede tener el potencial para incorporar profesionistas con mayor sensibilidad ante problemáticas sociales utilizando al diseño como herramienta de cambio social.

Método de Investigación General

Para Kaplan y Maxwell (1994), la investigación cualitativa es utilizada para ayudar a los investigadores a comprender a las personas y los contextos sociales y culturales dentro de los cuales viven. También mencionan que, la investigación de tipo cualitativo tiene el objetivo de entender un fenómeno desde el punto de vista de los participantes y su particular contexto social e institucional en el que están inmersos.

El diseño tiene una estrecha relación con el usuario y éste a su vez con el entorno, es por ello que este estudio se desarrolló con un enfoque cualitativo. Asimismo, la etnografía y la investigación de acción son dos métodos que fueron adoptados para su desarrollo. La investigación etnográfica, puede ser caracterizada por su acercamiento multi-instrumental y por ello fue considerada como la opción más apropiada para explorar el inicio del área de este estudio, el cual permitió el entendimiento sobre el comportamiento, valores y significados del entorno; ya que toma cuenta de la influencia del contexto cultural de los usuarios. Otras formas de instrumentación, como la

observación, ayudan al etnógrafo en lograr una opinión holística de la cultura estudiada (Bryman, 2001).

El uso del segundo método fue la investigación de acción, ésta puede ser descrita como la metodología de investigación de familia que persigue la acción (o el cambio) y la investigación (o entendimiento) al mismo tiempo. En la mayor parte de sus formas esto se hace usando un proceso cíclico o en espiral que alterna entre la acción y la reflexión crítica (Clark, 1972). La investigación de acción ha sido aceptada como un método válido de investigación en campos aplicados tales como desarrollo de organización y educación.

Capítulo I.

Marco Teórico

I.1 Breve reseña de la Educación en México

I.2 La educación en el diseño

I.3 El Programa Educativo de Diseño Gráfico en la UACJ

I.1 Breve reseña de la Educación en México

En México, durante la época del presidente Porfirio Díaz (1877-1911), se generó la apertura de escuelas como la Universidad Nacional, las Escuelas Normales, la Secretaría de Instrucción Pública y Bellas Artes, así como también carreras técnicas para obreros, la edición de libros y la fundación de bibliotecas, esto como principales medidas para el fortalecimiento de un proyecto educativo nacionalista. En este tiempo se realizó una fuerte campaña que buscaba reducir el número de mexicanos que no sabía leer ni escribir. (Solana, 2011). De este modo, en las etapas siguientes a la Revolución Mexicana la masificación de la educación se tornó como uno de los principales objetivos del gobierno. En este período, la educación comienza a tener implicaciones económicas, sociales, filosóficas, morales y pedagógicas, pero sobre todo políticas y con ello una relación directa con cada uno de los presidentes en turno.

En la época del presidente Lázaro Cárdenas (1934-1940) fue donde se concentró la etapa más fuerte de la educación socialista en México. La realización más importante fue la fundación del Instituto Politécnico Nacional (IPN), El Instituto de Antropología e Historia y El Colegio de México, así como Institutos Tecnológicos y escuelas regionales campesinas con la finalidad de formar maestros rurales (Prawda, 1987).

En el período de la posguerra, México presentó un rápido crecimiento demográfico dando un importante paso hacia la urbanización durante la época de los presidentes Miguel Alemán y Ávila Camacho (1940 al 1952) quienes re-direccionaron la educación apostando a la industrialización tratando de reducir la alfabetización del país.

Durante la etapa de los 70's y 80's la educación sobrellevó varias dificultades, sin reformas de fondo y una falta de calidad, identidad, confianza y sobre todo, problemas financieros. En 1992, se reflejó otro movimiento importante para la educación en México dando inicio a la última reforma educativa “La Modernización de la Educación Básica” que incluyó el nivel pre-escolar, primaria y secundaria, en el denominado ‘Plan de Once Años’ que incluye dos años de preescolar, seis años de primaria y tres años de secundaria obligatoria para cada ciudadano (Calvo, 1996).

La preocupación por el estancamiento del desarrollo educativo generó el desarrollo del Programa para la Modernización Educativa, el cual estaba centrado en la calidad, mismo que sería requisito indispensable para la interacción entre los mercados mundiales (Aguilar, 2007). De este modo, se crea la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) que agrupa las principales universidades públicas y privadas del país. Asimismo, se forman los comités Inter-institucionales y Asociaciones Civiles (A.C.) como el Comité Interinstitucional para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES), el Consejo para la Acreditación de la Educación Superior A.C. (COPAES), el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), el Consejo del Sistema Nacional de Educación Tecnológica (COSNET), el Centro Nacional para la Evaluación de la Educación Superior (CENEVAL), y la Federación de Instituciones Mexicanas Particulares de Educación Superior, A.C. (FIMPES), esto debido a que a diferencia de otros países, México no cuenta con una legislación que regule el sistema de evaluación y acreditación de la educación superior y desde hacía más de una década las

universidades y el gobierno federal habían planteado la necesidad de realizar ejercicios de evaluación y calidad. (Mendoza, 2003)

Tuirán y Muñoz (2010) mencionan que la expansión de la educación superior en los últimos años se ha sustentado en tres pilares: el financiamiento público, el aseguramiento de la calidad y la equidad. Es así como el subsidio federal continúa siendo la principal fuente de financiamiento de las instituciones públicas, que incluyen a dos tercios de la educación superior en el país. De este modo, el financiamiento comienza a ligarse con los procesos de calidad y evaluación. Así, la planeación favorece la atención de los problemas de las universidades, la acreditación de sus programas propicia la transparencia institucional de los recursos y los programas académicos se elaboran con estrecha vinculación con las demandas sociales y el entorno productivo. El desempeño administrativo y el desarrollo académico, son sólo algunas de las variables implicadas que pueden afectar directa o indirectamente el desarrollo del estudiante. Siendo precisamente los organismos externos evaluadores y acreditadores los que valoran estos procesos de calidad y sus variables a Instituciones de Educación Superior (IES).

Una de las tendencias más observadas a nivel mundial en las últimas décadas, es el crecimiento de la matrícula y la diversificación de las opciones en la educación universitaria, es. Es por ello que las políticas están cada vez más orientadas al desarrollo de la educación superior, con el tener como propósito central del mejoramiento de la calidad de los procesos y productos de las universidades.

Así el mejoramiento y aseguramiento de la calidad está ligado a la existencia de procesos de evaluación establecidos por diferentes instituciones gubernamentales y particulares, las cuales permiten conocer sistemáticamente los aciertos y errores, conjuntamente con el plan de desarrollo de sus instituciones. La evaluación es comprendida como una relación entre el ser, el hacer y el deber ser; además el mejoramiento de la calidad, está íntimamente ligado al ámbito académico, así como a los procesos de desarrollo y los fondos económicos, para enfrentar los retos que se plantea la educación a nivel internacional.

Sin embargo, las instituciones han enfrentado problemas, han tenido limitaciones y han conformado patrones educativos que determinan una lenta adaptación a las condiciones cambiantes del entorno social. La forma como las Instituciones Superiores Educativas (IES) han cumplido con sus funciones sustantivas las cuales han variado a lo largo de la historia es a través de evaluaciones. Ésta tarea que la sociedad ha confiado a las universidades constituye hoy día un reto más diverso y complejo que en décadas anteriores.

Por ello es que se requiere una evaluación constante a través de diferentes indicadores o bien comités evaluadores. La calidad de la enseñanza-aprendizaje es una de las evaluaciones principales que plantea las características de la efectividad como un beneficio educativo. En esta parte se valora el rendimiento del estudiante al inicio y al final, así como el desempeño del profesor. ¿Qué aprendió? ¿Cómo lo aprendió? ¿Qué y Cómo lo enseñó? y si esto corresponde a las expectativas ofrecidas por la institución, las cuales impactarán directamente en la sociedad. Es importante mencionar que: el uso de

los bienes y recursos asignados es otro de los rubros que propicia una buena, clara y oportuna evaluación. (Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior, 2004).

I.2 La educación en el diseño

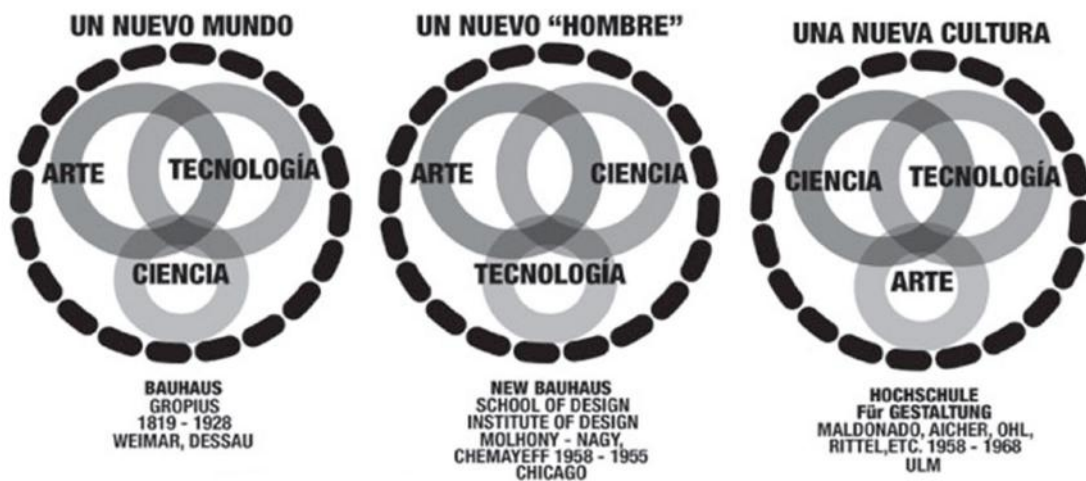
Ahora bien, la educación en el diseño desde sus inicios fue entendida como parte de las artes y de la arquitectura, realizada por artesanos que tenían conocimientos prácticos y habilidades intuitivas. Es decir, ésta actividad estaba fuera de toda capacidad teórica y tecnológica. Findeli (2001), autor del artículo “Rethinking Design Education for the 21st Century” reflexiona sobre tres momentos importantes de la educación del diseño (véase Ilustración 1)

Para la Bauhaus, el arte y la tecnología fueron bases de su modelo teórico, en donde Gropius basó su filosofía. Gracias a él (1919-1928 se llevó a cabo una gran reforma, al unir la creación artística con el mundo de la producción en serie, haciendo uso de la tecnología dando al arte de una ilimitada función social. El principio pedagógico que siguió fue el de aprender haciendo en lugar de aprender leyendo o escuchando.

La nueva Bauhaus fundada por Moholy-Nagy en Chicago (1935-1957), se basó en los estudios de Charles Morris, quien se encontraba trabajando en aquella época con la teoría de los signos o también conocida como semiótica, donde establecía que las tres principales dimensiones del diseño las conformaba el arte, la ciencia y la tecnología. Morris consideraba el acto de diseñar como un paralelismo de los signos: la sintáctica (arte), la semántica (la ciencia) y la pragmática (tecnología).

El tercer modelo lo presenta Findeli con la Hochschule für Gestaltung (HfG) (1958-1968) en Ulm Alemania, con su mayor representante Tomás Maldonado quien consideró el proceso de diseño como una metodología sistemática, científica, y de base teórica. Este modelo es herencia de la Bauhaus, basado en un enfoque que considero para hacerle frente a las complejidades de la vida que después de la Segunda Guerra Mundial. (Findeli, 2001)

Ilustración 1: Modelo de arquetipos de tres realizaciones históricas



Fuente: Findeli,A.

Consecuentemente, enseñar a diseñar no es imaginar con los estudiantes sobre algunas expresiones subjetivas, como tampoco dibujar versiones de apariencias formales sin fundamento. Montellano (1999) menciona, diseñar es configurar una realidad concreta con resultados tecnológicos, funcionales y comunicacionales, óptimos y útiles al usuario en diversos aspectos. En consecuencia, la docencia profesional no sólo entrega un conocimiento preestablecido, sino que fundamentalmente pretende extraer de cada alumno

varios resultados formales que sean atractivos y nuevos sin dejar de cumplir su propósito. Además menciona que, el enseñar a diseñar consiste en guiar y conducir el proceso creador del alumno hacia una meta clara, preestablecida, precisa y esperada; esto define el concepto de pensamiento proyectual (véase Ilustración 2).

El profesor para lograr desarrollar este tipo de pensamiento tendrá que ocuparse de tres aspectos:

1. El desarrollo del pensamiento observador y detector del problema
2. El desarrollo del pensamiento creativo o solucionador de este problema
3. El desarrollo del pensamiento evaluador

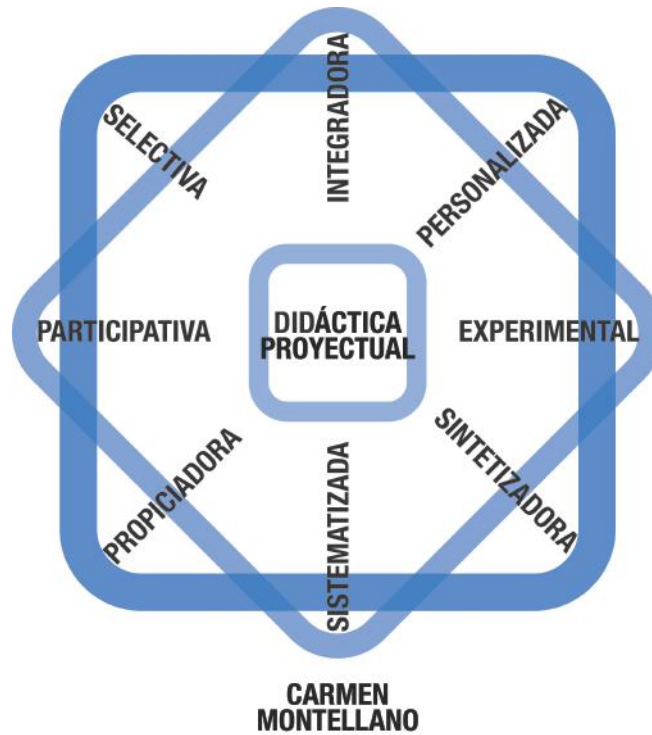
Asimismo, la autora chilena Montellano plantea un esquema con ocho características de una didáctica proyectual, las características que se exponen son indispensables para organizar la mente y la actitud del estudiante:

Las tres primeras características se refieren al alumno: a) Integradora- la conciencia, b) Personalizada- la libertad, c) Experiencial- la convicción.

Las dos siguientes al proceso de diseño: I) Sintetizadora (el proceso), II) Sistematizada (el método).

Las dos siguientes se refieren al profesor: a) Propiciadora- el profesor, b) Participativa- el grupo, c) la sociedad

Ilustración 2: Esquema Didáctica Proyectual



Fuente: Montellano, C.

Es importante que para entender el fenómeno educativo, se deben considerar tres aspectos: la educación, la enseñanza y el aprendizaje. El concepto de educación es más amplio que el de enseñanza y aprendizaje. El principal reto de la educación es volver a unir lo que fue separado por el tiempo; lograr que las escuelas y los maestros respondan mucho mejor a los rasgos y necesidades de los niños, jóvenes y adultos de hoy, así como de los que están por venir. Es una tarea complicada para los maestros que tendrán que afrontar estos cambios y fluir en un mismo sentido, ya que todo cambio de pensamiento conlleva su tiempo.

La educación, es el proceso por el cual el hombre se forma y define como persona. La palabra educar viene de *educere*, que significa sacar fuera. La educación debe ser exigente, desde el punto de vista que el sujeto debe poner más de su parte con la finalidad de ser independiente para poder desarrollar su máximo potencial. Además de su concepto universal, la educación es especial de acuerdo al individuo. (Edel Navarro, 2004)

Considerando lo descrito por Navarro, la enseñanza, es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación; mientras la educación tiene como objetivo la formación integral de la persona, la enseñanza se limita a transmitir, a través de diversos medios.

El aprendizaje como lo define el Dr. Navarro (2004) , es la parte de la estructura de la educación; es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones desde el acopio de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información que bien puede ser cualitativa o cuantitativa.

Los procesos tanto de la enseñanza y de aprendizaje, han tenido cambios importantes en las últimas décadas. Los modelos educativos habían estado centrados en la enseñanza y ahora los nuevos modelos se centran en el aprendizaje. El cambio en los perfiles de los profesores también ha sido imperioso debido a que es necesario transformar su rol de expositores del conocimiento al de monitores del aprendizaje. Por otro lado, los estudiantes deberán cambiar de simples espectadores del proceso de la enseñanza, al de

integrantes participativos, reflexivos y críticos en la construcción de su propio conocimiento.

En lo que se refiere al nivel de preparación básica y media superior, México cuenta con la Escuela Normal Superior (ENS), aquella en la que los docentes desarrollan una preparación académica y pedagógica durante cuatro años; éstos son mayormente dirigidos a los niveles básicos y medio superior.

I.3 El Programa Educativo de Diseño Gráfico en la UACJ

La Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ) fue fundada en Octubre de 1973. Su estructura académica está conformada por un sistema departamental desde el 2000 y a la vez está compuesta por varios institutos: Ingeniería y Tecnología (IIT), Ciencias Sociales Administrativas (ICSA), Ciencias Biomédicas (ICB) y el de Arquitectura, Diseño y Arte (MIADA) y Ciudad Universitaria (CU), además de los campus en Cuauhtémoc y Casas Grandes. La visión de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ) ha evolucionado en su plan de desarrollo en cada período administrativo:

- En el período de 1994-2000 el impulso sobre infraestructura particularmente laboratorios permitió un crecimiento de matrícula y contratación de docentes. Asimismo, el apoyo para que docentes emigraran a hacer estudios de posgrado con apoyos federales fue punto medular para un crecimiento a nivel nacional.

- En periodo administrativo del 2000-2006, la institución centró su atención en el desarrollo de infraestructura de espacios físicos, apoyo a docentes con estudios de posgrado y un mayor impulso a la oferta educativa.
- La administración del 2006 -2012 se planteó una meta mucho más ambiciosa, ya que además del crecimiento y desarrollo de la infraestructura también se requirió de una mayor oferta educativa, docentes con grado académico mayor al que imparten, así como generar investigación de calidad y finalmente reforzar la vinculación con su sociedad.
- En la administración del 2012-2018 se plantea consolidar el crecimiento y diversificación de su oferta educativa, la investigación, además de la proyección en el sector social.

Estos rubros han sido fundamentales para mantener la calidad y competitividad de la UACJ y así poder contar con espacios dignos y laboratorios con tecnología de punta; además de proporcionar la formación eficaz de sus profesores que son los que conforman el soporte primordial junto con los estudiantes, para atender las demandas de su comunidad y de los organismos acreditadores. Tal fue el caso del Informe de la Comisión Internacional de la Educación (CIE) en 1996, definió como uno de los objetivos centrales para la educación del futuro el “aprender a aprender”, axioma que supone nuevas formas de enseñar y aprender habilidades y valores. Es vital el valor de entender tanto para los alumnos como para los profesores y cualquier persona, el comprender la naturaleza del

cambio, producto de los hallazgos tecnológicos incorporados al mundo del conocimiento, del trabajo y de la vida cotidiana. (Organización de Estados Iberoamericanos: para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 1999).

En el 2000, la UACJ presenta su visión 20-20 la cual ha planteado retos muy importantes a nivel nacional.; en ella se incluiría la Evaluación de Comités Externos para con ello medir la calidad de sus Programas Educativos (PE's) a nivel nacional. Para el 2008, después de una exhaustiva evaluación de sus PE's, obtiene un reconocimiento a nivel nacional por lograr que el 100% de sus programas están reconocidos en un nivel de buena calidad. Esta acreditación es otorgada por organismos externos reconocidos por los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES), como organismos de carácter no gubernamental y el Consejo para la Acreditación de la Educación Superior (COPAES).

Entre los programas acreditados con los que cuenta la UACJ está el de Diseño Gráfico, el cual es parte de los nueve programas que conforman el Instituto de Arquitectura Diseño y Arte (IADA). Fue fundado en 1991 con una inscripción de 35 alumnos y una planta de maestros conformada en su mayoría por Arquitectos; la temporalidad del programa es de 9 semestres. Este inicio con un plan de estudios aprobado en 1992. Obteniendo el nivel 1 de Comité Interinstitucional para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES) en el 2001 y su primera acreditación en el 2005 y la segunda en el 2012 por el Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño, A.C. (COMAPROD), el cual es un organismo reconocido por el Consejo para la Acreditación

de la Educación Superior (COPAES), para acreditar programas de enseñanza del diseño a nivel licenciatura en la república mexicana y a nivel internacional.

Para dimensionar el tamaño del Programa Educativo de Diseño Gráfico (PEDG), tenemos que en el 2013 se contó con una matrícula de más de 800 estudiantes, los cuales ocupan casi dos terceras partes del total del campus. En los últimos tres años el incremento de estudiantes por semestre se triplicó, es decir, en el 2013 hubo un ingreso casi de 300 estudiantes. En el PEDG se recomienda a los estudiantes tomar una carga completa la cual consiste entre seis a siete materias como máximo y cuatro como mínimo; cuenta con una planta docente de 26 profesores de diferentes disciplinas como: diseño gráfico, comunicación, artes, psicología, administración de empresas, arquitectura, sociología y otras áreas más, que aportan su conocimiento y experiencia para cubrir sus necesidades. (Coordinación de Apoyo al desarrollo Académico (CADAC-IADA), 2013).

El último plan de estudios se encuentra integrado por 51 materias que suman un total de 326 créditos obligatorios, más 24 créditos de materias optativas. (Plan de Estudios del Programa de Diseño Gráfico, 1997). El PEDG ha contado con tres diferentes planes de estudios (el de 1992, el plan de 1997, y el de 2010). El plan de estudios de 1992 con 564 créditos, buscó el desarrollo y la formación del alumno para posicionarlo en un ámbito de competitividad en su quehacer profesional, capaz de continuar con el proceso de aprendizaje que exige el avance tecnológico.

Cada 5 años los programas educativos deben ser sometidos a una evaluación externa por organismos acreditadores reconocidos a nivel nacional y en algunas ocasiones

a nivel internacional, que son quienes determina la calidad de los programas, esto va de la mano con los cambios que se van presentando en un mercado laboral. Hasta el momento han sido tres los cambios más significativos del plan de estudios del PEDG.

(Ver anexo 1, planes de estudios).

Capítulo II.

Diseño Metodológico

II.1 El enfoque cualitativo

II.2 El método etnográfico

II.3 Método Investigación Acción

II.4 La técnica de la observación

Capítulo II. Diseño Metodológico

El diseño metodológico es el marco estratégico constituido por los métodos, técnicas, procedimientos, e instrumentos que se emplearan en la ejecución del proyecto. En la tabla 1 se puede apreciar las diferencias fundamentales que demarcan la diferencia entre un proceso, un método, una metodología y cómo se constituye un diseño metodológico.

Tabla 1. Definiciones entre método y diseño metodológico

Proceso (lat. processus)	Método (Del griego metha, más allá y odos, camino)	Metodología (del griego metà "más allá", odòs "camino" y logos "estudio")	Diseño Metodológico
Conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial.	Es una serie de operaciones, reglas y procedimientos fijados de antemano de manera voluntaria y reflexiva para alcanzar un determinado fin que puede ser material o conceptual.	Es el conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.	Es el marco estratégico constituido por los métodos, técnicas, (procedimientos, e instrumentos que se emplearan en la ejecución del proyecto.

Fuente: La investigación en Diseño, Retrospectiva sobre el método en el diseño

Habiendo revisado la diferencia entre estos conceptos en este apartado, se diseñó el rumbo de este estudio, delimitando los momentos en el que se aplicaron los procesos y métodos de etnografía e investigación acción, así como técnicas de investigación que definieron el trazo de este estudio.

El conocimiento obtenido mediante este método, también es conocido como conocimiento empírico o vulgar y se le relaciona directamente con la intuición, mismo que Ander (1985) lo nombra conocimiento cotidiano, el cual se logra con el interactuar cotidiano del ser humano con su entorno, sin necesidad de buscarlo, es espontáneo, y

aunque este surge de la yuxtaposición de varios casos y hechos, no es sistemático, ni crítico, sino que surge de la experiencia del sujeto; esta forma de generar conocimiento dominó el desarrollo de la humanidad durante gran parte de su historia.

En contraparte, surge el conocimiento científico, el cual busca explicaciones de la realidad, descarta explicaciones metafísicas, y utiliza fuentes de primera mano. Los objetos de conocimiento pueden ser desde la materia, el universo, la teoría, los individuos, etc. En este tipo de conocimiento, existen dos corrientes la materialista y la idealista, en la primera el conocimiento es objetivo y da énfasis al objeto de conocimiento del cual, según se afirma, existe independientemente de que sea o no conocido por el sujeto cognoscente. En la segunda, sostiene que lo primario es la conciencia cognoscente, que es el sujeto quien recrea el objeto a través de sus abstracciones.

El objeto de conocimiento existe a partir de que el sujeto le da vida, así el conocimiento científico surge igual que el conocimiento empírico, de una curiosidad, observa y plantea hipótesis, en donde somete a experimentos dichas hipótesis, una vez que obtiene una consistencia, esta se publica y al ser evaluada y aceptada por una comunidad científica se aprueba el nuevo conocimiento algunas¹; el conocimiento científico parte a un enfoque que puede ser cualitativo o cuantitativo.

¹El termino de 'Ciencia' se deriva del latín 'Sciere' que significa saber; es el conjunto de conocimientos obtenidos mediante la observación y el razonamiento estructurado de los que se deducen principios o leyes. Acorde con Mario Bunge (s.f.) la ciencia es una actividad de investigación que parte de la vida social, aplicándola al mejoramiento de nuestro medio natural y artificial. Además de acuerdo con el esquema planteado por Rudolf Carnap (1986) las ciencias se dividen en: formales, naturales y sociales

II.1 El enfoque cualitativo

El enfoque cualitativo, se fundamenta en procesos inductivos, se basa en la recolección de datos obtenidos desde la perspectiva y punto de vista de los participantes (sus emociones, experiencias, significados). Las experiencias y vivencias de los participantes son fundamentales en el acopio de información del investigador. Este enfoque puede definirse como un conjunto de experiencias interpretativas. Se considera naturalista, porque estudia a los objetos y seres vivos en sus contextos y ambientes naturales. Además es interpretativo, porque intenta encontrar sentido a los fenómenos en los términos y significados que los individuos le otorguen.

Para generar el diagnóstico de la situación del punto de partida inicial para el desarrollo de este estudio, se consideró una investigación científica con un enfoque cualitativo, ya que presenta una problemática la cual deberá ser observada en sus eventos y actividades cotidianas, tal y como suceden en sus ambientes naturales incluyendo el registro de cualquier evento inusual. Es necesario estar directamente involucrado con la realidad que enfrentan día a día el grupo de personas a estudiar. Asimismo, es importante adquirir un punto de vista interno, observando el fenómeno desde dentro con una visión holística de la problemática, concibiéndola como un todo y no como un problema individual. La recopilación de los datos estuvo orientada a buscar un entendimiento de los significados y experiencias de las personas.

La selección de la metodología en el desarrollo de una investigación, es muy importante. El término metodología designa el modo en que enfocamos los problemas y buscamos las respuestas. Es el alcance entre el sujeto y el objeto de conocimiento; los supuestos, los intereses y los propósitos son los que nos llevan a elegir una u otra metodología. El término método, etimológicamente se deriva de dos raíces griegas meta (hacia lo largo) y odo (camino) es decir camino hacia algo. El método es el camino que conduce al conocimiento, es un procedimiento o conjunto de pasos, camino que seguimos, mediante una serie de procedimientos reglas y operaciones de manera consciente, los cuales sirven como instrumentos para ir alcanzando los objetivos de la investigación. Existen diferentes tipos de métodos, los cuales se aplican tomando en cuenta la finalidad perseguida, el tipo de fenómeno a estudiar, como por ejemplo: el método deductivo, inductivo, experimental y dialéctico; es decir, no existe un solo método. Así mismo, existen diferentes métodos dependiendo de: el tipo de ciencia, donde se aplique la finalidad y objetivo a alcanzar.

En las ciencias sociales se encuentra implícita una acción humana la cual implica una interacción social en un grupo o entorno. Aquí han predominado dos perspectivas teóricas principales: el positivismo y la fenomenología; los positivistas buscan los hechos o causas de los fenómenos sociales con independencia de los estados subjetivos de los individuos; buscando las causas de estos fenómenos a través de cuestionarios, inventarios y estudios demográficos. A diferencia de la fenomenología, que busca entender los fenómenos sociales desde la propia perspectiva del actor examina el modo en que se experimenta el mundo. La realidad que importa, es la que el individuo percibe como

importante, los métodos de acopio de información mayormente recurrentes para el fenomenólogo son aquellos que generen datos descriptivos como la observación participante y la entrevista principalmente.

II.2 El método etnográfico

El método etnográfico, fue importante en el inicio de este estudio ya que de acuerdo con Bryman (2008), etnografía es entendida como “un método de investigación en donde el investigador, está inmerso en el ámbito social a investigar por un período prolongado; haciendo observaciones de la conducta de los miembros de la comunidad; escuchando para entender sus conversaciones. Algunos autores utilizan la etnografía como sinónimo de la investigación cualitativa, para otros, la etnografía es considerada sólo como un método o conjunto de prácticas y herramientas desarrolladas como complemento en el uso de métodos cualitativos. La meta de la etnografía es describir las formas de un grupo social, en el que existe un reconocimiento intergrupar de actores que viven y trabajan juntos como una unidad social. Requiere la inmersión completa del investigador en la cultura y vida cotidiana del grupo de estudio; además el investigador intentará aprender del entorno de dichos individuos organizando y analizando la información recabada. En el método se utilizan algunas herramientas para el acopio de información tales como: La observación; la observación participante, la conversación, entrevista abierta, los cuestionarios, estudios de caso e historias de vida. Inclán (1992) señala que el enfoque etnográfico en la educación tiene sus antecedentes en la antropología y la sociología.

En México se han presentado dos variantes de investigación educativa: la investigación antropológica y la investigación etnográfica. La particularidad de la etnografía educativa, es que primordialmente busca indagar en los significados de las situaciones cotidianas que se presentan en las escuelas. Para acercarse a una realidad efectiva, los investigadores delimitan el universo de estudio, siendo necesario la observación durante periodos prolongados los cuales de manera subjetiva serán necesarios describir, también se efectúan entrevistas estructuradas y no estructuradas. Sin embargo, la técnica con mayores ventajas es la observación. Igualmente, para Rockwell (1994) la investigación etnográfica, es indispensable el trabajo de campo para que el investigador mantenga una relación con los actores involucrados en el estudio.

Es necesario que el investigador durante su estancia se adentre y familiarice con las prácticas que ahí se realicen a la par que se analiza y se interpreta la información. Rockwell menciona además que el trabajo de campo no está desfasado del análisis de la información y de su interpretación. Desde esta perspectiva, la etnografía es una metodología que como otras perspectivas de interpretación, no juzga las acciones sino que solo trata de comprenderlas. No obstante, Paradise (1994) opina que el desarrollo en la etnografía educativa lo más trascendente, es la construcción del conocimiento a partir de la vivencia del grupo de estudio, menciona también que algunos investigadores seleccionan la etnografía precisamente por la perspectiva holística e interpretativa que orienta el trabajo de campo y la clase de descripción que resulta, sin aferrarse a una teoría o procedimiento analítico en particular.

Considerando todas estas ventajas de la investigación etnográfica, en el presente proyecto desarrolló un diseño propio de investigación usando los métodos particulares de la etnografía, no sólo para partir de un diagnóstico bien fundamentado. Este fue un método aplicado a lo largo del desarrollo de búsqueda de información de esta tesis, debido a ello fue necesario direccionar el método. En la etnografía aplicada al diseño, el proceso del diseño frecuentemente suele ser muy complejo. Al diseñar, es necesario considerar el campo de aplicación, características sociales, económicas y culturales, solo por mencionar algunas requiriendo así de un proceso y una formal sistematización que considere todos y cada uno de sus componentes. En la profesión del diseño, se trabaja la investigación de campo en donde se sugiere apoyarse en la etnografía.

Para el diseño, es vital realizar un proceso de investigación, y la etnografía es uno de los métodos más completos en donde se puede sustentar el punto de partida del diseño, el cual sería el diagnóstico y el estudio del entorno, mismos que determinarían y delimitarían las características del grupo a trabajar en función. Determinar las características de estudio, es de suma importancia ya que de ello dependerá un buen diagnóstico y con ello una propuesta con mayor probabilidad de impacto; debido a que para el diseño, más allá de la persuasión está la prevención. Para Frascara, J. (2000), el objetivo del mensaje persuasivo es cambiar la conducta de un grupo de individuos a través de la motivación y el estímulo, para hacer a la audiencia pensar, juzgar y desarrollarse por sí mismos. Se podría entonces considerar, que, dicha persuasión impacta de la misma forma, un mensaje positivo, que uno negativo.

En las campañas sociales, el poder del diseño puede actuar como una herramienta social donde el papel de la campaña puede ser informativo o bien educativo. El diseñar no es producto de la intuición o gracia divina. Se debe considerar una base metodológica la cual sustente argumentos lógicos los cuales apoyen un proyecto factible de realizar. Esta base metodológica permitirá conocer no sólo el punto de partida, sino que podrá revisar cada paso del proyecto. Montellano, (1999) menciona que “para resolver un problema proyectual, el método y la metodología serán los puntos de partida, más bien teóricos y abstractos, que deberán ajustarse a cada caso práctico y concreto.

Otra característica importante a considerar dentro de la etnografía en el diseño, es el tiempo; la permanencia en el escenario. El investigador debe pasar un tiempo suficiente inmerso en el área de estudio, algunas investigaciones hablan de dos, tres o más años; es por esto que se debe insertar en la vida del grupo y convivir con sus miembros por un tiempo prolongado_pues ante todo tendrá la necesidad de ser aceptado en el grupo. Sin embargo, algunos autores hablan sobre la factibilidad de desarrollar investigaciones etnográficas pequeñas. En el libro “Understanding Social Research Ethnography” se menciona la diferencia entre generar etnografía grande o macro y etnografía pequeña o micro. Macro etnografía, es sinónimo de investigación cualitativa, es decir en la que se incluye a la etnografía propiamente como la investigación de campo cualitativa, las historias orales, las historias de vida y casos de estudio. La micro etnografía, considerada sólo como método o conjunto de prácticas y herramientas desarrolladas como complemento en el uso de métodos cualitativos, es forma particular de articular las

experiencias del trabajo de campo. Es por ello que en este trabajo se hizo uso de micro etnografía articulando los trabajos desarrollados en el inicio de este estudio.

El considerar campos de aplicación, características sociales, económicas y culturales de un grupo al momento de diseñar, la investigación etnográfica se vuelve una herramienta muy poderosa, la cual permite considerar una formal sistematización que considere todos y cada uno de los componentes que requiere un dicho proceso, el cual busca nuevos conocimientos. El diseño siempre está estrechamente relacionado con la gente. Para una verdadera conexión el diseñador, necesita utilizar la empatía con su audiencia, entendiendo la relación entre lo que produce y el significado que el producto tiene para los usuarios. Las características culturales y sociales son sumamente complejas, la etnografía puede ayudarnos a entender y darle sentido a ésta búsqueda, permitiendo ver y analizar más allá de nuestra concepción, el punto de vista, actitudes y reacciones de otros. De este modo, la etnografía puede mostrar datos del porqué de ciertas conductas de la gente y el porqué, para estos tiene sentido.

II.3 Método Investigación Acción

El segundo método en el que se apoyó el desarrollo de la propuesta de este estudio, es la investigación acción. Para Lewin (1973) la investigación-acción, supone entender la enseñanza como un proceso de investigación, un proceso de búsqueda continua que se caracteriza por tener evaluaciones en varios ciclos. Los problemas guían la acción, pero lo fundamental aquí es la exploración reflexiva que el investigador hace de su práctica, no

tanto por su contribución a la resolución de problemas sino por su capacidad para que cada investigador reflexione sobre su propia práctica, la planifique y sea capaz de introducir mejoras progresivas. En general, la investigación-acción constituye una vía de reflexiones sistemática sobre la práctica con el fin de optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Además, Lewin define el trabajo de investigación-acción como un proceso cíclico de exploración, actuación y valoración de resultados. Sin embargo, no es hasta comienzos de los años 70 en Gran Bretaña, que Stenhouse y Elliott definen la investigación-acción ya no sólo como una técnica para ocasionar cambios, sino la convicción de que las ideas educativas sólo pueden expresar su auténtico valor cuando se intenta traducirlas a la práctica,—y esto sólo pueden hacerlo los enseñantes investigando con su práctica y con las ideas con las que intentan guiarse (Stenhouse, 1984) (Bausela s.f.).

Tal y como la define Elliott (1993), la investigación-acción se entiende como: el estudio de una situación social para tratar de mejorar la calidad de la acción en la misma. No obstante, Elliott como principal representante de la investigación-acción desde un enfoque interpretativo menciona que:

“El propósito de la investigación-acción consiste en profundizar la comprensión del investigador (diagnóstico) de su problema. Por tanto, adopta una postura exploratoria frente a cualesquier definición inicial de su propia situación que el investigador pueda mantener. La investigación acción, interpreta lo que ocurre desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación problema, por ejemplo, profesores y alumnos, profesores y director” (Elliott, 1993).

En el 2004, la UACJ, desarrolló una campaña de reducción contra la violencia relacionada con las problemáticas sociales de la localidad. La oportunidad de trabajar en este proyecto de tesis doctoral con estudiantes, permitió una exploración de áreas como la percepción en temáticas sociales, a diferencia de las comerciales o de publicidad que en las que se centran los diseñadores. Cabe hacer énfasis en dos puntos principales: el primero es el perfil de egreso de la licenciatura en diseño gráfico está orientado al marketing y la publicidad, y como segundo punto podría mencionarse que los estudiantes de la UACJ viven una situación complicada, con un alto índice de problemas sociales. (Véase anexo 2, perfil del estudiante 2004)

Las cuatro etapas de la investigación acción se describirán a continuación con la finalidad de comparar los momentos en los que los diseñadores incorporaron su praxis. El proceso de investigación-acción, comienza en sentido estricto, con la identificación de un área problemática o necesidades básicas que se quieren atender. Para conocer la situación en términos holísticos y elaborar un diagnóstico, es necesario ordenar, agrupar, disponer y relacionar los datos de acuerdo con los objetivos de la investigación, es decir, preparar la información a fin de proceder a su análisis e interpretación.

La planificación se considera como el desarrollo de un plan de acción, críticamente informado, para mejora de aquello que ya está ocurriendo. Cuando ya se sabe lo que pasa, es decir, (se ha diagnosticado una situación) hay que decidir qué se va a hacer. En el plan de acción se estudiarán y establecerán prioridades en las necesidades, de igual manera se harán opciones entre las posibles alternativas.

La acción es decir, (fase en la que reside la novedad). Actuación para poner el plan en práctica y la observación de sus efectos en el contexto en que tiene lugar. Es importante la formación de grupos de trabajo para llevar a cabo las actividades diseñadas y la adquisición de un carácter de lucha material, social y política por el logro de la mejora, siendo necesaria la negociación y el compromiso.

La reflexión (en torno a los efectos como base para una nueva planificación). Será preciso un análisis crítico sobre los procesos, problemas y restricciones que se han manifestado y sobre los efectos lo que ayudará a valorar la acción desde lo previsto y deseable para sugerir un nuevo plan. Todas estas acciones se integran en un proceso denominado espiral auto-reflexiva. La aplicación de la investigación-acción ha contribuido básicamente en dos formas primeramente en el desarrollo de este proyecto y en segunda instancia como guía para desarrollar los proyectos de investigación de cada estudiante de diseño gráfico, a continuación, revisaremos como ha servido de soporte este tipo de investigación.

II.4 La técnica de la observación

La observación como técnica utilizada, se traduce en un registro visual de lo que ocurre a nuestro alrededor, es el acopio de la evidencia empírica. Cuando la observación decide emplearse como instrumento para recopilar datos, se debe considerar: una buena planificación, a fin de reunir los requisitos de validez y confiabilidad. El observador requiere tener la destreza sistemática de registrar los eventos diferenciando aquellos detalles que pudieran ser significativos de los que no tienen mayor relevancia. Es importante no alterar la escena de lo observable con la presencia del investigador para que el fenómeno se realice en la forma más natural posible y sin influencia de otros factores.

Acorde con Moran J. (2007), la observación como cualquier herramienta aplicada al proceso de la investigación; tiene sus ventajas y limitaciones. Dentro de las ventajas, es que permite obtener información de los hechos tal y como ocurren en la realidad, percibir formas de conducta, que en ocasiones, no son relevantes para los objetos observados, además de que no se requiere de la colaboración del objeto a ser observado. Por otro lado, las limitaciones que presenta la observación, en ocasiones podría considerarse complicada esta técnica ya que puede ser difícil que una conducta se presente en el momento que decidimos observar, además puede ser difícil por la presencia de factores que no se han podido controlar. Las conductas a observar algunas veces están condicionadas a la duración de las mismas o porque existen acontecimientos que dificultan la observación.

Además, existe la creencia de que lo que se observa, no se pueda cuantificar o codificar pese a existir técnicas para poder realizar la observación. Es importante saber cómo señalan Hernández et al. (315) (1998) que existen diferentes tipos de observación.

- Observación estructurada: se realiza a través del establecimiento de un sistema que guíe la observación, paso a paso, y relacionándola con el conjunto de la investigación que se lleva a cabo.
- Observación semiestructurada: este tipo de observación parte de una pauta estructurada, pero la aplica de modo flexible de acuerdo a la forma que adopta el proceso de observación.
- Observación abierta: carece de un sistema organizado y se la realiza libremente es utilizada cuando se quiere captar el movimiento espontáneo de un determinado grupo humano, por ejemplo en los estudios antropológicos y finalmente la observación participante tiene el mérito no solo de intentar explicarse los fenómenos sociales sino de tratar de comprenderlos desde dentro, lo que implica sacar a la luz los procesos racionales que estén ocultos detrás de conductas que aparentemente pueden carecer de significado para un observador externo. Desde luego que esta técnica tiene el peligro de generar información sesgada, en el caso de que el investigador privilegiara su papel como miembro de la comunidad antes que como observador, el cual en todo momento debe de tomar distancia de su objeto de estudio.

En este estudio, primeramente se desarrolló un diagnóstico, el cual incluyó una evaluación a tres posibles grupos de estudio para considerar con cuál de estos, sería más

oportuno trabajar. Los grupos fueron: Diseñadores Gráficos, Profesionales, (Organizaciones No Gubernamentales (ONG), Académicos y estudiantes del programa de Diseño Gráfico de UACJ. Los resultados arrojaron que trabajar con estudiantes, podría permitir una mayor búsqueda de áreas como: reconsiderar la visión del papel del diseño en cuanto a su desarrollo metodológico y evaluar si el estudiante de diseño gráfico podían considerar una mayor responsabilidad social al preferir trabajar con problemáticas sociales. Una vez establecido el grupo de estudio y la justificación del porqué, es importante llevar a cabo este proyecto de tesis doctoral. (Véase Anexo 3, diagnóstico 1)

Capítulo III.

Desarrollo de la Propuesta

III.1 Integrar la praxis con la teoría

III.2 Reflexión sobre métodos aplicados en diseño

III.3 Propuesta metodológica

Capítulo III. Desarrollo de la Propuesta

El desarrollo de la propuesta consistió en— incluir una investigación formal en los proyectos de titulación de los estudiantes del Programa Educativo de Diseño Gráfico, la propuesta es: que desde la perspectiva de la investigación el estudiante pueda atender problemáticas sociales. Esta aproximación al diseño, orillo tiempo después a reconsiderar el perfil del egreso del Programa Educativo de Diseño Gráfico (PEDG), así como proponer una reestructuración curricular del programa en función de los resultados obtenidos durante los primeros años.

Es importante puntualizar que el grupo de estudiantes incluyen dos asignaturas, consideradas como parte de su titulación intracurricular y son: Seminario de Titulación y Taller Integral. En éstas clases los alumnos desarrollan un proyecto de investigación, que es equivalente al proceso de desarrollo de una tesis de licenciatura, Una vez que se presenta este proyecto, el estudiante obtiene su título de Licenciatura en Diseño Gráfico. Estos módulos son impartidos en forma consecutiva en los últimos dos semestres de la carrera, con seis horas por semana durante cuatro meses o el equivalente a 16 semanas y están ubicados en los semestres avanzados. El rol del profesor a cargo del grupo abarca no sólo el proceso de enseñanza aprendizaje, sino todas aquellas situaciones que se dan en el ámbito escolar. Para ello la observación del docente constituye un método de trabajo muy importante, específicamente en la investigación educativa y en el quehacer diario de los profesores quienes tienen ante ellos toda la información necesaria sobre los alumnos con los que trabajan, aunque existe el riesgo de que no se capte toda la información. Además,

es recomendable utilizar la observación sistemática y analizar para interpretar adecuadamente los datos obtenidos, sin embargo se debe estar muy alerta.

Cuando un profesor se encuentra por primera vez frente a un grupo o incluso cuando el profesor cuenta con amplia experiencia, pueden presentarse un sinnúmero de dificultades, lo importante es ser capaz de discernir entre los acontecimientos de cada día y aquellos que estarían siendo realmente significativos. En ocasiones, la observación de un hecho aislado puede estar actuando como detonante y es aquí donde podemos marcar el inicio de una observación sistemática. Para ello, es necesario que el profesor se sensibilice frente a las acciones del grupo... [Desde el punto de vista de la evaluación, el lema “observar para evaluar mejor”, adquiere un significado de gran trascendencia pedagógica: observar para mejorar la enseñanza mediante la educación progresiva de las tareas de aprendizaje a los procesos y dificultades de los alumnos]...Bassedas, et all (1984).

Es importante planear la observación en el aula, puesto que ayuda a no perder de vista el objetivo principal. Por tanto, es primordial estar consciente de qué es lo que se va a observar. Al respecto algunos autores como Herrero, (1996), mencionan que es importante determinar la unidad de medida con la que se va a trabajar. Los términos de unidad de medida y unidades de análisis están interrelacionados pero no son equivalentes, luego entonces la unidad de medida a utilizar dependerá de la unidad de observación seleccionada. Estas son ordenadas generalmente de mayor a menor complejidad, además de la frecuencia de las acciones o reacciones, orden y duración de las mismas, las intervenciones, actitudes, etc. determinar con qué se va a observar, algunos tipos de

registro pueden ser narrativos, escalas de apreciación, catálogos de conductas o listas de rasgos.

El inicio fue planteado sin alterar ninguno de los contenidos que al momento incluía en las materias sobre las que se diseñó hacer los cambios y trabajar con el grupo de estudio. Como profesora, en varias ocasiones he confirmado la importancia de animar a los estudiantes a buscar mejorar el entorno y a considerar el poder y la responsabilidad que ellos tienen como comunicadores y creadores de material gráfico.

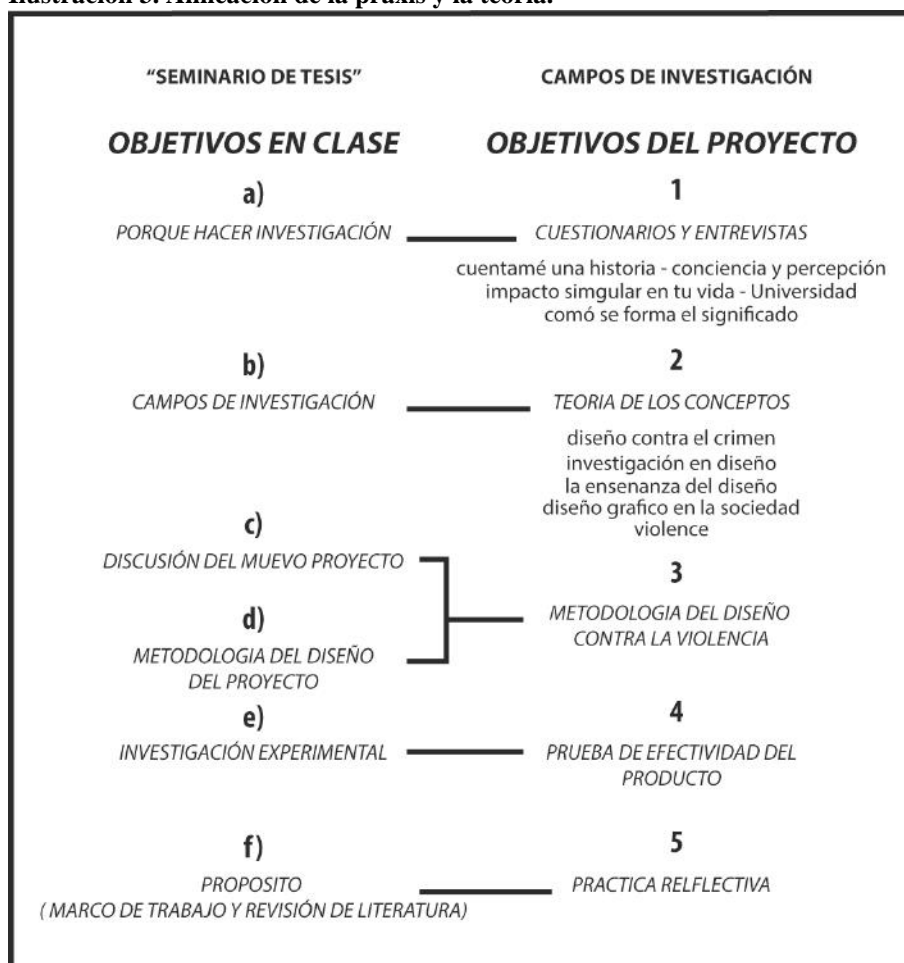
La oportunidad de trabajar con estudiantes permitió una exploración de áreas como la percepción en temas sobre violencia, además de revisar el rol que estaban desempeñando los diseñadores. Además de sondear, hasta qué punto el diseño gráfico puede ser una herramienta a utilizar en la reducción de la violencia. Cabe hacer énfasis en dos puntos principales: el primero es que en el 2005 el perfil de egreso de la licenciatura en diseño gráfico estaba orientado al marketing y la publicidad. El segundo punto revisar en términos generales la ciudad pasaba por una situación complicada, con un alto índice de problemas sociales, como los estudiantes de la UACJ estaban desafiando este gran reto.

III.1 Integrar la praxis con la teoría

La meta en esta primera etapa fue integrar la praxis con la teoría, en donde la praxis es desarrollada bajo una investigación formal. Se desarrolló un número de actividades mismas que fueron incluidas en el contenido de las materias de los estudiantes del PEDG de la UACJ, la finalidad fue no alterar el contenido de la información con la que contaban al

momento del inicio de esta investigación. El reto del diseño de este material radica en hacer uso de gran parte de la información con la que se contaba en ese momento, redirigiendo el objetivo y la meta para alcanzar los objetivos establecidos del proyecto de tesis doctoral. En la ilustración 1 se observa cómo estaban establecidos los temas de clase y lo que la investigación de campo proponía hacer a la par de los objetivos de la clase. (véase ilustración 3)

Ilustración 3. Alineación de la praxis y la teoría.



Fuente: Rogel, E.

El primer grupo de estudiantes con el que se trabajó comprendía: 3 mujeres y 3 hombres y El segundo grupo incluía: 11 mujeres y 4 hombres. Estos grupos fueron parte de una selección al azar, con el conocimiento de ser un grupo piloto seleccionado de un grupo de 30 estudiantes. Las edades de los estudiantes promedio eran de 25 años, considerando que el promedio de edad con el que ingresan es de 18 años, podría decirse que era un grupo maduro. Todos ellos provienen de un entorno social con dificultades, ya sea por el lugar en donde viven, por ser padres jóvenes, o bien de escasos recursos económicos. Aún y cuando la selección de este grupo fue hecha al azar, e incluía: un padre soltero, un estudiante independiente sin apoyo de sus padres quien además mantiene a dos hermanos, una estudiante madura con cuatro hijos, un estudiante con problemas de autoestima. Un tercio del grupo contaba con algún tipo de beca, en más de la mitad de los casos el tipo de beca era académica, es decir, los estudiantes tienen una habilidad académica alta e ingreso familiar bajo. Diez de los estudiantes trabajaban horario completo para pagar sus gastos personales. La diversidad del grupo permitió diagnosticar diversos elementos durante el desarrollo del proyecto de tesis.

Una vez conociendo las características del grupo, se aplicaron diversos ejercicios durante el semestre de clase, mismos que buscaban pudieran arrojar información relevante a la forma de pensar y actuar de los estudiantes con respecto a la percepción de la violencia en la localidad. En esta etapa se generaban dos retos: incluir una serie de ejercicios y al mismo tiempo cubrir una serie de tópicos que el mismo modulo tenía establecidos para el avance en cada sesión de trabajo. Primeramente explicaremos en qué consistía cada uno de estos ejercicios,

a) Cuéntame una historia

El contar una historia tiene tres importantes puntos: es fácil asociarla a hechos de nuestra vida cotidiana, mantiene los conceptos abstractos, comúnmente es fácil expresar una idea, o bien, es buena oportunidad para desarrollar la creatividad. Las historias usan un gran rango de técnicas para convencer, involucrar e inspirar gente, se usa un lenguaje más auténtico, simple y los estudiantes encuentran divertido e interesante el poder escribir. Es una buena herramienta de comunicación para compartir el conocimiento. (Véase Anexo 4, cuéntame una historia).

b) Percepción y Conciencia

El diseño tiene una alta participación en el significado de los productos que genera. Para poder hacer esto, ellos necesitarían estar preocupados de la situación que prevalece a su alrededor. El objetivo en este ejercicio es explorar cuáles son los problemas que los estudiantes perciben mayormente. (Véase Anexo 5, percepción y conciencia)

c) Impacto significativo en tu vida

A través de este ejercicio individual, los estudiantes tratarán de entender el punto de vista personal de otro estudiante. Aquí, Los estudiantes definirán previamente que entienden por impacto significativo en relación con un listado de conceptos y cómo estos conceptos son asociados o representados a través de su vida diaria: cultura popular, prejuicios, mitos, estigmas, religión, identidad nacional, ídolo, corrupción, policía, gobierno, educación, familia, economía, identidad, indio, estereotipo, racismo, verdad, influencia americana, mentir, bicultural, clase social, armas, género, poder, malinchismo, tradición, globalización, pobreza. (Véase Anexo 6, impacto significativo)

d) Collage

Percepción visual de los medios de información, el rol visual de la comunicación no termina con su manufactura o su distribución. El propósito estará terminado cuando estos generen algún impacto, influencia o reacción sobre la gente. A través de este ejercicio se pretende que los estudiantes observen la influencia que generan los medios locales de información (Véase Anexo 7, collage).

e) Cómo el significado es formado

Las imágenes están todo el tiempo a nuestro alrededor y la habilidad de crear o interpretar su significado, es una habilidad vital que el diseñador deberá de poseer. El significado de cada signo, ícono, imagen o símbolo afectará dependiendo quién y cómo lo recibe “todas las cosas significan, pero no todas comunican”. A través de trabajos individuales, los estudiantes se encuentran informando, comunicando o generando alguna influencia la pregunta es saber si están conscientes de qué es lo que generan (Véase Anexo 8, como el significado es formado).

El resultado de esta sección, consistió en evaluar el entendimiento de los estudiantes así como las percepciones que presentaban sobre el uso de temas de violencia en México. Para determinar su posición como ciudadanos y profesionistas frente a los problemas locales, se estarían registrando cambios de actitud o de percepción por parte del grupo, las discusiones o desarrollo de debates sobre temas sociales.

- Los estudiantes en principio hablaron de problemáticas personales; por la naturaleza de algunas discusiones permanecerán anónimos estos relatos, indicando solo los puntos

clave, pero el contenido de las entrevistas permanece confidencial entre el estudiante y el tutor.

- Se planeó que los estudiantes llevarán un diario para registrar sus ideas, reflexiones y respuestas sobre los materiales desarrollados durante el proceso, esta actividad presentó una gran resistencia a su desarrollo.
- La investigación de campo que los estudiantes tenían que realizar fue un reto debido a la falta de experiencia en investigación.
- Los estudiantes se sintieron desorientados al tomar el control del desarrollo de sus proyectos debido a que están acostumbrados a seguir indicaciones.
- Las actividades y las reacciones de los estudiantes fueron seguidas y orientadas para el desarrollo de sus propuestas de los proyectos.

A través de la observación, los efectos que conducen los análisis la percepción en el diseño afectan de alguna forma a los estudiantes, es por ello que el docente debe estar atento a percibir las actitudes emociones y posiciones que toman los estudiantes, con respecto a su rol y responsabilidad frente a los problemas de su entorno. Para esto, nada es más recomendable que utilizar la observación sistemática y analizar para interpretar adecuadamente los datos obtenidos. El punto principal consistió en describir las actitudes y los cambios de los estudiantes a través de su propuesta de tesis. Es preciso mencionar que el desarrollo y proceso de investigación se evalúa durante el módulo de Taller Integral. Esta descripción o captación de nuevas actitudes se espera, sean proyectadas en una innovadora propuesta gráfica.

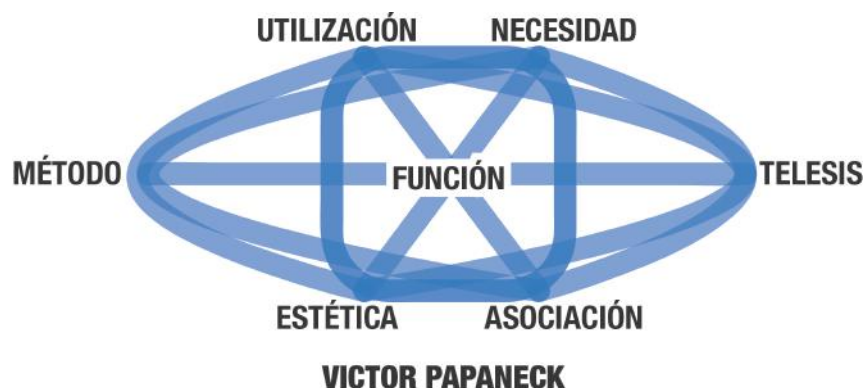
III.2 Reflexión sobre métodos aplicados en diseño

El rol del profesor a cargo del grupo abarca no sólo el proceso de enseñanza aprendizaje, sino todas aquellas situaciones que se dan en el ámbito escolar. Para ello, la observación constituye un método de trabajo no específicamente en la investigación educativa, sino también en el hacer diario de los profesores quienes diariamente tienen ante ellos toda la información necesaria sobre los alumnos con los que trabajan; aunque existe el riesgo de que no se capte toda la información. No obstante, los estudiantes mostraron una mayor sensibilidad y conciencia sobre su entorno y fueron un poco más receptivos a los temas “nuevos” en los que podrían incursionar, así como a la importancia de explorar a través de sus proyectos áreas que tienen que ver con el desarrollo social.

Recordemos el esquema de trabajo para la materia de Seminario de Investigación y cómo la observación jugó un papel importante en el acopio de información. Como se mencionó, varios ejercicios fueron desarrollados con la intención de cambiar en los estudiantes su forma de pensar respecto a lo que el diseño gráfico puede hacer frente a la problemática social. Cabe mencionar que resultó todo un reto el hecho de que los estudiantes incluyeran un proceso metodológico en el desarrollo de sus proyectos de investigación; esto debido a que no contaban con bases de investigación. Por lo que fue necesario comenzar desde determinar qué es una investigación, qué es un método, qué es una metodología, los tipos de investigación, así como los alcances que de una investigación, la diferencia entre hipótesis y teoría, preguntas de investigación etc.

Una vez establecidos estos términos se entró de lleno a lo que son las partes que incluye un proyecto de investigación, es decir, cómo se conforma un protocolo. Planteamiento del problema, los antecedentes del problema, la justificación, los objetivos, hipótesis, preguntas de investigación y metodología general. Una vez que se incluyeron los temas al programa, se definió el grupo de trabajo y se cuenta con los materiales didácticos se requiere el desarrollar proyectos de titulación intracurricular con los estudiantes de Diseño Gráfico de la UACJ desde la propuesta de la visión del diseño, que parte desde una problemática social. El objetivo principal de este estudio radica en el desarrollo de un diseño metodológico, para lo cual fue necesario explorar diferentes métodos aplicados en las áreas del diseño. Cabe mencionar que esta propuesta es también resultado del análisis de métodos procesos y metodologías establecidas por diversos expertos en las áreas del diseño como a continuación se muestra en las siete ilustraciones: Por ejemplo, la ilustración 2 muestra el diseño en el que las necesidades del usuario deben tener la misma jerarquía que la estética o su usabilidad estableciendo la misma importancia entre estas cuatro áreas. (Véase Ilustración 4)

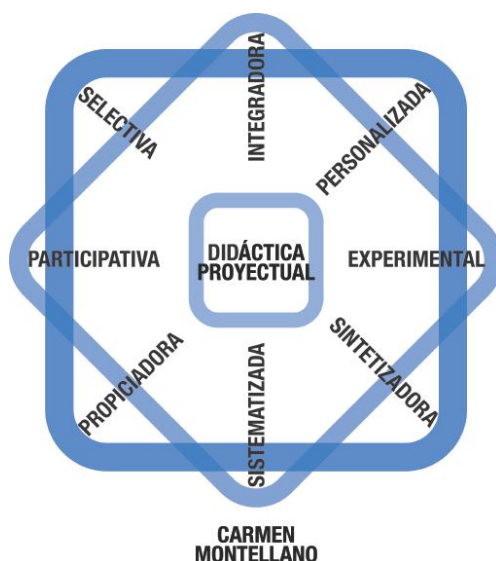
Ilustración 4. Propuesta de Diseño Metodológico



Fuente: Papaneck, V.

El método propuesto por la profesora Carmen Montellano propone la integración de una didáctica proyectual, en donde actúan el proceso de trabajo en 8 ejes, menciona además que se trata de un proceso multi-integrador en donde no puede uno estar ausente del otro; a diferencia de la ilustración 4, en el cual Christopher Jones propone un proceso de desarrollo semi lineal. (Véase Ilustración 5 y 6)

Ilustración 5. Método de diseño proyectual



Fuente: Montellano, C

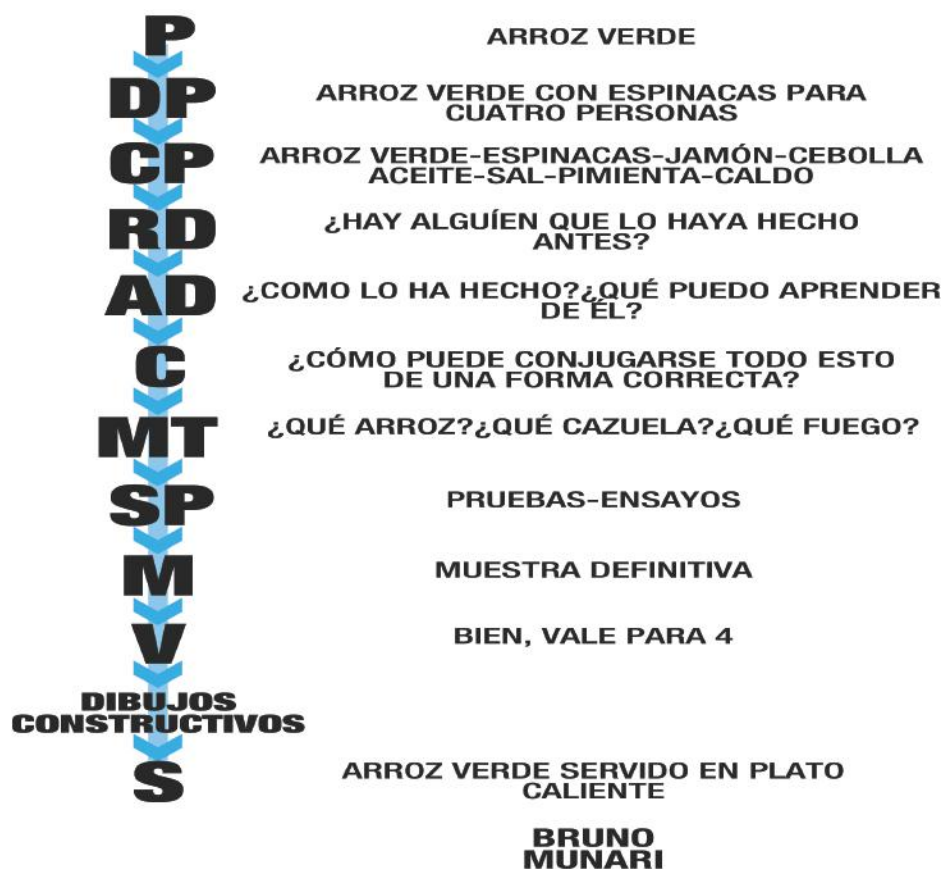
Ilustración 6. Método de diseño



Fuente: Jones, C.

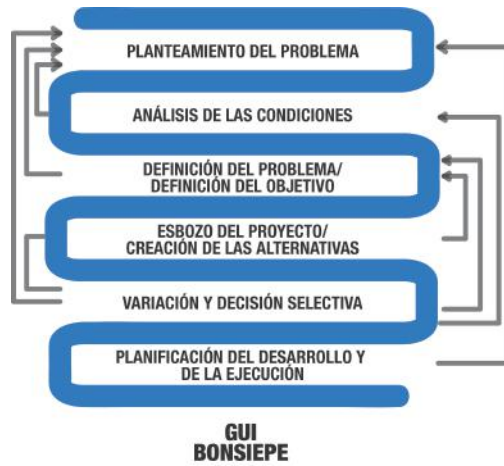
Los métodos que proponen los diseñadores Bruno Munari y Gui Bonsiepe, tal vez sean los más antiguos de los más aplicados, por lo menos a lo que compete a los diseñadores de la UACJ; esto se debe a que es parte de la bibliografía con la que se contaba desde los inicios de los programas de diseño, lo que nos lleva a suponer que las consultas se encuentran mayormente relacionadas al apego del materia que se tenía a la mano, que al valor y aplicación que tiene para el desarrollo de propuestas gráficas. El método del arroz verde que se muestra a continuación es un proceso que asemeja el desarrollo de una receta de cocina, al desarrollo de un producto en diseño. (Véase Ilustración 7 y 8)

Ilustración 7 Método del Arroz Verde



Fuente: Munari, B.

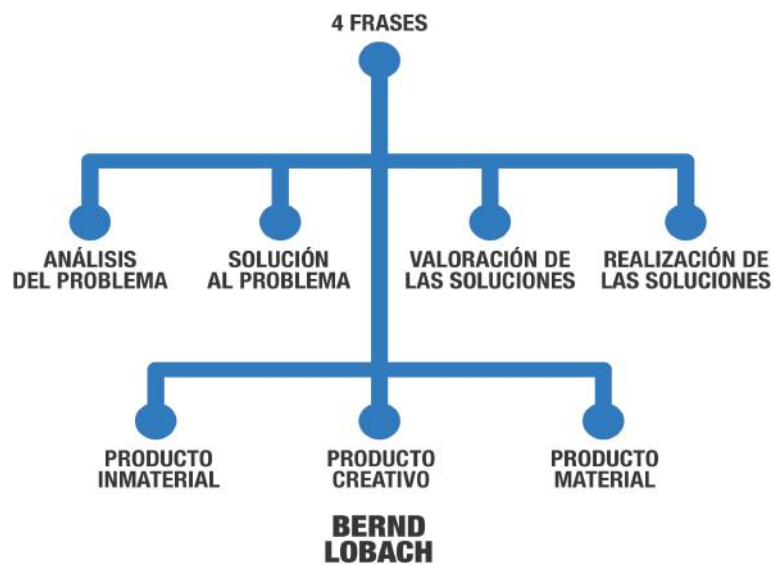
Ilustración 8 Método del desarrollo del diseño



Fuente: Bonsiepe, G.

Los métodos de Bernan Lobach y Abraham Moles, incluyen en sus estructuras la inclusión de una problemática desde una visión sociocultural, en donde además se busca una solución a esa problemática (véase Ilustración 9 y 10)

Ilustración 9. Método Lobach



Fuente: Lobach, B.

Ilustración 10 Método Moles



Fuente: Moles, A.

Lo que al momento se trabajó con los estudiantes fue una serie de ejercicios, los cuales permitieran fortalecer las áreas de la investigación, así como el sensibilizarlos y considerar que sus proyectos podrían estar enfocados a la solución de problemáticas sociales.

III.3 Propuesta metodológica

Para el desarrollo de sus proyectos, se presenta una propuesta metodológica de la autora de esta tesis doctoral, en la cual, se describen a continuación los pasos que incluye, cómo se conceptualizan y se establece un diagrama. Esta propuesta fue evaluada y puesta a prueba

a través de varios métodos de investigación durante un periodo de aproximadamente de casi 10 años.

Selección del tema.- Esta parte es una de las más complicadas aún y cuando pareciera la más simple, esto es porque desde el inicio es importante considerar varias situaciones. Una propuesta para considerar la mayor cantidad de situaciones alrededor de algún tema, se recomienda hacer uso de los mapas conceptuales los cuales son una representación gráfica en forma estructurada que muestra la amplitud de un concepto y su correlación específica con otros. Así, los estudiantes pueden considerar los alcances posibles, la mayor cantidad de información que rodea al tema y por supuesto, la relación entre estos. Se recomienda desarrollar los mapas mentales una vez que se tiene el acopio y revisión de bibliografía de algún tema, de esta forma es más fácil incluir la mayor cantidad posible de información y visualizar así su relación con otras disciplinas. Así mismo, es importante siempre partir de lo general a lo específico. Ya que el mapa conceptual al igual que un mapa de carreteras, define diferentes rutas por donde llegar algún lugar. Cuando los estudiantes desarrollan mapas conceptuales en función de una temática pueden considerar la gran cantidad de opciones para trabajar. Visualizar la problemática con un punto de vista más holístico

Una vez elegido el tema, se busca una problemática relacionada con él, en donde el diseño pudiera contribuir a la mejora de este, para ello es necesario recurrir a las fuentes

de información, preferentemente información secundaria, esto apoyara la visión del tamaño del problema al que se podría estar enfocando.

Cabe mencionar que este punto fue un parte aguas en el desarrollo de proyectos en la UACJ, ya que anteriormente la conceptualización del tema a desarrollar en las tesis de los estudiantes se basaba, primordialmente, en las habilidades que presentaba el estudiante. Es decir, el alumno comentaba que quería desarrollar una página web, fotografía o imagen corporativa, y el siguiente paso era buscar a quién le interesaba alguna de estas propuestas para poder desarrollarla en su tema.

En un segundo momento para construir el planteamiento del problema, es importante considerar los antecedentes alrededor de la problemática, es decir, cómo fue que se llegó a ese problema?, Cuáles son los datos del problema?, cuáles serían las partes que integran el problema?, Partir de lo general a lo específico permite tener un panorama más general que le del peso y el impacto de los que se pretende investigar.

El siguiente paso es delimitar el tema, en esta selección pueden intervenir factores o problemas que estén directamente ligados con el estudiante, algún familiar, algún conocido, o bien, algo que hayan presenciado y se considere significativo estudiar.

El tener acceso a la información, así como sensibilizar al estudiante frente a la problemática. Algunos ejercicios para conceptualizar la temática son: Primero se recomienda un nivel de conocimiento sobre el tema que se quiere explorar. Así, el estudiante deberá conocer más sobre los antecedentes que se están desarrollando alrededor del tema, esto permitirá identificar las variables, métodos y técnicas que pueden ser útiles para desarrollarlo. Segundo, en esta etapa existen varias preguntas que el estudiante debe generar: ¿me interesa el tema?, ¿dispongo de tiempo suficiente para desarrollarlo?, ¿cuento con un problema relevante?, ¿quién se beneficiará con los resultados obtenidos?, ¿cuento con conocimiento, experiencia y bibliografía suficiente sobre el tema?, ¿dispongo de suficientes recursos necesarios?, ¿es un tema novedoso y original? Las respuestas a estas interrogantes por parte de los estudiantes son importantes, ya que desde esa perspectiva se podrá considerar el alcance de la investigación. Finalmente, también es importante considerar si el tema alienta y motiva al investigador de manera personal, debido a que el proceso de la investigación es largo y complejo, por lo que el estudiante deberá estar muy entusiasmado, pues en caso contrario se incrementa la probabilidad de abandono del trabajo o demoras en la ejecución de las tareas por el simple fastidio. Por el contrario, cuando el tema es del interés del estudiante, permanecerá motivado y la expectativa de encontrar resultados será mayor.

Asimismo, el tema de investigación no tiene que ser nuevo, pero sí novedoso. Ello incluye investigaciones para la actualización o adaptaciones de resultados o propuestas que se generaron de otras investigaciones pero que ocurrieron en otro contexto. Considerar además que, el tema de investigación puede servir para elaborar teorías, hipótesis,

contestar preguntas de investigación o en el mejor de los casos dar solución a algún problema, también puede sentar precedentes para una siguiente investigación.

La delimitación del tema está en función del planteamiento del problema, Es la delimitación clara y precisa del objeto de estudio. Ésta se realiza por medio de preguntas, lecturas, encuestas pilotos, entrevistas, etc., los elementos para plantear un problema son tres y están relacionados entre sí: las preguntas de la investigación, los objetivos y la justificación del estudio. La función del planteamiento del problema consiste en revelar al investigador si su proyecto de investigación es viable dentro de sus tiempos y recursos disponibles, hay que recordar que esta problemática estará asociada a situaciones sociales preferentemente. Esta etapa es muy importante porque al formalizarla se define el curso que deberá tomar la investigación. (Hernández, 2010)

Cuando los estudiantes tienen conceptualizado el tema con el cual van a trabajar, es necesario contestar una serie de preguntas como por ejemplo: ¿cuál es el interés personal para desarrollar el tema?, ¿con qué recursos se cuenta? (financieros, materiales, libros, manuales, folletos, revistas, informes de investigaciones recientes, equipo de trabajo), ¿por qué es relevante el tema?, ¿para qué o quién es importante? (grupo de estudio), ¿en qué consiste su pertinencia? (la relación en tiempo y espacio), ¿es novedoso?, ¿qué nuevos conocimientos, elementos, o explicaciones agrega a lo ya conocido?, ¿qué limitaciones se piensa que tendrá el proyecto?, ¿cuáles son las interrogantes de inicio?, ¿cuánto tiempo considera que llevará el desarrollo del proyecto?, ¿cuáles son los lugares en donde se

desarrollará? La respuesta a esta serie de preguntas puede ubicar en un mejor contexto al estudiante, ayudándolo a delimitar su tema y calcular el desarrollo del mismo.

Otro de los pasos igualmente importante, es establecer la justificación del proyecto, es donde el investigador tendrá la oportunidad de demostrar que dicho tema es digno de estudiarse y así buscar autorización de las personas o instituciones que invertirán recursos materiales o humanos para desarrollar la investigación. Y es justamente la justificación del proyecto quien puede impactar en la decisión de aceptar o no dicho proyecto. Según Rojas, R. (1991) usualmente es recomendable hacer un estudio exploratorio para después formalizar un estudio descriptivo para la elaboración de la justificación. Cabe mencionar que por alguna razón, los estudiantes del Programa Educativo de Diseño Gráfico (PEDG) elaboraban sus justificaciones basadas en débiles argumentos personales (me gusta, es interesante, es bonito, etc.) y además que los proyectos estaban básicamente enfocados al desarrollo de imagen corporativa, diseño de logotipo o señalética. En algunas ocasiones se comentaba algún suceso histórico de los proyectos pero sin un estudio previo, es decir, la justificación consistía en apreciaciones y argumentos sin sustento teórico o una investigación de campo.

Para el desarrollo de la justificación, se solicitó a los estudiantes hacer un estudio de campo sobre la problemática que se pretendía explorar. Este primer estudio de campo, permitió conocer y sobretodo medir qué tan serio o importante podía ser el problema que pretendían estudiar y si sería viable la intervención del diseño gráfico así como su alcance.

Esto debido a que si bien es cierto, que todo proyecto parte de una premisa, los estudiantes basaban sus alcances en apreciaciones personales; por ejemplo:

“Los estudiantes del grupo A de diseño gráfico I de tercer semestre tienen pésima ortografía”; el planteamiento era en función de generalizar, es decir, “todos los estudiantes de diseño gráfico tienen pésima ortografía”. Lo cual no tiene sustento, precisamente porque se está considerando al 100% de los estudiantes y no se cuenta aquí con ningún tipo de evaluación o evidencia que fundamente esto, ni tampoco se menciona qué es lo que engloba la palabra pésima, es decir, qué tan buena o mala puede ser la ortografía de los estudiantes de diseño gráfico, ¿dónde hay más problemas de ortografía? en los semestres de básico, de intermedio o de avanzado; ¿los alumnos llegan con pésima ortografía o en el transcurrir de la carrera?, ¿los estudiantes de diseño olvidan las reglas gramaticales?, ¿son los hombres o las mujeres quienes carecen de mala ortografía?, ¿debe el profesor corregir la ortografía de los estudiantes?

Aquí nos encontramos con muchas preguntas que bien podrían ser respondidas a través de una investigación de campo y con ello poder enfocarse a delimitar aún más el tema, no es lo mismo estudiar a todos los alumnos de la carrera de diseño gráfico que enfocarse en el grupo de hombres menores de 21 años que cursan el módulo de diseño editorial. Los estudios previos, siempre generarán información relevante; inclusive poder atender casos de estudio. Los problemas que los estudiantes presentaban en esta sección, era la dificultad para la delimitación de sus proyectos, ya que estos eran demasiado

ambiciosos, considerando el tiempo establecido para presentar su trabajo. El planteamiento del problema debe estar íntimamente relacionado con el objetivo a desarrollar. Propuestas tales como cambiar la percepción de la gente, generar cambios de conducta, pensar en cambios culturales, concientizar a un grupo de gente etc., son situaciones que requieren años de estudio, y como ya se comentó, los estudiantes cuentan con dos semestres para desarrollar su proyecto.

No obstante, puede ser válido trabajar con este tipo de conductas y establecer, que los resultados de este tipo de investigaciones, serán las bases para una siguiente investigación. Por ejemplo, en el año del 2004 los temas propuestos por los estudiantes fueron: “Alcoholismo en los jóvenes”, “Impacto social de la campaña de Vodka Absolute”, “¿Puede el Diseño Gráfico concientizar a un conductor vial?”, “El cómic, como medio gráfico persuasivo en los derechos de los niños”, “Accidentes Viales”, “Embarazos no Deseados”, “Trabajando por la Paz Verbal”.

Otro punto importante a desarrollar son los objetivos de la investigación, éstos son los enunciados que manifiestan la meta final, y para ello se requiere de un trabajo arduo, pues de ellos dependerá el rumbo del estudio. Los objetivos se dividen en general, particulares, específicos y metodológicos. Es importante recurrir constantemente a ellos para no perder de vista el enfoque de la investigación. De acuerdo con Arcudia (2002) el objetivo general suele llamarse *oración tópica* y puede anotarse “el objetivo de esta investigación es...” Ahora bien, para poder alcanzar el objetivo general es necesario establecer la particularidad, es decir, los pasos estratégicos a seguir.

La propuesta metodológica de la autora de esta tesis sugiere que una vez establecido el objetivo general, se delimiten tres objetivos particulares, y de cada objetivo particular se estructuren tres objetivos específicos, mismos que al desarrollarse estarán alcanzando cada uno de los objetivos específicos su correspondiente objetivo particular y estos a su vez estarán alcanzando el cumplimiento del objetivo general. En esta etapa podrán adjuntarse el número de preguntas que podrían acompañar al documento, así como la hipótesis, si es que el proyecto de investigación la plantea.

Para los diseñadores es importante el poder visualizar las actividades que tendría que desarrollar para alcanzar su meta final, aunque esto que se propone definitivamente no es una ley o norma, sino que es únicamente una forma de que los estudiantes puedan considerar esta estructura, misma que estará ligada al siguiente punto que es el desarrollo del marco teórico. Una vez delimitada la parte del protocolo que incluye: Planteamiento del problema, antecedentes del problema, la justificación, los objetivos y las preguntas de investigación o la hipótesis; la siguiente etapa consiste en la construcción del marco teórico. En esta sección, se revisa qué información debe considerar el estudiante, mismo que pudo haber deducido del desarrollo de sus mapas mentales.

El marco teórico, es la etapa en que se reúne información documental para confeccionar el diseño metodológico de la investigación, es decir, el momento en que se establece cómo y qué información es pertinente integrar, de qué manera se analizará y aproximadamente cuánto tiempo se demorará el desarrollo de cada objetivo.

Simultáneamente, la información recogida para el marco teórico proporcionará un conocimiento profundo de la teoría que le dará significado a la investigación, debido a que es a partir de las teorías existentes sobre el objeto de estudio, como pueden generarse nuevos conocimientos. Sin embargo, el reto en esta sección es que los estudiantes sean capaces de redactar, ya que durante toda la carrera han estado más acostumbrados a las actividades manuales que a generar reportes o a la búsqueda de la información. Sin dejar de mencionar que en un proyecto de investigación la redacción debe ser de tipo académico, esto incluye considerar la estructura de la información así como seleccionar el estilo de las referencias y las citas. Se percibe que ésta es la sección en la que los estudiantes presentan mayores problemas.

Las funciones que tiene el marco teórico son: el prevenir errores cometidos en estudios anteriores, orientar desde el comienzo del estudio para observar cómo otros han tratado un problema específico, qué estudios se han efectuado, cómo se han recolectado los datos, etc. Así como también, guiar al investigador en la búsqueda de la solución a su problema para ofrecer más justificaciones a nuestro estudio, igualmente ayuda a establecer hipótesis y a fundamentarlas, inspira a nuevas líneas de investigación de trabajo. (Hernández, 2010)

En esta etapa, se incluye la revisión de los tipos de fuentes de información de la cual se puede hacer acopio: fuentes primarias, secundarias y terciarias. Las fuentes primarias, proporcionan datos de primera mano; es aquella que provee un testimonio o evidencia directa sobre el tema de investigación y son escritas durante el tiempo que se

está estudiando o por la persona directamente envuelta en el evento, algunos de estos pueden ser documentos originales, trabajos creativos, artefactos, diarios, novelas, prendas, instrumentos musicales, minutas, artes visual, entrevistas, poesía, apuntes de investigación, noticias, fotografías, autobiografías, cartas, discursos. Las fuentes secundarias, interpretan y analiza fuentes primarias. Algunos tipos son: libros de texto, artículos de revistas, crítica literaria y comentarios, enciclopedias o biografías. Finalmente, las fuentes terciaria, es una selección y compilación de fuentes primarias y secundarias, son guías virtuales directorios, manuales, almanaques, etc. Mientras la distinción entre fuente primaria y fuente secundaria es esencial en historiografía, la distinción entre estas fuentes de evidencia y las fuentes terciarias es más superficial.

Otra revisión que se hace con los estudiantes antes de que comiencen a trabajar es la forma en la que el documento debe estructurarse y para ello es necesario saber cómo deben incluir las referencias, debido a que se trata de un documento académico. Para generalizar esta información, la academia de investigación desarrolló un instrumento en el que se establecen todos los detalles que este documento de investigación debe contener, incluyendo el estilo en el que se debe citar. Es preciso mencionar que para la UACJ el sistema que se utiliza para referenciar es el sistema Asociación de Psicología de Estados Unidos de América (APA).

Una vez que los estudiantes cuentan con estos elementos, comienzan a construir su marco teórico; la autora sugiere establecer tres bloques: el primer bloque se recomienda dedicarlo a la temática de estudio, es decir, qué es lo que el lector debe de saber sobre el

tema, en el segundo bloque la información relacionada al diseño, así como también es importante el exponer cuales son las áreas relacionadas a la temática en las que tiene que ver el diseño. En el último bloque sugerido es pertinente dedicarlo al impacto socio cultural del que se tenga conocimiento, en función de la relación de las dos temáticas mencionadas anteriormente, es factible presentar algunos ejemplos similares a lo que se pretende establecer, que ya se hayan presentado en otro lugar y en otro momento. El investigador (estudiante) usualmente se cuestiona cuanta información es pertinente, así como decidir que poner, ya que en algunas ocasiones la información que puede estarse considerando alrededor del marco teórico puede ser muy basta; para buscar un equilibrio entre la cantidad y los temas es que se sugiere el estructurarla en tres temas (bloques). Asimismo, debe de existir una relación directa con el diseño de los objetivos. En este apartado no es necesario considerar un número específico de páginas, el considerar un balance entre estos tres bloques mismos que están en relación directa con los objetivos, permitirá no divagar en muchas temáticas presentando lo más importante

Una de las partes importantes dentro del proceso de la investigación es el considerar un diseño metodológico, es aquel que incluye metodologías, métodos o procedimiento. Este diseño es el plan de acción del investigador para alcanzar los objetivos del proyecto ya que describe cómo se va a realizar la investigación, qué ruta deberán tomar todas las acciones que habrán de desarrollarse para contar con una propuesta. Además, es la estrategia utilizada para comprobar una hipótesis o un grupo de hipótesis, de igual manera ayuda a la determinación de las estrategias y procedimientos que servirán para dar respuesta al problema. Por lo tanto, el diseño metodológico tiene

como objetivo seleccionar y plantear un diseño que busque maximizar la validez y confiabilidad de la información para reducir los errores en los resultados.

La validez se refiere al grado en que se logra medir lo que se pretende evaluar, es requisito para lograr confiabilidad en los datos. Si una información es válida, también es confiable. La confiabilidad, se refiere a la consistencia, coherencia o estabilidad de la información recogida. Los datos adquieren ésta cuando al ser medidos en diferentes momentos por diferentes personas o por distintos instrumentos, son iguales, así un dato puede ser confiable pero no válido.

Es importante conocer los elementos necesarios para el desarrollo del diseño metodológico de la propuesta que planeen realizar. Asimismo, dependiendo del tiempo de ocurrencia de los hechos y registros de la información el diseño metodológico puede ser prospectivo o retrospectivo y según el periodo y secuencia del estudio se puede clasificar en transversal o longitudinal.

Otro punto importante por establecer es el alcance que la investigación tendrá, ya sea descriptivo, exploratorio, correlacional o explicativo. En donde el alcance descriptivo es aquel que considera a un fenómeno y sus componentes, miden conceptos y definen variables, y en cambio, en el alcance exploratorio; son las investigaciones que presentan problemas poco estudiados, indagan desde una perspectiva innovadora, ayudan a identificar conceptos promisorios y preparan el terreno para nuevos estudios. También los alcances correlacionales son aquéllos que ofrecen predicciones, explican la relación entre

variables y cuantifican la relación entre ellas. Finalmente, el alcance explicativo, busca determinar las causas de los fenómenos, generan un sentido de entendimiento y combinan sus elementos en un estudio.

Es importante en este punto recordar cuál es el objetivo que se pretende alcanzar, así como los objetivos particulares, específicos, y metodológicos. En esta sección es recomendable contestar las 5 preguntas básicas o lo que se conoce como las 5w's en inglés ¿Qué?, ¿cómo?, ¿cuándo?, ¿dónde?, ¿por qué? y ¿para qué?; en cada uno de los objetivos establecidos. La importancia de esto, radica en que el estudiante tendrá una visión más clara del porqué o para qué, requiere la inclusión de cada uno de ellos, si aún desea desarrollarlos y cuál es la importancia de su impacto para alcanzar la meta establecida. La redacción, deberá hacerse en forma de prosa generando una ilación en el texto, en donde se podrá visualizar que tan relevante o factible será el desarrollar cada uno de los objetivos propuestos en un principio.

El siguiente punto es igual de importante en esta metodología, y se basa en definir las características del grupo de estudio, entendiéndose el grupo de estudio como el conjunto de personas con las que el investigador trabajará, desarrollará la investigación y sobre la cual dirigirá su propuesta. Por consiguiente es importante conocer cuáles son las características individuales y grupales de sus integrantes así como el entorno en el que se desenvuelven.

En el grupo de estudio cada integrante del mismo generará aportes que pueden definir el rumbo de los resultados de la investigación. El investigador, en cambio, debe

definir claramente las características del grupo debido a que esto permite al investigador-la oportunidad de aplicar nuevas ideas en la experiencia de enseñar y aprender. Es por esto que en los grupos de estudio se examina un predeterminado tema a partir de una necesidad o interés por aprender, planear, evaluar ideas y reflexionar, etc. De este modo, el conocimiento se construye a través de la observación, la interacción con material propuesto y el discurso entre los compañeros. De esta forma los investigadores van descubriendo que cada persona trae experiencias al grupo y tiene una contribución por hacer. Como resultado los grupos de estudio proveen y generan una atmósfera de compañerismo y una oportunidad de crecimiento.

El propósito de la definición del grupo de estudio (usuario), es aprender y aplicar nuevas técnicas en la enseñanza, y de igual manera resolver problemas del día a día e inquirir cualquier tópico o problema que pudiera presentarse. Por lo anterior, cada investigador debe estar de acuerdo en el propósito, comprometerse y sentirse atrapado en una actividad significativa para su desarrollo profesional y personal. No hay que olvidar que hay que considerar que los miembros de un grupo de estudio deben tener como mínimo algunos intereses o necesidades comunes y también pueden tener o no responsabilidades similares. De igual forma es importante recordar que el contenido o enfoque de estudio determinan la selección del grupo. Asimismo, delimitar el usuario incrementará la certeza del resultado de la propuesta gráfica que se presente; es por ello que el considerar la mayor cantidad de características del grupo al que va dirigida la propuesta es muy importante. Con esta información, el investigador o en este caso el

diseñador estará en facultad de poder predeterminar que propuesta puede sugerir para resolver el problema.

La siguiente sugerencia en el proceso es establecer un mínimo de 3 propuestas; en las cuales cada propuesta deberá estar diseñada pensando en el grupo de estudio y considerando todas y cada una de las características anteriormente establecidas. Igualmente, cada propuesta deberá incluir el tiempo y presupuesto del desarrollo, así como el establecer cuáles son las ventajas y desventajas de cada una de estas propuestas; de este modo se permitirá que el cliente tenga una idea perfectamente clara de las opciones gráficas que tiene, ya que cualquiera de ellas fue pensada considerando obtener el mismo resultado. En este momento, es el cliente quien deberá tomar una decisión; la decisión del diseñador fue colocar las tres mejores opciones en cuanto al usuario (para quien es el diseño), por lo anterior, es entendible que debe generarse una buena comunicación entre el diseñador y cliente, ambos pensando en el impacto que la propuesta deberá tener en función de las necesidades del usuario.

La relevancia de establecer y registrar el desarrollo de la propuesta que sea más factible utilizar, es decir, supongamos que diseñamos un material audiovisual, en donde la intención es aplicarlo en el salón de clases de una escuela primaria de bajos recursos; sin embargo la escuela no cuenta con el material adecuado para poder usar la información, por lo tanto, la propuesta sugerida del multimedia nunca sería utilizado y entonces la investigación y todo el trabajo sería en vano. O bien, cuando la problemática la presenta un grupo de niños de 5 años de edad, en este caso por las características que presenta el

grupo no sería recomendable presentar información en la que se incluya texto, debido a que los niños posiblemente aún no saben leer. De este modo, el diseñador tendrá que hacer una primera evaluación sobre las características y necesidades de los usuarios, así como de técnicas y medios de comunicación con las que el diseño cuenta.

El presentar una cotización sobre cada una de las propuestas concientiza al diseñador sobre los tipos de materiales que se proponen, es aquí cuando debemos ser éticos y mantener una responsabilidad social; es decir, es importante considerar además, cuál es el impacto económico, ambiental y social. Lo anterior, es lo que cualquier diseñador haría para cuidar el bolsillo de su cliente, y que siempre se deberá buscar la mejor calidad al más bajo costo. De igual manera, el diseñador debe estar consciente que debe sustentar en todo momento el alcance de la propuesta y tomar en cuenta el cómo va evaluar esta propuesta para garantizar su impacto. Una vez que se cuenta con toda esta información es hasta entonces que se puede considerar el trabajar en el Desarrollo de la Propuesta Gráfica.

En el Programa Educativo de Diseño Gráfico (PEDG) el desarrollo de la propuesta gráfica ha sido un punto sobre el que se ha insistido, debido a que los estudiantes no utilizan ningún proceso, método o registro durante el desarrollo (posiblemente porque no ha sido solicitado por sus profesores). Es por esto que invitación al grupo del PEDG fue trabajar el desarrollo de la propuesta gráfica utilizando la investigación acción.

Acorde con Lewin (1946) la investigación acción es como una espiral de pasos, los cuales son: planificación, implementación y evaluación del resultado de la acción. La investigación acción se entiende mejor como la unión de ambos términos con un doble propósito: la acción busca generar un cambio y la investigación busca generar conocimiento y comprensión. Entender la investigación acción es considerarla como una metodología que persigue a la vez resultados de acción e investigación o como un diálogo entre la acción y la investigación. Esta investigación conlleva a la comprobación de ideas en la práctica como medio para mejorar las condiciones sociales e incrementar el conocimiento. La importancia de utilizar este método radica en el cambio que se va generando en los estudiantes. La ventaja de utilizar este tipo de investigación es que conserva las características básicas de una buena investigación pero al mismo tiempo es flexible al permitir conservar sus características específicas, además de ir evaluando cada uno de estos ciclos mismos que justificarán la propuesta gráfica.

Carr y Kemmis (1986: 165-166) mencionan que la investigación acción debe darse en tres condiciones necesarias y conjuntamente suficientes:

- a) Que el proyecto este planteado como una práctica social, considerada como una forma de acción estratégica susceptible de mejoramiento.
- b) Que el avance del proyecto sea a través de una espiral o de ciclos de planeamiento, acción, observación y reflexión, estando todas estas actividades puestas en funcionamiento de modo crítico e interrelacionado.

- c) Que el proyecto implique a los responsables de cada práctica en cada uno de los momentos de la actividad, ampliando gradualmente la participación en el mismo para incluir a otros de los afectados por la práctica y mantener un control colaborativo del proceso.

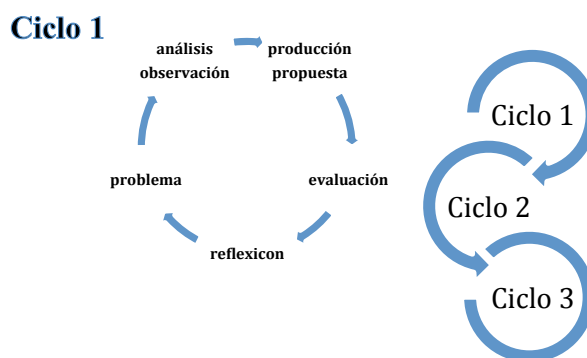
Pring (2000) señala cuatro características significativas de la investigación acción: cíclica, participativa cualitativa, reflexiva. Un rasgo específico de la investigación acción es la necesidad o imperativo de integrar la acción habiendo dicho esto, se puede decir que el foco de la investigación será el plan de acción para lograr el cambio o mejora de la práctica o propósito establecido. Swann, (2002) menciona que la investigación acción es una metodología apropiada para cualquier proyecto de diseño el proceso es iterativo y solo podrá ser efectivo si constantemente se está revisando el problema.

Este proceso de investigación es básicamente empírico, y no se sugiere un proceso lineal debido a que el proceso del diseño es iterativo y solo será efectivo cuando se regrese constantemente al problema, es decir, re-analizarlo y cada vez que se llegue a una solución es necesario revisarla y sintetizarla nuevamente.

Con base en esta metodología es que se propone el desarrollo de la propuesta, Primero se ha de haber realizado la investigación teórica (con la información que se encuentra incluida en el marco teórico) y la investigación de campo que es la que se ha estado desarrollando a través de las entrevistas, cuestionarios, observaciones al grupo de estudio con forme al problema que esté enfrenta. Después de haber realizado lo anterior,

ahora bien el primer paso es comenzar a bocetar algunas ideas. Como anteriormente se había comentado, al hacer uso de la investigación acción se van generando ciclos; es decir en cada paso del diseño de la propuesta gráfica se desarrolla un ciclo en el que incluye:

Ilustración 11. Ciclos de la investigación acción



Fuente: Swann, C.

Después de la evaluación, es factible tener que regresar a una nueva propuesta y reiniciar el ciclo. Cada proyecto tendrá que determinar el número de ciclos con los que deberá trabajar; en términos generales se podría considerar como por ejemplo:

El ciclo del proceso de bocetos.- es el trazo de las primeras ideas plasmadas en papel, este trazo puede ser a mano o en forma digital, las propuestas pueden ser desde 5 hasta 50 propuestas.

Otro ciclo podría considerarse a la selección de los formatos de impresión, es importante conocer desde este momento cuales son las posibilidades y costos de impresión de la propuesta del material que utilizaríamos.

El estilo y técnica de trazo, en diseño es fundamental y dependiendo del grupo al cual nos estamos dirigiendo, considerar el estilo, este puede ser de trazos mínimos, rústico, moderno, infantil, dinámico, etc., la técnica puede ser tipo plasta digital, con volumen sombreados, achurado, gis pastel, lápiz de madera solo por mencionar algunos, es importante conocer cuál es el estilo y gusto de la audiencia para buscar un mayor impacto.

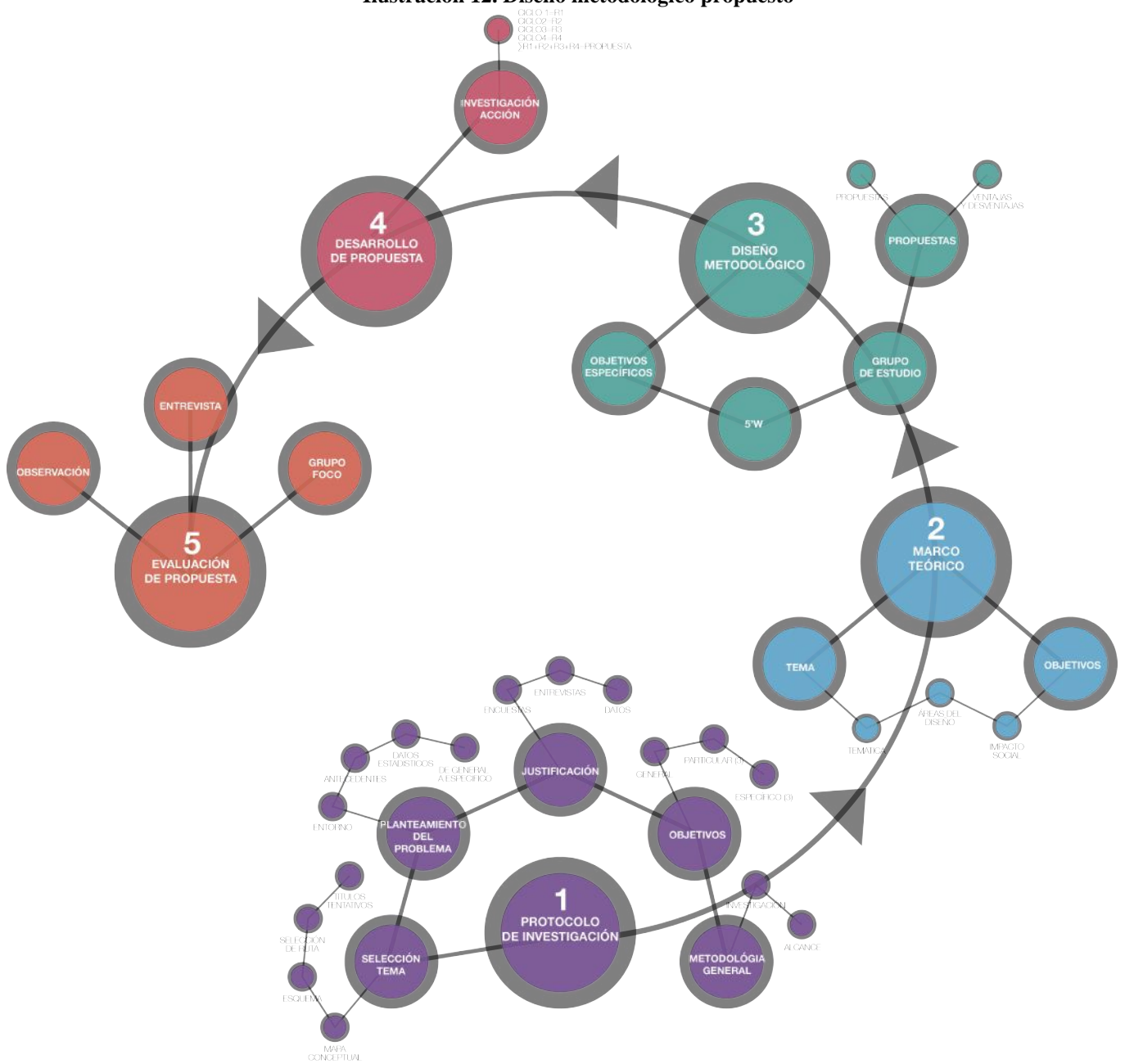
La selección del color igualmente podría seleccionarse a través de investigación acción, también es importante, aquí el investigador/diseñador debe determinar qué color prefiere la audiencia o decir entre lo ya existente y que sabe que tiene mayor impacto. La aplicación del color está totalmente relacionada al costo de la propuesta ya que no es lo mismo utilizar en una impresión una sola tinta, que dos tres o cuatro.

Dentro de la selección del tipos de materiales, conocer los costos con los que se pueden desarrollar las propuestas algunas veces sólo nos limitamos a la utilización de los materiales más conocidos, los que están al alcance; sin darse la oportunidad de explorar y conocer otras opciones, de costos similares y que pueden ser innovadores. Se entiende que experimentar en este tipo de aéreas puede ser riesgoso pero con el apoyo de la investigación acción pueden darse pasos más seguros, sin embargo, se vuelve una oportunidad para poder explorar nuevas opciones.

En lo que se refiere a la sección del número de aplicaciones, este se determinara una vez definido el elemento de diseño principal es necesario definir todas las aplicaciones que esté tendrá buscando resolver la problemática que presenta el grupo de estudio.

Es importante evaluar cada uno de estos ciclos y volver a desarrollar una propuesta cuantas veces sea necesario. El tipo de evaluación dependerá de cada ciclo y pueden realizarse encuestas, entrevistas, grupos focales hasta observación para la misma. Una vez que se concluyen los ciclos lo que prosigue es la evaluación final, en ella es importante considerar su relevancia. Esta etapa estamos considerando que es la última en cuanto a evaluación se refiere por lo que requiere de mayor cuidado, así como un detallado registro del proceso. Trabajar con este proceso hace sentir a los estudiantes más seguros de lo que están presentando, ya que las evaluaciones les permiten medir el impacto que tendrá la propuesta e ir avanzando con pasos más firmes. (Véase Ilustración 12)

Ilustración 12. Diseño metodológico propuesto



Fuente: Rogel, E.

Capítulo IV.

Evaluación y Resultados

IV.1 Evaluación del diseño metodológico propuesto

Resultados

1.1 Análisis Cronológico

Período del 2005

Periodo del 2006

Período 2007

Períodos entre el 2007 y 2009

Verano del 2010

Perfil de Egreso para el 2010

Reacreditación del COPAES

Seguimiento de Egresados

Análisis en el 2014

Consideraciones del perfil de egreso y la titulación.

IV.1 Evaluación del diseño metodológico propuesto

La evaluación es un esfuerzo más para determinar la efectividad de la propuesta y llevarla a la práctica, es decir, ponerla en un contexto real, para así evaluarla y hacer los ajustes pertinentes, este es un paso más que se debe considerar para determinar la efectividad del trabajo desarrollado, que en ocasiones puede llegar a confundirse el medir con el evaluar. En la evaluación se puede medir la información y evaluar la formación, durante el proceso de formación la evaluación debe ser didáctico, para poder evaluar el desempeño. Para documentar o bien analizar las evaluaciones es importante contar con registros desde el inicio, estos pueden ser a través de la observación o diarios, los trabajos y registros de clase, las tareas, al igual que las evaluaciones como exámenes o discusiones que se desarrollen dentro de la misma, los trabajos fuera de clase serían parte de las evidencias.

En la profesión del diseño algunas ocasiones el diseñador llega a conformarse con la autorización del cliente, la cual no deja de ser importante considerando la experiencia que éste pueda tener sobre el producto que esté solicitando,—Sin embargo, se debe entender que el cliente no siempre es el usuario final.

Por otro lado, poner la propuesta en un contexto real durante algún tiempo permite generar resultados sobre su efectividad, usabilidad y la eficiencia de su funcionabilidad. Generando datos que permitirán al diseñador hacer los ajustes necesarios para su mejora. Esto pudiera estar tomando tiempo y trabajo adicional. No obstante, cual es el caso de entregar un producto o propuesta que al final del día no tenga un resultado positivo para el cual fue diseñado. Por lo anterior, es importante que el estudiante conozca cuál es su

responsabilidad, su compromiso y su rol como profesionista en el desarrollo de cada proyecto.

En la UACJ, el solicitar a los estudiantes poner a prueba los resultados de sus propuestas no fue fácil de afrontar, debido a que no están acostumbrados a evaluar su propuesta final, esto es una consecuencia de que la mayoría de sus proyectos son especulativos. Para algunos estudiantes pensar en hacer ajustes a una propuesta implica tiempo dinero y por supuesto esfuerzo, hay una inercia sobre siempre tener la razón y también el no obtener el resultado esperado parecería ser desalentador; cuando por el contrario debiera esto ser positivo; ya que encontrar cuales son las fallas o errores, ya sea en el diseño, en la impresión, en el número de publicaciones a emitir, el material seleccionado. Esto permite una mejora al instante, porque de lo contrario quien vendrá pagando las consecuencias sería el cliente, pero sobre todo el usuario que, en términos generales es parte de la sociedad.

Para identificar las necesidades del estudiante es importante establecer algunas consideraciones con las cuales los estudiantes llegan al nivel superior, mismas que están relacionadas a la forma diseño y estructura de la educación en el país. En el sistema educativo mexicano existen algunos puntos críticos, como por ejemplo: el incremento en el número de estudiantes, el cual impacta directamente en la calidad educativa; en cuanto en el nivel medio superior la variedad curricular, es decir, el gran número de materias que se lleva no especializándose en ninguna área, pese a los esfuerzos por homogeneizar y racionalizar los contenidos y métodos educativos por lo que en este nivel se enfrenta a dos

problemas principalmente, uno es que muestran poca flexibilidad y dos, la estructura académica no favorece el tránsito interinstitucional de una opción a otra para los estudiantes, particularmente en las áreas de arquitectura, diseño y arte. Además, de contar con poco acervo bibliotecario por lo menos en habla hispana.

Al recibir a los estudiantes en nivel superior se observan algunas complicaciones-al presentarles una estructura departamental, la cual consiste en seleccionar libremente las materias para cada período escolar. Cuando los estudiantes inician la universidad puede confundirles la estructura, ya que la falta de control o supervisión puede hacerlos sentir demasiado relajados, esto comparado con el sistema del cual provienen (preparatoria, bachillerato o vocacional), o por el contrario una estructura diferente de estudios puede hacerlos sentir bajo mucha presión. Otro dato interesante, es que la educación en México no fomenta la investigación en nivel básico ni medio superior. Son pocas las escuelas que incluyen técnicas de aprendizaje basadas en la experimentación y reflexión.

Asimismo, debe considerarse el incremento de estudiantes en las instituciones con alto nivel cultural de reflexión y aprendizaje autodidacta, componentes que pudieran por otro lado hacer sentir la capacidad del docentes rebasada; esto obliga a las instituciones a pensar en diversas estrategias como la de ofertar más grupos, lo que requiere de mayor número de personal, en el mejor de los casos, aún y cuando es de esperar que esto generará un incremento en el presupuesto que posiblemente no se tenga. Es importante considerar que el exceso de horas frente a grupo puede ser negativo para el profesor, sin contar con que pueda ser complicado conseguir profesores calificados en áreas especializadas y

aunado a esto, es factible que el contenido de la información en cada materia sea muy amplio. Para el docente se torna complicado el fomentar la investigación, y sobre todo la reflexión así como la enseñanza-aprendizaje que se espera desarrolle en el aula. Aún y cuando las instituciones hacen un gran esfuerzo por fomentar cursos gratuitos que buscan apoyar a los profesores pedagógicamente, el tiempo de clase se vuelve limitado.

Los puntos antes mencionados, son algunas causas a considerar del por qué los estudiantes cuando llegan al nivel superior, muestran algunas deficiencias básicamente, en lo que concierne al desarrollo de proyectos de investigación, así como también bajo nivel cultural de lectura y apatía. Es factible que estos puntos que usualmente se encuentran en los estudiantes son debidos al sistema que se aplica en los niveles educativos previos.

La falta de conciencia y conocimiento sobre lo que es la profesión del diseño y su rol ante la sociedad, conocer a quien y para qué sirve el diseño también puede considerarse como una orientación poco eficiente. Cuando el estudiante no logra entender la trascendencia y responsabilidad de la profesión del diseño, el interés que pueda prestar será más encaminado a visualizarlo como una actividad meramente artístico-creativa, siendo que esta parte representa solo el 10% de lo que el diseño debe hacer. Es decir que si el estudiante no es consciente de su entorno y no conoce cuál es el su inclusión, será muy complicado ser parte indispensable de la propuesta de un cambio generacional.

La relevancia de trabajar con el diseño social, radica en estar consciente de la realidad que te rodea, conocer los alcances del diseño, así como contar con una cultura de

cambio es indispensable. Durante el desarrollo de esta tesis, se reflexionaba sobre ¿Por qué a los estudiantes no les gusta revisar la información de los medios de comunicación? Otra de las preguntas que se planteó es ¿por qué no tienen una clara definición de lo que es el diseño gráfico? De igual manera, surgían preguntas como ¿Por qué esa falta de motivación e interés por lo que sucede a su alrededor? ¿Por qué tienen miedo a expresar sus ideas? Estas eran unas de las principales interrogantes que constantemente surgían con los estudiantes. Después de observarlos y platicar con ellos, se establecieron algunas constantes sobre algunas respuestas a las preguntas más evidentes. Con respecto a la información que generan los medios de la localidad se encuentran saturadas de imágenes violentas, demasiado agresivas a la vista (decapitado, exposición de órganos, incinerados, descuartizados, etc.) y también debido a que los títulos de los diarios son por demás escandalosos y amarillistas. En ocasiones, las imágenes y los textos son tan evidentes y agresivos que después de un par de semanas lo único que encuentra en los medios es más de lo mismo. Es entendible que exista un repudio inmediato a este tipo de información, uno de los comentarios de los estudiantes fue “lo único que cambia en las noticias es el número de muertos del día anterior y lo demás es lo mismo, secuestros, robo, violaciones y por supuesto asesinados, algún colgado o los baches de la ciudad”. Lo cierto es que los estudiantes tenían razón, los medios le destinan tanto espacio a los eventos de violencia, que el resto de la información se ve minimizada ante esta situación así pues podría ser discutible la importancia o relevancia de este espacio asignado a la violencia. Sin embargo, lo que compete a los diseñadores es la información visual, no se plantea aquí el minimizar la situación y no se puede tener buen gusto en este tipo de eventos pero también es cierto que, cuando se le da la información al lector debe existir un código de ética en

cuanto a cómo se manejan este tipo de imágenes, porque realmente son agresivas y tanto los horarios como los lugares en los que se encuentran ubicados los diarios están al alcance de cualquier individuo y esto incluye a menores que muy posiblemente no tengan la capacidad de entender lo que sucede.

La carga de trabajo acorde al plan de estudios se encuentra en un buen balance, entre lo que son las materias teóricas y las materias prácticas. En lo que se refiere a falta de interés en problemáticas sociales, fue otro gran reto con los estudiantes ya que presentaban un bajo interés y nulo conocimiento en el desarrollo de un proceso de investigación y falta del uso de procesos metodológicos para diseñar. La falta de atención en la ortografía de los estudiantes es otro problema en la emisión de reportes. Debido a que no se exige una fuerte carga de reportes y de lecturas la resistencia, el bajo interés y la poca capacidad en la emisión de reportes es evidente en los estudiantes, siendo pocos los que por su habilidad personal se les facilite el desarrollo de reportes.

En conclusión, las dinámicas establecidas fueron indispensables para que el grupo de estudiantes pudiera tener confianza en la propuesta de investigación. Las sesiones de discusión sobre temas de tipo social fue otro reto debido a que el grupo presentaba cierto desconcierto debido a que los temas de diseño siempre estaban orientados hacia la mercadotecnia y la publicidad y los temas relacionados con la violencia en la localidad preferían evitarlos ya que a todos de una u otra forma les afectaba, sin embargo, no es algo ajeno, simplemente que el estudiante de diseño no está acostumbrado a visualizar problemáticas sociales, su enfoque es sobre marketing y publicidad.

Para los docentes era entendible que después de varios años de conceptualizar al diseño bajo cierto esquema, se toparan con la resistencia de los estudiantes ante nuevas propuestas. Podríamos establecer que de cualquier modo todo se centra en el aprendizaje, es decir, los estudiantes en todo momento deben estar aptos y dispuestos a trabajar en función de una enseñanza aprendizaje, sobre todo porque al final del día sigue siendo información la que ellos obtienen, sólo que la aplicación y la conceptualización es diferente.

Descubrir nuevos nichos de oportunidad de desarrollo de las áreas del diseño, así como conocer el alcance de responsabilidad que tienen sus proyectos va mucho más allá del diseño de un logotipo. Es necesario entender que las ventajas que implica utilizar una metodología en diseño, aminora el riesgo de error en su funcionalidad y uso. Sin embargo, aquí el problema más evidente era que pocos de los profesores ejercían en el área del diseño y su formación había sido enfocada al marketing y la publicidad.

Resultados

1.1 Análisis Cronológico

Período del 2005.

Una recapitulación muy breve de elementos importantes que arrojaron información importante tenemos: En el desarrollo de esta tesis se buscó a través de diversos ejercicios como: cuéntame una historia, conciencia y percepción (escribiendo cartas), los medios (impacto singular en mi vida a través de conceptos culturales), conceptos de violencia (desarrollo de un collage), y el último ejercicio ¿cómo se forma el significado?, así mismo cada uno de los objetivos establecidos generó un importante cúmulo de información mismo que fue aplicado y evaluado. En la ilustración número 13 que se muestra a continuación, se puede observar una síntesis grafica de los avances en un periodo de diez años.

Ilustración 13. Cronología del desarrollo del Proceso del Estudio



Fuente Rogel, E.

Los resultados esperados a través de la observación, fue buscar las conductas y reacciones generadas con estos ejercicios. Así mismo, los estudiantes del Programa Educativo de Diseño Gráfico de la UACJ, no estaban sensibilizados con la con las problemáticas sociales que se vive en Ciudad Juárez, como la violencia doméstica, el alcoholismo, la falta de valores morales, los accidentes viales, la violencia verbal en la escuela primaria y los embarazos a temprana edad, por mencionar algunos, y así como también no tenían idea de la relación que tienen estos con el diseño, después de haber generado cierta sensibilización, los estudiantes trabajaron con un gran interés por dichos temas. Es importante enfatizar que el interés crecía a medida que encontraba información y generaban sus pruebas de campo, sin embargo, se sentían limitados en el área de investigación.

Esta tesis consistía en cubrir con lo establecido en el contenido programático del módulo de Seminario de Titulación, requisitos previamente establecidos por la propia UACJ. De este modo, se buscó desarrollar ejercicios que estuvieran relacionados con el proceso de la investigación, así el estudiante cumpliría con el programa igual que el resto de sus compañeros y al mismo tiempo reforzaría los puntos básicos para desarrollar un proyecto de investigación. Cabe mencionar que en esta sección, se generó una gran confusión con los estudiantes, debido a que no estaban seguros y no se sentían cómodos con el hecho de tener que desarrollar un método, algún proceso o diseñar una metodología para sus propuestas gráficas. Para que los estudiantes pudieran explorar el campo de investigación y se familiarizan con éste, además de adentrarse en situaciones de tipo social

como acudir a los centros de violencia intrafamiliar, alcoholismo, clínicas, escuela u otros lugares, fue necesario enseñar a los estudiantes las técnicas de acopio de información que de acuerdo a las características de cada una de estas técnicas (encuestas, entrevista, observación, y grupos focales), así como el considerar que información es la que se buscaba, y en base a ello seleccionar el uso de una u otra de técnicas. Las revisiones de estas técnicas de acopio de datos se centró en: cuestionarios, entrevistas, mediante la observación y grupos focales; esta revisión tardó un poco más del tiempo estipulado en el programa. El acopio de información teórica, determinó otro reto para los estudiantes, debido a estar mayormente enfocado al desarrollo de la praxis, aún y cuando existe un equilibrio entre materias teóricas y prácticas no se cuenta con un gran nivel de exigencia de reportes escritos. Cuando el estudiante cuenta con suficiente acopio de información es posible facilitar el proceso de redacción, el cual puede fungir como sustento y justificación para ir explicando el desarrollo del proyecto.

Los estudiantes consideraban que la entrega de propuestas concluía con la presentación de su prototipo gráfico o maqueta y en algunas ocasiones incluían una justificación, la cual estaba difícilmente sustentada por algún concepto teórico o metodológico. Siendo los diseños metodológicos los que permiten mantener un registro de los procesos, así como de cada una de la toma de decisiones al momento de estar desarrollando la propuesta de diseño. La revisión constante de esta toma de decisiones es lo que permite acotar el margen de error en la propuesta final. Un esfuerzo más para determinar la efectividad de un producto, es llevarlo a la práctica; es decir ponerlo en un contexto real para ser evaluado y poder hacer los ajustes pertinentes. Algunas ocasiones el

diseñador llega a conformarse con la autorización del cliente, que es quien paga por el servicio cambios favorables. El cambio por parte de los estudiantes fue centrado en tratar de resolver una problemática de tipo social a través del diseño apoyados en un método. Con este proceso, el estudiante está convencido que el establecer un proceso metodológico, permitirá un mejor orden de ideas, una búsqueda de las necesidades del problema y una evaluación constante que permite acotar el margen de error, más allá de las necesidades del cliente están las necesidades del grupo de estudio.

Uno de los cambios más representativos, fue la satisfacción de los estudiantes de entender cuál es el valor de su profesión en el ámbito social. Estos primeros grupos de estudiantes que utilizaron este método permitieron contribuir de una manera positiva con su sociedad, cambiando así una actitud frente al uso y aplicación que se le daba al diseño. De igual manera, los estudiantes olvidaron todo cansancio, agotamiento y dificultad para enfrentar los retos, cuando vieron alcanzados sus resultados positivos. Y como consecuencia, el interés y el agradecimiento de los grupos de estudio con los que trabajaron los estudiantes fue el mejor resultado pudieron obtener. Así, conocer la aplicación y el impacto de sus proyectos hizo en los estudiantes sentirse satisfechos y orgullosos de haber encontrado un sentido y aplicación de su profesión. En una reunión final algunos de sus comentarios fueron:

-alumno A ¿las empresas locales nos permitirán hacer este tipo de trabajos?

-alumno B: Tal vez está es una buena oportunidad para que nosotros mismos cambiemos el tipo de trabajos en las empresas.

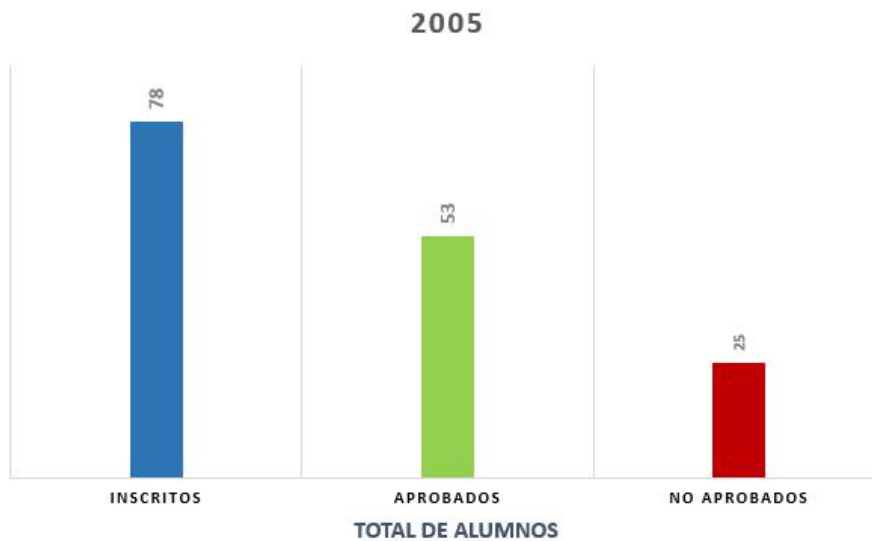
-alumno C: Sólo las ONG's hacen este tipo de trabajo y ellas no tienen recursos para pagarle a un diseñador

-autora: *Mi opinión es que ¿de qué sirve vivir en una ciudad con tantos problemas, para que generar más publicidad y marketing si no es posible disfrutar siquiera de libertad?*

-alumna F: *Mi tío es alcohólico y cuando mi mamá vio que estaba haciendo este proyecto se puso a llorar y me dio las gracias, y dijo que hasta ese día entendía que era lo que yo estudiaba y que le parecía muy importante mi profesión*

A continuación se presenta la gráfica 1, donde se puede observar el número total de proyectos que se presentaron en el 2005 que fue de 78 estudiantes inscritos, en donde el 32 % de ellos no aprobó. (Véase Gráfica 1)

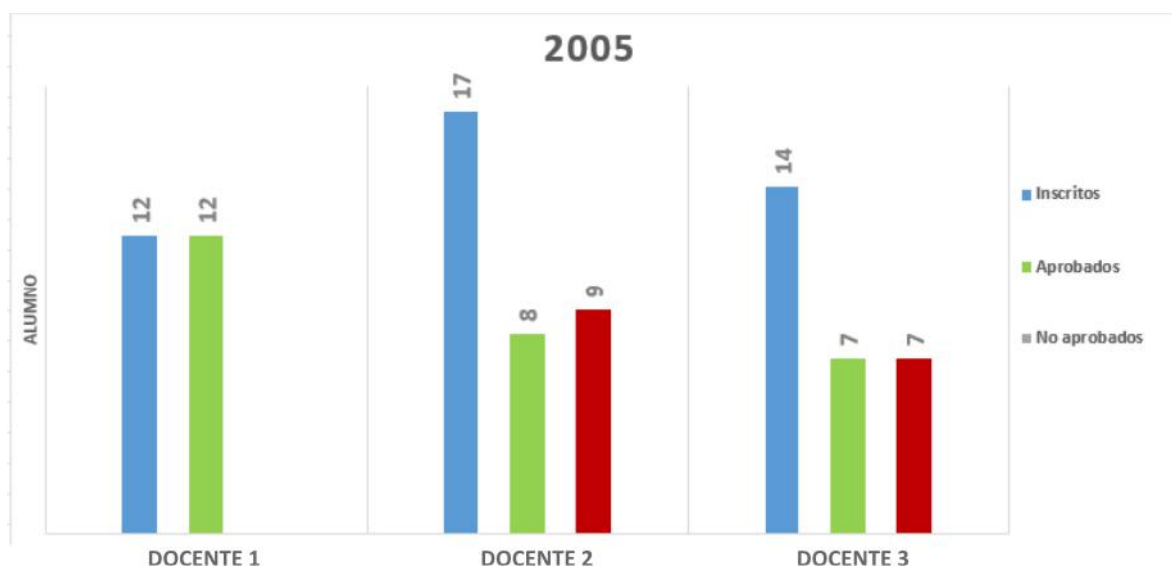
Gráfica 1. Proyectos presentados en el 2005.1



Fuente: Rogel, E.

La siguiente gráfica muestra 3 grupos, divididos de un total de 78 estudiantes inscritos, en el primer grupo el 100%, de los estudiantes aprobaron, esto en contraste del siguiente grupo donde fueron más los reprobados que los aprobados y el último grupo fue del 50%, esto muestra una disparidad en la conducta de los grupos.

Gráfica 2. Proyectos presentados en el 2005.2



Fuente: Rogel, E.

A continuación, se presentan unas infografías que concentran el proceso del trabajo que se desarrolló de los proyectos de titulación intracurricular de los estudiantes que utilizaron y aplicaron la propuesta metodológica propuesta en el estudio de la tesis doctoral. En la Ilustración 14 en la que se expone los resultados de campañas de concientización infantil a través de propuestas gráficas, La Ilustración 15 habla de los centros de atención múltiple y sus necesidades por apoyo visual para reforzar la educación, en la Ilustración 16 tema principal es el combate de la obesidad mediante folletos, infografías y volantes con la información necesaria para prevenirla e incluso contrarrestarla, la Ilustración 17 aborda el

tema del alcoholismo en jóvenes entre los 17 y 21 años y busca combatirlo por medio de la difusión de lo que se conoce acerca de la enfermedad, así como también la manera en que puede tratarse e incluso curar; la información sería difundida en medios digitales interactivos .

Ilustración 14. Infografía Por la Paz Verbal



Fuente: Rogel, E.

Ilustración 15. Problemas en el aprendizaje



Fuente: Rogel, E.

Ilustración 16. Inforafía Actividad física



Fuente: Rogel, E.

Ilustración 17. Infografía El Alcoholismo



Fuente: Rogel, E.

También fueron revisadas por este proyecto Recomendaciones por el COMAPROD dirigidas al Programa Educativo de Diseño Gráfico PEDG:

La información que a continuación se describe corresponde a las recomendaciones emitidas por el comité evaluador del PEDG en el año del 2004, aquí se muestra solamente el rubro correspondiente a investigación, esto debido a que es la parte que básicamente se desarrolla el estudio de esta tesis.

Dichas recomendaciones respaldaron lo que al momento se propuso trabajar con el programa de diseño gráfico, razón por la cual los directivos del instituto encontraron útil la información generada en esta tesis ya que existía una correlación entre lo solicitado por el organismo acreditador COMAPROD y lo que este estudio proponía (véase Anexo 9, COMAPROD).

Durante el 2004 relacionadas con el criterio de investigación:

Programas educativos, programas de enseñanza: congruencia entre los objetivos del programa y la Misión Institucional.

Sugerencias: Se sugiere que la línea de investigación: "Discurso y retórica de la imagen", se difunda entre alumnos y catedráticos del programa de diseño gráfico, se posicione entre estos actores y que realmente se vea reflejada en el currículo del programa académico, en las Investigaciones y en los proyectos de tesis.

Recomendaciones: Se recomienda que los estudiantes participen en la línea de investigación "Discurso y retórica de la imagen" tanto en sus proyectos de investigación, como en las tesis.

Estudiantes

Sugerencias: Una vez revisada la documentación presentada, se sugiere involucrar al alumno. En más proyectos de investigación que refuercen y fortalezcan el grado de identidad participación y sentido así como la pertenencia de los estudiantes para con su institución

Apoyos Académicos

Recomendaciones: Después de revisar la información presentada, se recomienda realizar investigación para la obtención de información necesaria para mejorar en forma continua el proceso educativo, así como aquellos factores o elementos que en el incidan.

Periodo del 2006

En esta tesis otro periodo relevante dentro del factor de cambio fue en el 2006 que parte de los resultados generados durante el 2005, en donde la problemática más evidente fue la falta del uso y aplicación de investigación por parte de los estudiantes en sus procesos de desarrollo, además de los problemas que presentan al momento de redactar ensayos. Por otro lado, los docentes no se encuentran preparados en las áreas de la investigación, si consideramos el hecho de que un 60% aproximadamente es egresado de este mismo programa, podemos determinar que su desarrollo en investigación ha sido muy básico y encaminado más al conocimiento empírico; salvo aquellos docentes que cuenten con algún posgrado.

La materia de Investigación de Campo Laboral, plantea como objetivo, realizar una revisión de las empresas que se dedican al diseño en la localidad. Al hacer una exhaustiva revisión sobre su contenido, se observó que: primero, la revisión de las empresas se repetía cada semestre, debido a que el crecimiento de éstas, por lo menos en la localidad, no era realmente significativo. También, el análisis por parte de los estudiantes consistía en visitar la empresa y realizar algunas preguntas, así como observar el equipo con el cual contaba. Finalmente, los estudiantes redactaban algunas de sus experiencias. Una ventaja es que esta actividad también estaba establecida en otra materia, repitiéndose con ello el objetivo.

Otro punto, es que en la materia de Investigación de Campo Laboral quedaba demasiado tiempo libre; debido a que el número de empresas en la localidad no era significativo. Como primera propuesta fue, incluir algunos temas sobre investigación,

mismos que podrían aplicar los estudiantes en la práctica precisamente durante las visitas que realizaban a las empresas, es decir, sin cambiar el objetivo de la materia, podrían reforzarse las bases de la investigación que era una de las debilidades de los estudiantes.

Una desventaja de incluir la información en este módulo, era que se encuentra ubicado en el último semestre del programa al mismo nivel que la materia de Taller Integral. (Véase la ilustración 18). La estrategia sugerida, fue incluir, las cuatro técnicas de acopio de información: cuestionarios, entrevistas, observación, y grupos foco de este modo no se afectaría su contenido.

Ilustración 18. Materias obligatorias del nivel avanzado

NIVEL AVANZADO	
8	9
Diseño Gráfico VI DIS 2309 97 6H 8C	Taller Integral de Diseño Gráfico DIS 2312 97 6H 12C
Electiva H 6C	Practicas Profesionales de Diseño Gráfico DIS 2311 97 6H 6C
	Electiva H 6C
	Electiva H 6C
Ergonomía DIS 8001 97 3H 6C	Formación Social y Empresarial DIS 1104 97 4H 8C
Estrategias de Mercado del Diseño DIS100197 4H 8C	Investigación del Campo Profesional DIS 5305 97 4H 8C
Seminario de Titulación DIS530397 4H 8C	
Animación II DIS730597 4H 4C	
9 MATERIAS OBLIGATORIAS / CREDITOS 68	

Fuente: Programa de Diseño Gráfico

El objetivo de este cambio sugerido, fue aligerar la carga de información en el módulo de Seminario de Titulación y que el módulo de Investigación de Campo, absorbiera parte de esta carga, de tal suerte que ahora en lugar de tener dos módulos para el desarrollo del proyecto podría contarse con tres.

Para el 2006 el número de estudiantes se incrementó a más de 45 alumnos por semestre en el período enero-junio, esto debido al rezago que se fue generando, quedando un primer grupo (A) con 15 estudiantes, el grupo (B) con 20, y el grupo (C) con 10. Para el siguiente período de agosto-diciembre, se oferto un primer grupo (A) con 14 estudiantes, otro grupo (B) con 18, y un grupo más que incluyo a 14 estudiantes. y con la intención de capacitar a mas docentes, se asignó en el semestre agosto-diciembre a dos profesores en cada grupo, esto con la finalidad primeramente de servir como apoyo en la revisión del material y segundo para que conociera el desarrollo de los ejercicios previamente definidos. Ahora bien, considerando que los grupos regularmente son integrados por 20 estudiantes, esta clasificación no fue del todo aceptada por la parte administrativa quien consideraba la asignación de pocos estudiantes por cada docente. Por otro lado, se hizo entrega de información previamente elaborada a los profesor asistentes, con el fin de que sirviera de guía para ser aplicado en el segundo grupo, al final podría valorarse, si el aprendizaje obtenido fue más significativo para el profesor que se encontraba como auxiliar. Otro de los cambios establecidos en este grupo, es que los estudiantes contaban con la opción de desarrollar su proyecto con algún compañero. Esta decisión se tomó porque había temas que se estaban repitiendo y considerando además que podían los estudiantes obtener mejores resultados trabajando en parejas.

Al término del período 2006, la opinión del profesor adjunto se evaluó en términos generales como positiva. La carga de trabajo al ser dividida entre los dos docentes, permitió una mayor atención y soporte a los estudiantes. La opinión del profesor que trabajo solo con la información documental que se le proporcionó previamente opino que: encontró un poco complicado el material de apoyo, los ejemplos que ya estaban establecidos, no le eran familiares y no fue posible seguir la estructura solicitada, principalmente por no dominar en su totalidad la parte de investigación y diseño, así como la visión de considerar al diseño desde la perspectiva de resolver problemas sociales.

Cabe mencionar que el dar seguimiento a los estudiantes en las tres materias Seminario de Titulación- Taller Integral-Investigación de Campo Laboral, fue lo más pertinente, es decir, cuando el mismo profesor está encargado de impartir estas materias, cuenta con un amplio conocimiento del tema sobre lo que el estudiante quiere desarrollar, permitiéndole contar con una estructura más sólida, y sin tantos cambios. Es importante mencionar que las problemáticas con las que el programa de diseño gráfico se enfrentaba, era contar con diferentes profesores, el que impartía el módulo de Seminario de Titulación y el de Taller integral. Debido a que el proyecto se divide en dos materias, surgió un problema para la aprobación de la primera parte no se contaba con los mismos criterios de evaluación. Lo que generó desacuerdo al recibir a los estudiantes en la segunda materia (Taller Integral). Además, aun cuando existe un mínimo de aprobación, este podía estar teniendo rangos de percepción diferentes entre un profesor y otro. Esto podía ser entendible desde la perspectiva de área de trabajo de cada profesor, sin embargo no era lo

más adecuado para los estudiantes ni para la institución, debido a que los índices de reprobación y deserción aumentaban. Las fallas detectadas en esta etapa fueron: básicamente en el arranque del desarrollo del protocolo el cual es la parte donde se fundamenta el proyecto, e incluye (planteamiento del problema, antecedentes del problema, objetivos, pregunta de investigación, hipótesis, justificación y metodología general del proyecto), puntos medulares para el impacto y alcance del proyecto. Uno de los grandes contratiempos aquí, era precisamente la falta de visión del profesor investigador ajeno a el área disciplinar, por ello la falta de cohesión en los proyectos fue evidente, debido a que cada profesor revisaba solo la parte que le correspondía, es decir, la materia de Seminario de Titulación era impartida por el profesor investigador, quien podía asesorar al estudiante en todo el proceso teórico. Sin embargo, al pasar al siguiente modulo (Taller Integral), el profesor del área de diseño, podía rechazar la propuesta del estudiante por considerarla no viable al área disciplinar. Esto generaba en el alumno malestar y frustración además retrasar el término de la conclusión del mismo. Otro problema era que los proyectos generados parecían dos trabajos sin conexión.

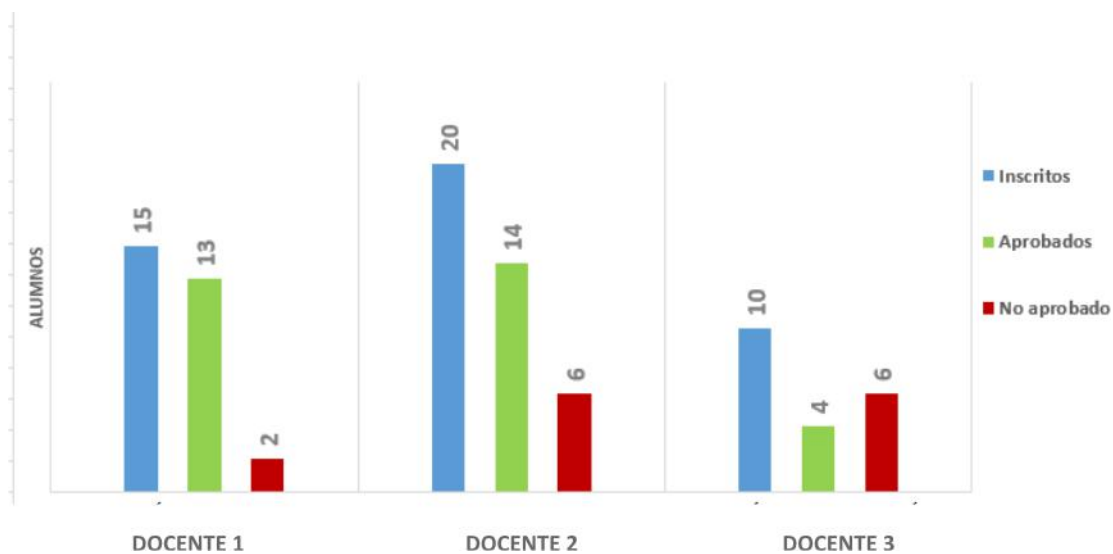
El trabajar en equipo requiere mayor disciplina, compromiso y responsabilidad, debido a que los involucrados deben coincidir primeramente en horarios, después ser accesibles a las opiniones y críticas de sus compañeros. La responsabilidad de entregar en tiempo y forma lo acordado recae en todos los integrantes por igual y todos deben conocer a fondo el contenido de su información, con la finalidad de que cada entrega este lista cuando se solicita y el conocimiento sea el mismo para todos. El hecho de trabajar en

equipo no excluía una evaluación individual, la cual midiera el avance y desarrollo y conocimiento de cada estudiante.

Así también, en la clase de Investigación de Campo Laboral, las observaciones obtenidas en los cambios incluidos presento algunas complicaciones con los estudiantes ya que el grupo tenía tres tipos de estudiantes: Aquellos que estaban inscritos en la materia de Seminario de Titulación, (Seminario es un módulo de octavo semestre, e Investigación de Campo, está en el noveno) para este tipo de estudiante, las ventajas que presentaba, era que, para cuando fuera necesario aplicar la parte de acopio de información de campo ya tendría los conocimientos necesarios para usar las técnicas que mejor se adaptaran a las necesidades del proyecto. Por otro lado, la desventaja que presentaba era que en el módulo de Investigación de Campo, los ejemplos que aplicaría no estarían relacionados para este momento con su tema. Otro grupo era aquellos estudiantes que se encontraban cursando la materia de Taller Integral, que se encuentra en noveno semestre igual que Investigación de Campo. Las ventajas del estudiante eran que en ese mismo semestre, el estudiante tenía definido su tema en Taller Integral y los ejercicios sugeridos en Investigación de Campo, bien podrían estar relacionados con los ejercicios sugeridos en este módulo. Con esto los estudiantes generaban mejores justificaciones debido al acopio de información de campo, la cual contaba con un sustento más sólido. La desventaja era que los estudiantes solicitaban contar desde antes con estas herramientas, debido a que en el desarrollo del protocolo lo encontraban débil, debido a la correcta aplicación de las herramientas de acopio de información utilizadas. Finalmente, el último grupo de estudiantes eran aquellos que no estaban inscritos en ningún módulo, aun cuando a este grupo de estudiantes, se les

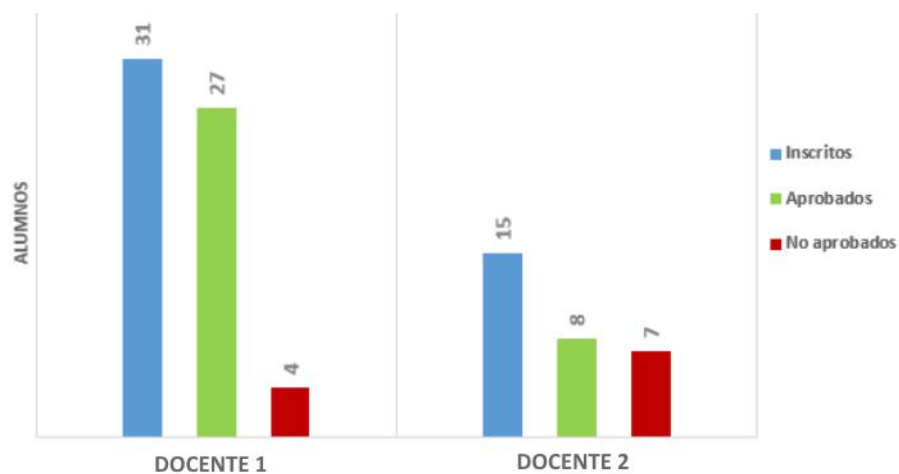
explicaba que los ejercicios desarrollados podrían servir como apoyo a sus futuras propuestas. En la gráfica 3 y 4 se observa que se ofertó un número mayor de estudiantes por lo que se propuso trabajar en equipo. (Véase gráfica 3 y 4)

Gráfica 3. Taller Integral de Diseño Gráfico 2006-semestre I



Fuente: Rogel, E

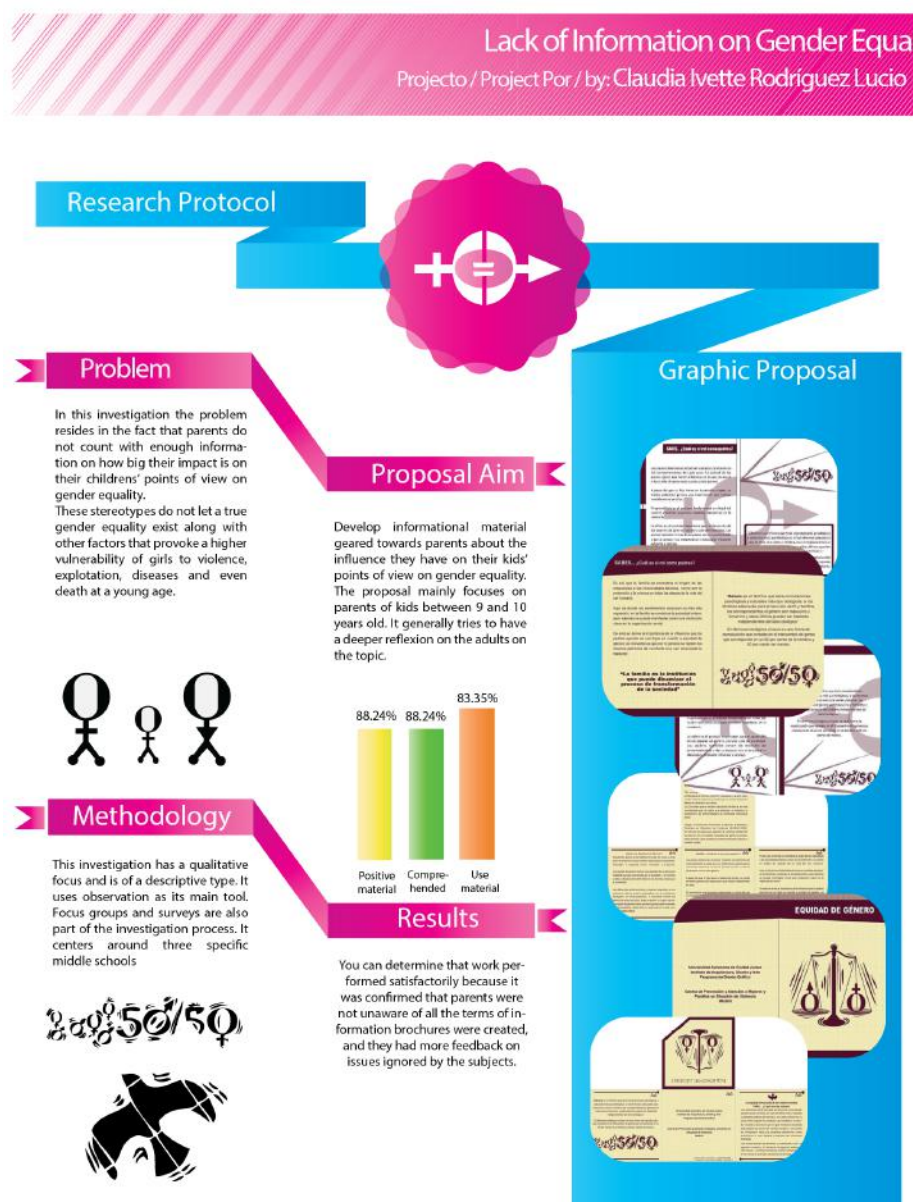
Gráfica 4. Taller Integral de Diseño Gráfico 2006 semestre II



Fuente: Rogel, E.

A continuación, se presentan unas infografías, mismas que concentran el proceso del trabajo que se desarrolló de los proyectos de titulación intracurricular de los estudiantes que utilizaron y aplicaron la propuesta metodológica propuesta en el estudio de la tesis doctoral.(véase Ilustración 19, 20, 21, 22 y 23).

Ilustración 19. Infografía de equidad de género



Fuente: Rogel, E.

Ilustración 20. Infografía Material gráfico para profesores



Fuente: Rogel, E.

Ilustración 21. Infografía análisis de Identidad gráfica en los anuncios espectaculares



Fuente: Rogel, E.

Ilustración 22. Infografía contaminación en los parques

Contaminación de Heces en Áreas Verdes

Proyecto / Project Por / by: Jesús Lujan

Protocolo de Investigación

Problema



En el parque que se encuentra dentro de la zona residencial llamada Rinconada de las Torres, se ha detectado que el 70% de los residentes tienen varios problemas relacionados con los perros desatendidos. El 30% de los otros residentes parecen ser indiferente a estos problemas. Esto podría ser causado por una falta de cultura cívica hacia las necesidades y las formas en que se cuida de un perro, en general esto implica que algún tipo de material gráfico realmente podría ayudar la situación de desensibilización.

Objetivo



Diseño de un medio de comunicación que hace que la sociedad participa en lo que respecta al cuidado de los perros. Todo esto se llevaría a cabo dentro de la zona residencial de Rinconada de las Torres.

Metodología



Se utilizarán métodos cualitativos para recopilar datos descriptivos, también el método de observación se utilizará para conocer el comportamiento de la gente hacia este problema. También las entrevistas se realizan para conocer el entorno en el que viven los perros.

Resultados



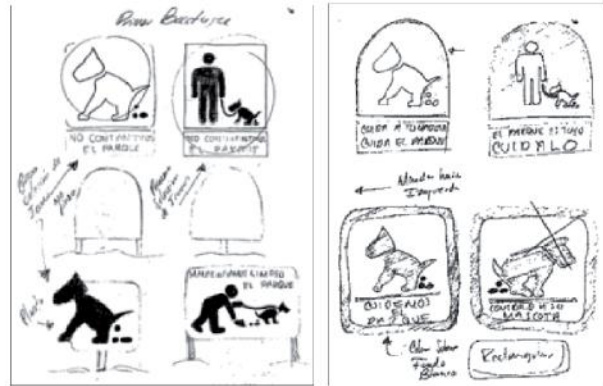
Los pasos en este proyecto contribuyeron a que llegara a su finalidad. Se concluye que la propuesta de señalética para el parque en la zona residencial puede trabajar para eliminar el problema de contaminación de heces creada por los perros. Cada cosa que se hizo logró todos los objetivos. Y todos los pasos que se plantaron desde el inicio de la investigación se llevaron a cabo con resultados positivos.

Revisión de Análisis



En este proyecto el tipo de señalizaciones que se utilizaron, fueron de carácter nominal. Con este tipo de señalética se pretende atraer la atención de los residentes que paseen a su mascota por el parque y sean persuadidos a recoger las heces que dejen en el recorri-

Desarrollo de Propuesta



Bocetaje



Vectorización



Propuesta Final

Fuente: Rogel, E.

Ilustración 23. Infografía material de apoyo visual para profesores

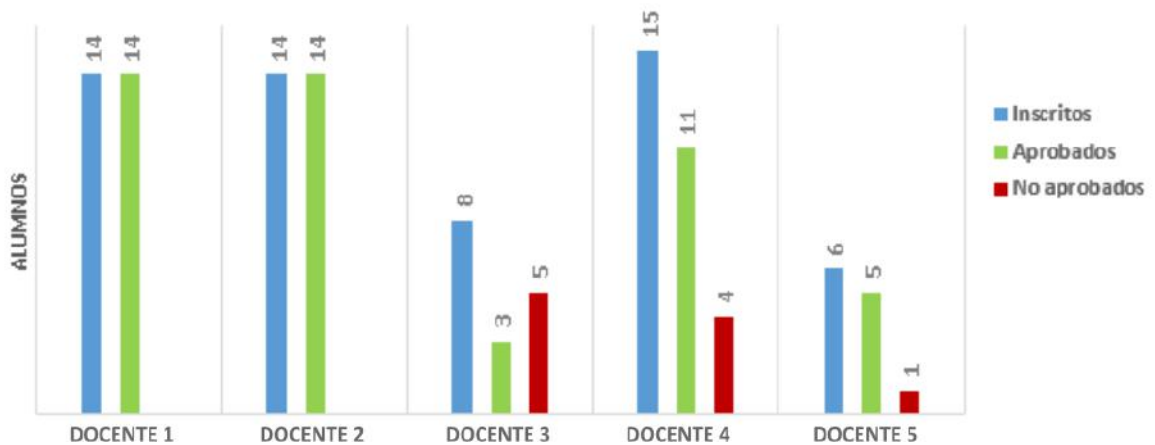


Fuente: Rogel, E.

Período 2007

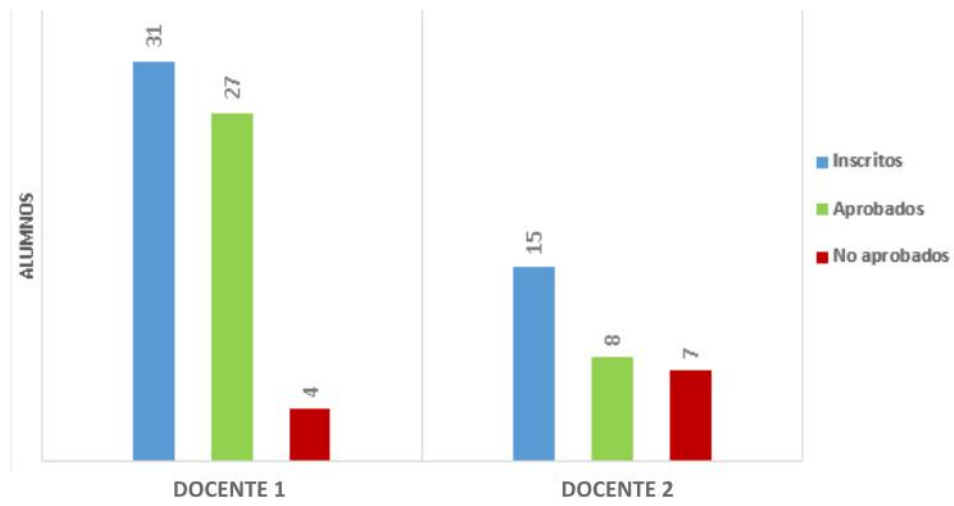
Este período se basó más en ajustar lo realizado o propuesto en el 2006, se determina crear un grupo colegiado el cual estuviera a cargo de los lineamientos y desarrollo de tópicos del área de investigación de diseño para la UACJ. Es por esto que se crea la Academia de Investigación del programa educativo de diseño gráfico. La coordinadora de la academia fue la Mtra. Erika Rogel, y como integrantes los siguientes: Dra. Verónica Ariza, Dr. Carles Méndez, Dr. Miguel Ángel Achig, Dra. Hortensia Mínguez, Dr. Rutilio García, Mtra. Guadalupe Gaytán, Mtro. Leonardo Moreno, Mtro. Salvador Valdovinos y Lic. Saulo Favela. Cabe mencionar que con este grupo de reconocidos académicos, permitió un avance más sólido acuerdos más rápidos y puntuales de como conducir los procesos de investigación de los estudiantes, ya que todos contaban con un proceso de investigación de alta calidad en áreas de diseño artes visuales y comunicación. En las siguientes gráficas se puede observar el avance en cada grupo, así como la aprobación y reprobación en cada caso (véase gráfica 5,6 y 7)

Gráfica 5. Índices de aprobación y reprobación en el 2007



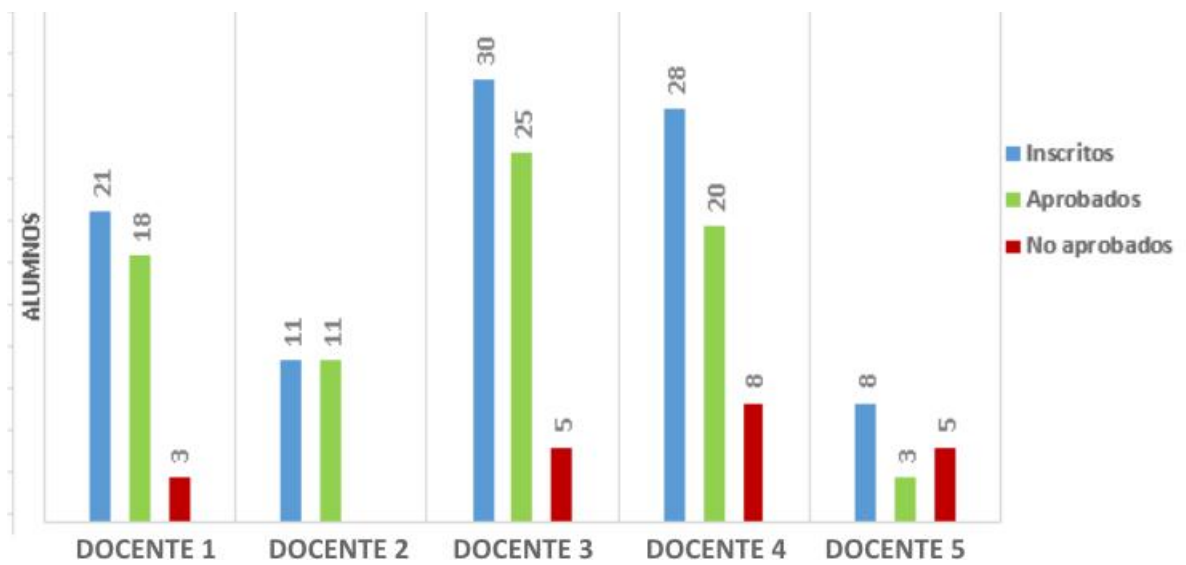
Fuente: Rogel, E.

Gráfica 6. Índices de aprobación y reprobación en el 2007



Fuente: Rogel, E.

Gráfica 7. Índices de aprobación y reprobación en el 2007



Fuente: Rogel, E.

En términos generales para la UACJ, la academia tiene la finalidad de organizarse para apoyar y fortalecer las funciones relacionadas con los procesos de enseñanza–aprendizaje, así como el diseño y operación del plan de estudios. De igual forma busca un espacio de reflexión, análisis y propuesta de mejora continua para el avance y desarrollo de los Programas Educativos (PE). La academia de investigación buscó como primer objetivo tratar de proponer diversas actividades que minimizaran la problemática que hasta el momento la investigación en el área del diseño presentaba en la UACJ. Una de las primeras propuestas fue desarrollar cursos de capacitación en las áreas de investigación para los profesores del área de diseño del PEDG, teniendo como objetivo, capacitar al mayor número de diseñadores gráficos en el ámbito de la investigación; con ello los profesores podrían dirigir los proyectos desde el inicio hasta el final. La intención era que cada vez más profesores se incorporaran habría menos proyectos para cada uno de ellos, pudiendo mejorar la eficiencia y calidad. Otra de las metas de la Academia era aminorar los índices de rezago y en 2007 se propuso dividir el módulo de Seminario de Titulación en cuatro bloques, en donde cada bloque estaría asignado a un profesor. Esta propuesta consistía en que cuatro profesores estuvieran asignados a un mismo grupo impartiendo cada uno de los bloques de ellos un bloque, determinando de antemano en cuál de los bloques podía tener mayor experiencia, o estar mejor preparado. La estrategia, consistía en que todos los profesores estarían presentes en la misma clase, con la finalidad de fortalecerse recíprocamente, uno con la cátedra del otro. Así, la aportación de ejemplos por parte de cada uno de ellos durante la materia de Seminario de Titulación, sería importante para la calidad de la clase. Tomando en cuenta esto, a futuro se estableció que conforme

cada profesor se sintiera seguro y fortalecido en todos los bloques que incluían la clase, el docente estaría en posibilidad de conducir perfectamente el solo toda la clase.

El contenido de la materia de Seminario de Titulación estaba dividido en cuatro bloques a lo largo de las 16 semanas del período de clases, en el último bloque se determinó, dividir a los estudiantes de acuerdo a la temática en la que los docentes tenían más experiencia. Así cada uno de los profesores tomaría los proyectos que fueran más de su ámbito de estudio. De este modo se buscó que todos los grupos, contaran con la misma información y calidad en la enseñanza en la primera fase. Si el grupo constaba de entre 24 a 28 proyectos cada profesor estaría asesorando entre 6 y 7 de ellos, mismos que continuarían durante su asesoría para la clase de Taller Integral. La academia potencialmente se encargó de revisar el contenido de las cartas descriptivas de todas y cada una de las materias en donde el estudiante tendría una relación con la investigación. Tanto el departamento como la coordinación del programa, han buscado constantemente la preparación de los docentes en el área de la investigación en el diseño.

En el 2007, se contó también con la participación de material desarrollado por los profesores del Cuerpo Académico (CA) de “Estudios y Enseñanzas del Diseño (EED)” la mayoría de los integrantes son casi los mismos profesores de la academia de investigación. El CA cuenta con dos Ligas de Generación y Aplicación del Conocimiento (LGAC) y son: Teoría, crítica y enseñanza del diseño y Tecnología y práctica para el diseño de productos. Algunos de los productos generados son: por ejemplo infografías de los mejores proyectos y exposición de esta, en diferentes universidades, una guía del desarrollo de cada una de

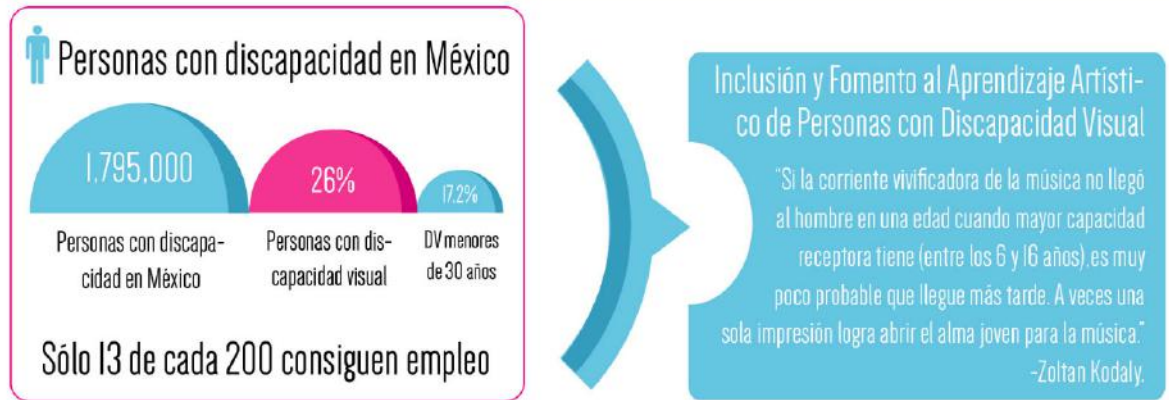
las etapas del proceso del desarrollo de un proyecto de investigación, artículos, sobre la investigación para el diseño. El trabajo de 10 profesores investigadores aún continúa, incluso después de varios cambios en la estructura y contenido del plan de estudios del programa de diseño gráfico, éste sigue siendo insuficiente, principalmente la preparación en el ámbito de la investigación, la cual es esencial para poder adentrarse en el rubro del diseño social.

A continuación se muestran ejemplos de los proyectos desarrollados en este período

Ilustración 24. Infografía Diseño Táctil



Ilustración 25. Infografía material didáctico para la inclusión de personas invidentes a la orquesta



El objetivo de este proyecto es la creación de material de apoyo para el aprendizaje y difusión del sistema de enseñanza Braille aplicado al adiestramiento musical para niños con discapacidad visual, así como la posible integración de este grupo de niños en orquestas infantiles de la localidad.

Manual de Musicografía Braille simplificado

El manual diseñado en base a éste proyecto pretende dar una impresión elemental de como funciona el sistema Braille para la escritura musical de manera sencilla, enfocada a niños de nivel principiante, combinando el sistema Braille con el tradicional en tinta como auxiliar tanto para instructores como para padres

MANUAL DE MUSICOGRAFÍA BRAILLE SIMPLIFICADO

El resultado de este proyecto de investigación fue la creación de un manual de musicografía para niños.



- Doble interlineado en la escritura Braille para facilitar la lectura
- Impresión simultánea en tinta y Braille
- Basado en los parámetros del Manual Internacional de Musicología Braille editado en español por la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE)

Fuente: Fuente: Rogel, E.

Períodos entre el 2007 y 2009

En estos períodos, la capacitación de profesores se consideró de manera permanente, así como el integrar a más de ellos preferentemente con formación en diseño, esto debido a que había que prever que el crecimiento de la matrícula en el instituto. Otra tarea importante de continuar, era el desarrollo de material didáctico. Con la formación de la Academia de Investigación y el Cuerpo Académico, fue articulándose la inclusión de más investigadores a la propuesta de ésta tesis.

La academia se encarga de revisar el contenido de las cartas descriptivas de todas y cada una de las materias, en donde el alumno está afín con la investigación. El propósito es ser mayormente efectivo en los temas asignados al estudiante, revisar que no se repitan los contenidos entre las materias, además de supervisar que los docentes cumplan con el seguimiento de las mismas ya que de este modo se garantiza que todos los grupos, tendrán la misma información y calidad en la enseñanza. La actualización de la bibliografía que se incluye en las cartas descriptivas también es revisada cada semestre, con el propósito de contar con el material más actualizado.

El apoyo y participación de los profesores investigadores desde el Cuerpo Académico (CA) de Estudios y Enseñanzas del Diseño (EED), ha sido fundamental. Aún y cuando en su mayoría son casi los mismos profesores del CA y los que integran la academia de investigación. La diferencia es que en el CA solamente son profesores de tiempo completo, y en la academia son profesores que se encuentran dando la materia independientemente de su tipo de contratación. El trabajo que se desarrolla cada uno de los

integrantes del CA es diferente aún y cuando se persigan los mismos fines dentro de las LGAC. Los proyectos que han sido generados desde el Cuerpo Académico son diversos, buscando siempre que estos proyectos sirvan y apoyen el desarrollo del conocimiento de los estudiantes. De igual forma, se creó una guía del desarrollo de cada uno de las etapas del proceso de un proyecto de investigación para que los estudiantes se apoyen en ella, así como también diversos artículos, sobre la investigación para el diseño desde diversos tipos de aproximación a la investigación en y para el diseño. El trabajo de los profesores investigadores continúa.

En otro punto en el que también se trabajo fue en la capacitación de profesores en su mayoría diseñadores. La materia de Seminario de Titulación como anteriormente se ha mencionado esta en seriación con la materia de Taller Integral, los problemas detectados fue que los estudiantes al concluir la materia de Seminario de Titulación, los estudiantes no tenían la misma información, la causa de ello se analizó, fue a que se contaba con varios grupos entre 3 y 4, debido a los resultados obtenidos, se propuso que para el siguiente año se formara un solo grupo. La finalidad de era cerciorarse que todos los estudiantes y profesores contaran con la misma información. Una ventaja que se percibía con esta forma de llevar Seminario de Titulación, era que profesores nuevos se fueran integrando al grupo, con la finalidad de repasar o aprender de aquellos temas en los que se tuviera menor experiencia que regularmente era la de metodología. Esta propuesta requirió primeramente contar con instalaciones más amplias. Posteriormente se dividió el contenido de la materia en cuatro bloques, de los cuales estaban como responsables los profesores con mayor experiencia en el área. También, con la participación de todos los docentes, la clase se

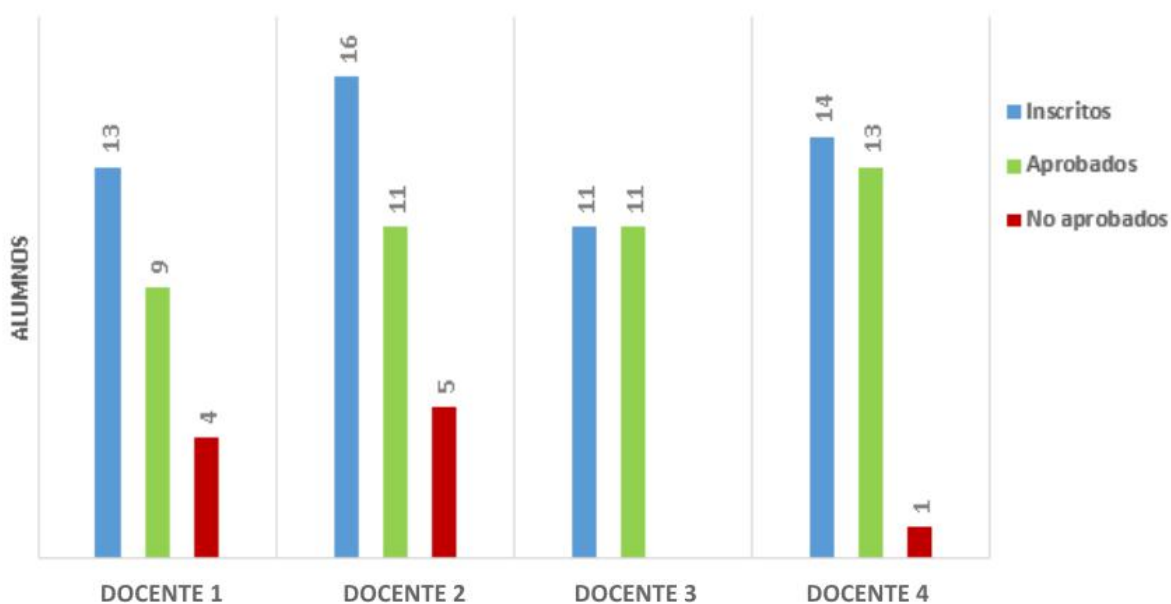
enriquecía con una amplia gama de ejemplos con la intervención de todos los docentes, ya que no estaba limitada la intervención de cualquiera de ellos en cualquier momento, generándose así una enseñanza aprendizaje inclusive entre los mismos profesores. Asimismo y gracias al trabajo de la academia de investigación, se podían tener pláticas y discusiones sobre el proceso de trabajar colectivamente con los estudiantes. Dentro de la asesoría se podía consultar a cualquiera de los docentes y si existía alguna duda sobre cómo abordar alguna temática se consultaba a nivel general, lo que permitía ahorrar tiempo y darle una retroalimentación inmediata al estudiante sobre el tema a desarrollar.

En la construcción del protocolo o anteproyecto que requería esta materia se comenzaba a perfilar quienes de los docentes podría estar en mejores condiciones de asesorar el proyecto, se trató también de que la cantidad de proyectos fuera homogénea entre el número de docentes que estaba participando; con esto se pretendía que los proyectos que pasaran a Taller Integral tuvieran la menor cantidad de correcciones y cualquiera pudiera darles continuidad, así, serían dirigidos a través del área de mayor experiencia de cada profesor, tratando de mantener un balance en la carga de trabajo de cada uno de los profesores. Por otro lado, los estudiantes no estaban acostumbrados a tener estas sesiones tan grandes por lo que podían dispersarse con facilidad, por lo tanto, era difícil mantener el orden en algunas ocasiones, inclusive con los mismos profesores.

También se manifestó una problemática administrativa ya que no era posible hacer el registro de un grupo con tantos docentes al frente. En el segundo periodo del 2007 se

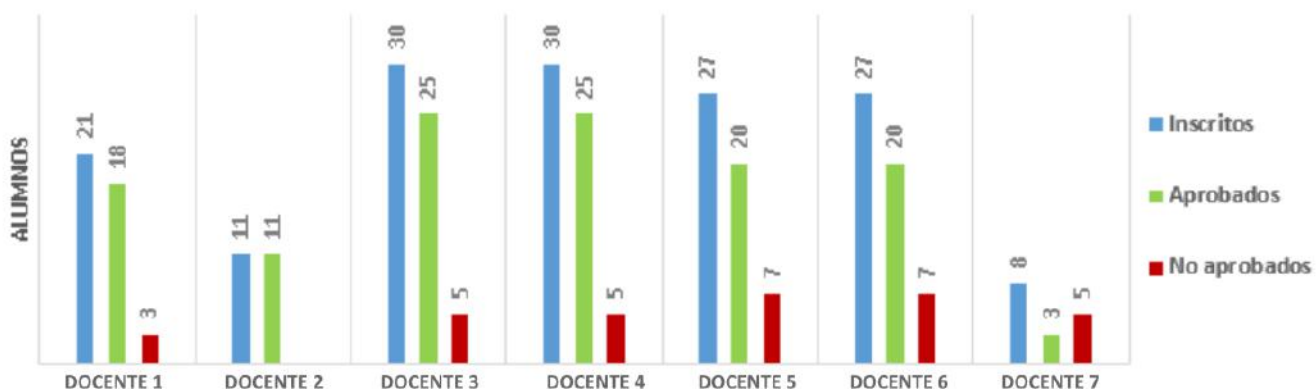
replicó la forma de trabajo, el único ajuste desarrollado en el material de uso para cada clase, para darle seguimiento (véase grafica 8 y 9).

Gráfica 8. Índices de aprobación y reprobación en el 2008



Fuente: Rogel, E.

Gráfica 9. Índices de aprobación y reprobación en el 2008

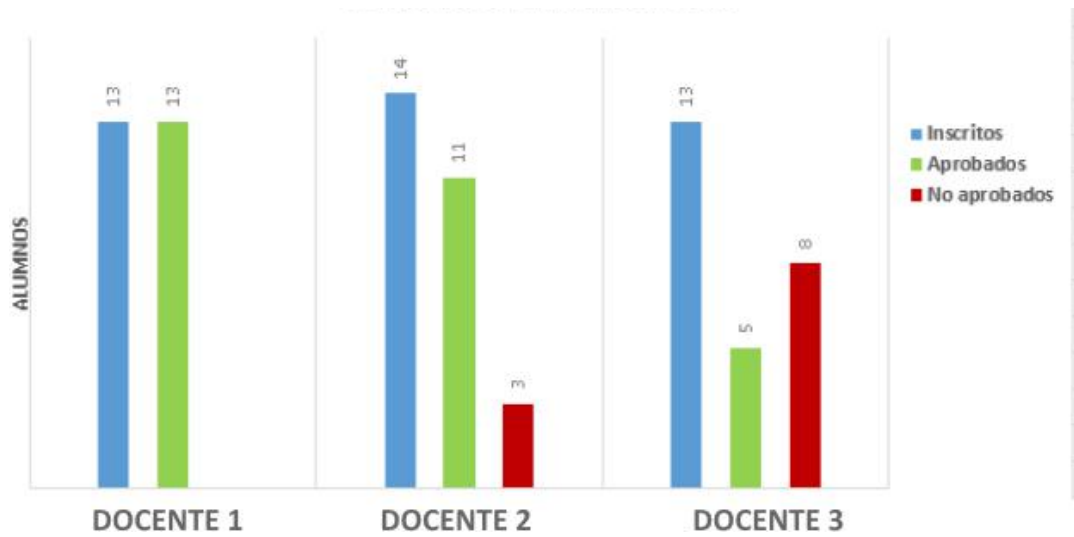


Fuente: Rogel, E.

Debido a que, administrativamente no era factible seguir trabajando con un sólo grupo y no se podía considerar el registro de 8 profesores. En el 2008, se planteó hacer grupos un poco más pequeños en donde estuviera dividida la materia de Seminario de titulación en cuatro bloques, en donde cada bloque estaría asignado a un profesor.

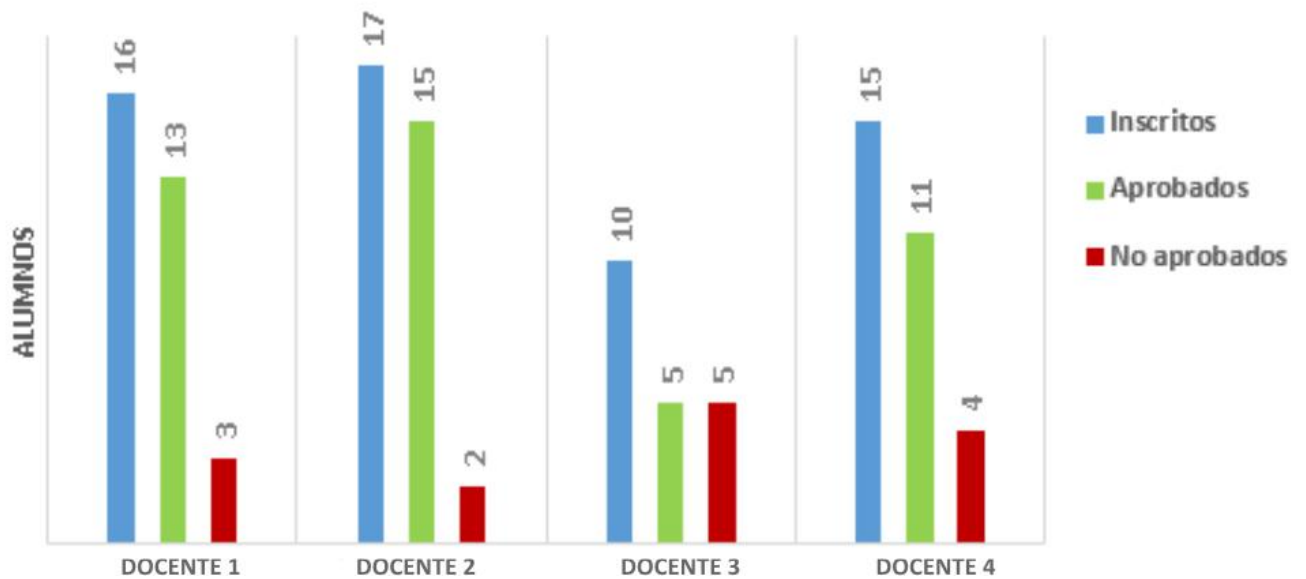
La propuesta consistía en que cuatro profesores estuvieran asignados a un mismo grupo impartiendo cada uno de los bloques, determinando de antemano en cuál ellos podía tener mayor experiencia, o estar mejor preparado y dar el mismo bloque en tres grupos, es decir, ahora se rotarían a los profesores. Con esta propuesta se requería de menos profesores, aunque la información y capacitación, sobre los estudiantes sería exactamente la misma, ya que cada profesor repetiría la misma información en diferentes grupos. La estrategia además, en un principio era tener presentes a los cuatro profesores para fortalecer las áreas que pudieran estar más débiles, la aportación de ejemplos por parte de cada uno de ellos durante el módulo de Seminario de Titulación, sería importante para la calidad de la clase. Cuando el número de estudiantes era de entre 24 a 28 esto se transformaba entre 6 y 7 proyectos que cada docente tendría que evaluar, como se observa en las gráficas 10 y 11 en la materia de Taller Integral. Tanto el departamento como la coordinación del programa han buscado constantemente la preparación de los docentes en el área de la investigación en el diseño. Con una visión de mayor compromiso y responsabilidad social.

Gráfica 10. Índices de aprobación y reprobación en el 2009



Fuente: Rogel, E.

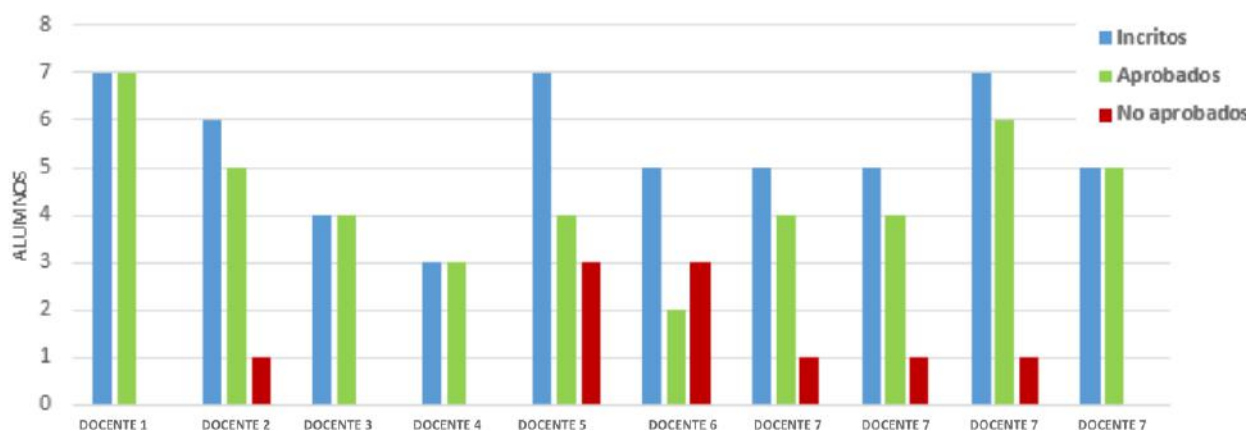
Gráfica 11. Índices de aprobación y reprobación en el 2009



Fuente: Rogel, E.

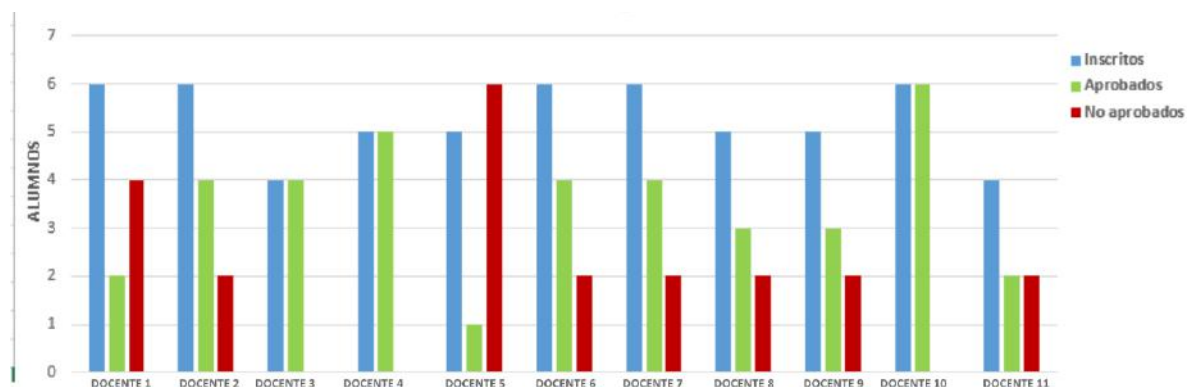
En el 2009, se genera la mayor cantidad de grupos y la mayor participación de docentes, ya que el máximo es estudiantes era de 7 por grupo. (Véase gráfica 12, 13,14 y cuadro 1)

Gráfica 12. Índices de aprobación y reprobación en el 2009



Fuente: Rogel, E.

Gráfica 13. Índices de aprobación y reprobación en el 2009



Fuente: Rogel E.

Grafica 14. Alumnos aprobados 2004-2009



Fuente: Rogel, E.

Cuadro 1. Profesores que tuvieron proyectos de titulación entre 2004-2009

Grupos	Docente	2004	2005	2006	2007	2008	2009	Total
1	ORNELAS SÁNCHEZ ELVA YADIRA	17	23	13				56
2	CHÁVEZ DIAZ DE LEÓN MIGUEL ÁNGEL	6						6
3	MARTÍNEZ REYES DAVID EDUARDO	13						13
4	GAYTÁN AGUIRRE GUADALUPE	11			11			22
5	LÓPEZ CALZADILLA VICTOR LUIS		10					10
6	ROGEL VILLALBA ERIKA ANASTASIA		5	27	18	13	12	75
7	VELASCO HUERTA ALBA		8	14			9	31
8	DELGADILLO LEDEZMA MIRIAM		7					7
9	RODRÍGUEZ ORTIZ RÚBEN			6				6
10	ARIZA AMPUDIA SILVIA VERÓNICA			8	11		5	24
11	MINGUEZ GARCIA HORTENSIA VALADEZ SÁNCHEZ CANDIDO				11			11
12	MOCHOLI MARTIN JUAN				3			3
13	MENDEZ LLOPIS CARLES ARIZA AMPUDIA SILVIA VERÓNICA				14			14
14	MINGUEZ GARCIA HORTENSIA				9			9
15	MORENO TOLEDANO LEONARDO ANDRES					13	6	19
16	MENDEZ LLOPIS CARLES					16	4	20
17	ACHIG SÁNCHEZ MIGUEL ÁNGEL					5	5	10
18	GARCIA PEREYRA RUTILIO					11	4	15
19	CAMACHO PEREZ CESAR					11		11
20	MEZA CARPIO BLANCA ESTELA					5	2	7
21	VALADEZ SÁNCHEZ CANDIDO						6	6
22	VALDOVINOS RODRÍGUEZ SALVADOR EDMUNDO						8	8
23	CASTELLANOS CUEVAS ANGELICA CYNTHIA						3	3
24	FLORES FIGUEROA JOSÉ DE JEÚS						2	2
25	FAVELA CASTRO SAULO ÁNGEL						5	5
26	HUSTED RAMOS SILVIA						4	4
27	SÁNCHEZ RODRÍGUEZ ALEJANDRO						3	3
28	MARTÍNEZ GUERRERO GASPAS FRANCISCO						4	4
29	RODRÍGUEZ ORTIZ RÚBEN						5	5
		47	53	68	77	74	87	406

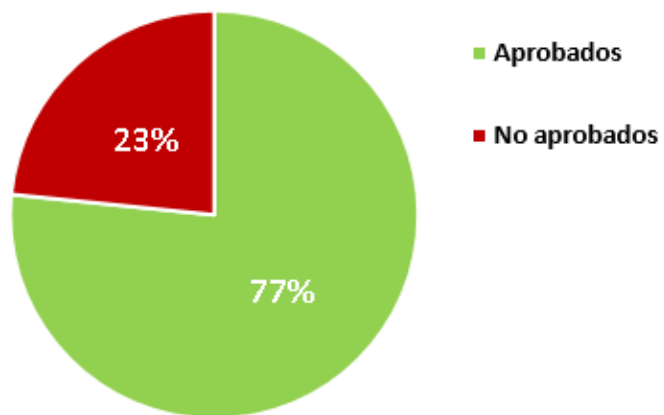
Fuente: Rogel, E.

Acorde con los resultados generados entre el 2004 al 2009, se observan varias situaciones, entre ellas el incremento de proyectos con mejor calidad siguiendo una metodología aplicada al diseño, y con una participación cada vez más alta en los proyectos relacionados con problemáticas sociales. De igual manera se genera la pauta para considerar el incluir un mayor soporte sobre el área de la investigación en más materias.

Desde la academia de investigación se propuso ante la academia de Diseño, usar la metodología cada vez que se fuera a desarrollar un diseño, por mínimo que este fuera. Se buscó también fortalecer la parte teórica de la investigación aplicada o desde la perspectiva del diseño, así como disminuir el número de deserción en los estudiantes. El contar con un grupo más grande de investigadores permitió la discusión más formal de los contenidos de cada una de las materias así como el cambiar el perfil de egreso de los estudiantes del programa de diseño gráfico de la UACJ. (Véase gráfica 15 e ilustración 26 y 27)

Gráfica 15. Resultados Taller Integral de Diseño Gráfico.

**Resultados
Taller Integral de Diseño Gráfico**



Fuente: Rogel, E.

Ilustración 27. Retícula propuesta para el plan de estudios 2010

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE CIUDAD JUAREZ			INSTITUTO DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTE			PROGRAMA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO			PLAN DE ESTUDIOS 2007					
NIVEL PRINCIPIANTE			NIVEL INTERMEDIO			NIVEL AVANZADO								
AREA	1	2	3	4	5	6	7	8	9					
DISEÑO	Diseño I DIS 2001 97 6H 8C	Diseño II DIS 2002 97 6H 8C	Diseño Grafico I DIS 2304 97 6H 8C	Diseño Grafico II DIS 2305 97 6H 8C	Diseño Grafico III DIS 2306 97 6H 8C	Diseño Grafico IV DIS 2307 97 6H 8C	Diseño Grafico V DIS 2308 97 6H 8C	Diseño Grafico VI DIS 2309 97 6H 8C	Taller Integral de Diseño Grafico DIS 2312 97 6H 12C	El alumno tendrá que optar por una de las siguientes terminales en sus ELECTIVAS				
EXRESION Y	Expresión Plástica I DIS 6001 97 4H 4C	Expresión Plástica II DIS 6002 97 4H 4C	Diseño Natural DIS 6303 97 4H 6C	Ilustración I DIS 6308 97 6H 6C	Ilustración II DIS 6309 97 6H 6C	Computación Grafica I DIS 6402 97 4H 4C	Computación Grafica II DIS 6403 97 4H 4C	Electiva H 6C		ELECTIVAS H 6C				
EXRESION Y	Geometria Descriptiva DIS 6005 97 4H 6C	Geometria Tridimensional DIS 6006 97 4H 6C	Fotografía I DIS 6005 97 4H 4C	Fotografía II DIS 6006 97 4H 4C	Fotografía III DIS 6007 97 4H 4C	Computación Grafica I DIS 6402 97 4H 4C		Electiva H 6C		ILUSTRACION -Expresión creativa -Técnicas de impresión -Medios plásticos				
ARTE	Historia de la Cultura ARQ 3001 57 4H 8C	Arte Universal ARQ 3002 57 4H 8C	Arte Contemporáneo ARQ 3003 57 4H 8C	Arte en Mexico ARQ 3004 57 4H 8C	Grafica Universal DIS 5306 97 4H 6C	Grafica Nacional DIS 5307 97 4H 6C	Semiotica de la imagen DIS 8305 97 4H 8C		Formación Social y Empresarial DIS 1104 97 4H 8C		IDENT GRAFICA -Diseño virtual -Diseño de visualización -Diseño Grafico avanzado MULTIMEDIA -Medios digitales -Producción digital			
TEORIA DEL DISEÑO	Genesis DIS 8300 97 4H 6C	Comunicación y Diseño DIS 8301 97 4H 8C	Semiotica del Diseño DIS 8306 97 4H 8C	Percepción y Diseño DIS 8002 97 4H 8C	Teoria del Diseño DIS 8303 97 4H 8C	Semiotica de la imagen DIS 8305 97 4H 8C	Indicador DIS 5308 97 4H 8C	Ergonomia DIS 8601 97 4H 6C	Investigación del Mercado del diseño DIS 1001 97 4H 8C					
TECNOLOGIA Y	Grabado DIS 8401 97 4H 4C		Senografía DIS 4301 97 4H 4C		Producción de Grafica DIS 4308 97 4H 4C		Medios de Comunicación DIS 8207 97 4H 8C		Estrategias de Marketing del diseño DIS 1001 97 4H 8C		Investigación del Campo Profesional DIS 5305 97 4H 8C			
CURSOS INSTITUCIONALES	Lectura y Redacción Documental DIS 5001 97 4H 8C		Tecnología para el Diseño I DIS 7302 97 4H 4C		Producción de Grafica DIS 4308 97 4H 4C		Video Emprendimiento DIS 7308 97 6H 8C		Seminario de Titulación DIS 5303 97 4H 8C		Animación II DIS 7305 97 4H 4C			
CURSOS INSTITUCIONALES			Cultura y Sociedad APQ 6100 57 4H 8C			Tecnología para el Diseño II DIS 7303 97 4H 4C			Animación I DIS 6307 97 4H 4C					
SERVICIO SOCIAL PROFESIONAL 300 Hrs.														
21 MATERIAS OBLIGATORIAS/CREDITOS. 134			25 MATERIAS OBLIGATORIAS/CREDITOS 156			9 MATERIAS OBLIGATORIAS /CREDITOS 68								
SIMBOLOGIA			Materia de tronco común			Pre-requisito			H - Horas clases por semana			C- Creditos por materia		
55 MATERIAS OBLIGATORIAS/CREDITOS 368			OPTATIVAS/CREDITOS 24			ELECTIVAS/CREDITOS 18			TOTAL DE CREDITOS 400					

Fuente: Coordinación del PEDG

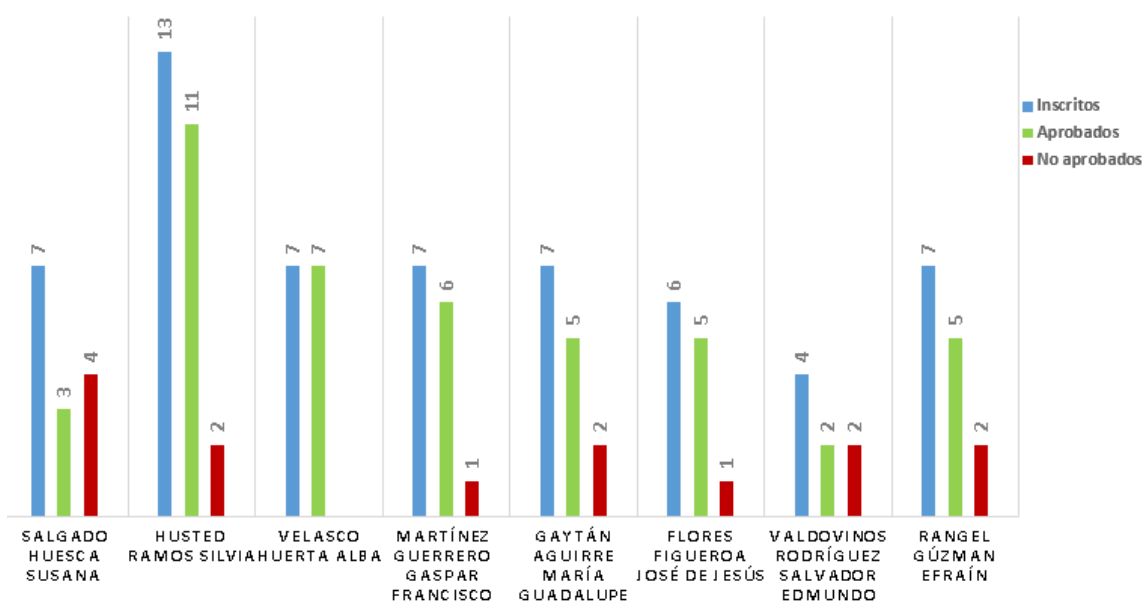
Perfil de Egreso para el 2010

El egresado del programa de diseño gráfico cuenta con los conocimientos necesarios para resolver problemas de comunicación mediante el manejo de información visual y herramientas tecnológicas. Asimismo, mantiene una actitud crítica, analítica, ética y reflexiva sobre su praxis. También posee una conciencia social y ambiental que lo hace adaptable y capaz de aplicar sus conocimientos de manera integral en la sociedad, modificando positivamente el entorno en que se desarrolla.

Las Jornadas y Encuentros Académicos son ya una tradición importante en el IADA. De estos eventos emana una importante discusión y análisis grupal entre docentes, los cuales están organizados por áreas de conocimiento llamadas academias y cuentan con un coordinador. Así, de manera colegiada se generan propuestas ante los diferentes procesos educativos que se desarrollan a lo largo del semestre, en los distintos programas que conforman el IADA. Se cuenta con una amplia participación de Profesores de Tiempo Completo (PTC) así como Profesores de Horas Clase (PHC). Estos eventos han implicado una mayor responsabilidad y compromiso por parte de todos sus integrantes. Los Coordinadores de Academia junto con los Jefes de Departamento, Coordinadores de Programa, Coordinador de Investigación, la Coordinación de Apoyo al Desarrollo Académico (CADAC) así como la dirección del Instituto, son quienes conforman el Honorable Consejo de Academias del IADA. Desde el 2008, el IADA cuenta con 27 academias dentro de sus tres Departamentos.

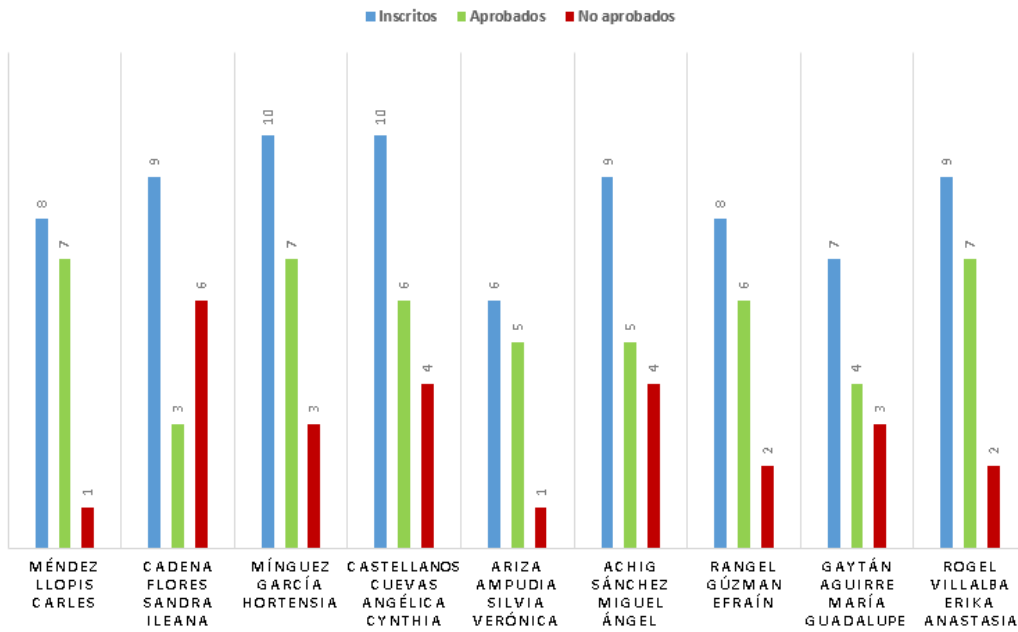
A partir del año 2010 se contó con un diseño curricular que incorporaba una secuencia en el área de investigación que se compaginaba con las academias de diseño, tecnología y la teoría del diseño, lo que seguía de esto era tratar de seguir impulsando los proyectos de titulación como hasta el momento y fortalecer los nuevos contenidos de las materias que se ofertarían desde el nivel básico, además de seguir apoyado la inclusión de más profesores en éstas. (Véase graficas 17 y 18)

Gráfica 17. Índices de aprobación y reprobación en el 2010



Fuente: Rogel, E.

Gráfico 18. Resultados de la evaluación de competencias en el 2010



Fuente: Rogel, E.

Verano del 2010.

En este período, se propuso dar la materia por primera ocasión de Seminario de Titulación, considerando que aun cuando en el periodo de verano es más intenso por la cantidad de horas por día, también es cierto que es un lapso de tiempo corto. Esta estrategia sería evaluada y a cargo del grupo estaría la autora de este trabajo que para ese momento era quien contaba con la mayor experiencia debido a que el cumulo de información era basto y había que trabajar en forma intensiva. La solicitud fue, con un grupo de no más de 15 estudiantes, se desarrollara una sola temática de proyecto buscando varias aplicaciones como propuestas; cabe mencionar que en este período los ajustes en cuanto a la teoría fueron mínimos, y la propuesta se envió a participar a nivel nacional buscando un impacto mayor. Incluir la clase de Seminario de Titulación en las clases de verano fue con la finalidad de buscar nuevas alternativas dentro del desarrollo y estructura, no sólo de información en el estudiante, sino seguir buscando más formas de cambios de percepción y enfoque del diseño.

Los resultados en esta sección fueron muy interesantes, ya que primeramente se estableció que el grupo trabajaría no de forma individual sino colectiva, como un grupo multidisciplinario, esto implicaba diversos tipos de responsabilidades y compromisos en los estudiantes (véase grafica 19). Hacer observaciones constantemente de la importancia del trabajo en equipo, así como de la comunicación que debe existir entre cada uno de ellos fue una de las tareas más complicadas de sobrellevar debido a que los estudiantes no están acostumbrados al trabajo en equipo y cuando así se dispone, en ocasiones para algunos es

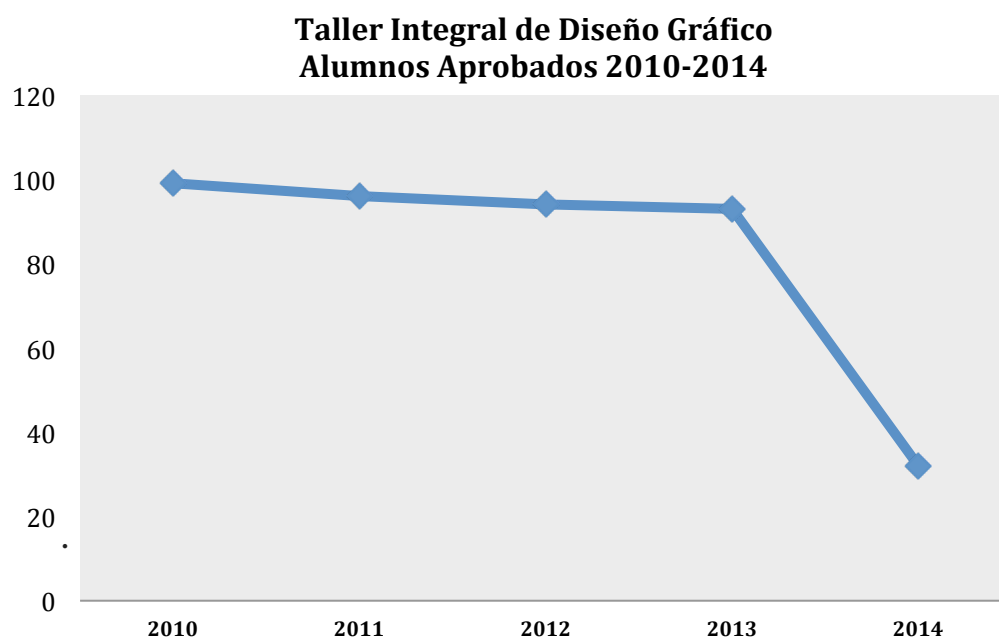
más fácil tener toda la carga de trabajo y el resto del grupo sólo se suma al resultado final. En esta ocasión, cada estudiante tenía una responsabilidad, no cumplir la implicaba retrasar el trabajo del resto de sus compañeros, por lo que la supervisión de cada uno dependía de ellos mismos estableciendo un proceso de trabajo en serie. El registro del proceso de aprendizaje fue muy bueno. Un desafortunado suceso de la violencia que en esos momentos afectaba a la ciudad, fue causa directa del empeño y desarrollo de los estudiantes. Usualmente los diseñadores, y sobre todo los estudiantes, están acostumbrados a valorar las problemáticas desde un punto de vista exterior o ajenos a su persona y cuando el problema es directo la atención e importancia cambia, generando reflexiones de mayor profundidad y conciencia. Una experiencia interesante fue que se participó colectivamente en un proyecto a nivel nacional "Iniciativa México" (ver Ilustración 28)

Ilustración 28. Iniciativa México



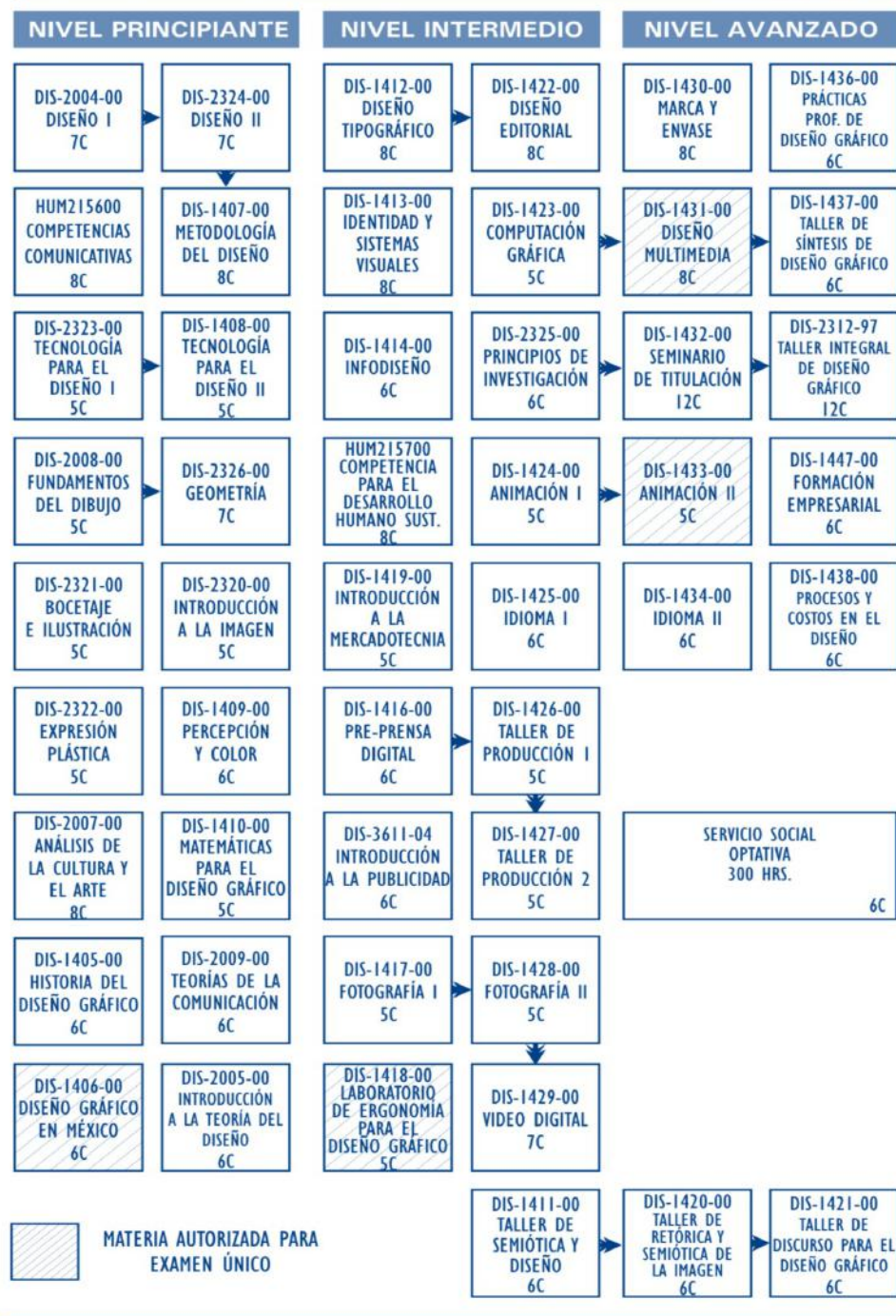
Fuente: Iniciativa México

Gráfica 19. Alumnos aprobados 2010-2014.



Fuente: Rogel, E.

Ilustración 29 Retícula propuesta para el plan de estudios 2010



Fuente: Programa de Diseño Gráfico

Comparativa de sobre desarrollo de proyectos con enfoque social y publicidad

Tabla 1. Temática de proyectos

TITULO	Año	Área	Temática
LA ILUSTRACIÓN DIGITAL COMO APOYO DIDÁCTICO	2007	SOCIAL	MATERIAL DIDÁCTICO
ANÁLISIS GRÁFICO DE UNA ILUSTRACION EN UN CARTEL	2007	PUBLICIDAD	DISEÑO
DISEÑO TÁCTIL APLICADO A UN MEDIO IMPRESO , LA REVISTA (AUSENCIA DE COLOR)	2007	SOCIAL	DISEÑO
RECOPIACIÓN DE CARTELES TEATRALES COMPAÑÍA TELÓN DE ARENA 2002-2007	2007	SOCIAL	DISEÑO
SÍMBOLOS RARAMURIS "LA HISTORIA VIVA"	2007	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
LA DEPRESIÓN COMO UN FACTOR DEL BAJO RENDIMIENTO ACADÉMICO POR PARTE DE LOS ALUMNOS DEL INSTITUTO DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUAREZ.	2007	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
LA INDUSTRIA MAQUILADORA, UNA OPCIÓN LABORAL PARA EL DISEÑO GRAFICO.	2007	SOCIAL	DISEÑO
LA DISCRIMINACIÓN A PERSONAS CON VIH-SIDA	2007	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
SEÑALÉTICA PARA EL MERCADO REFORMA EN CIUDAD JUAREZ MEXICO 2007	2007	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
ANÁLISIS DE ESPECTACULAR DE LA COMPAÑÍA CONSTRUCTORA YVASA	2007	SOCIAL	DISEÑO
ANÁLISIS GRÁFICO DE 5 PORTADAS DEL SUPLEMENTO SEMANAL "EL PUENTE" QUE SE PUBLICA EN PERIODICO EL DIARIO	2007	SOCIAL	DISEÑO
CIUDAD JUÁREZ Y SU GRAFICA POPULAR	2007	SOCIAL	DISEÑO
Ubícate! Propuesta Gráfica De Material Turístico Para La Zona Centro De Ciudad Juárez	2007	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL

Fuente: Fuente: Rogel, E.

Tabla 2. Temática de proyectos

Titulo	Año	Área	Temática
COMO EL DISEÑO GRÁFICO FORMA PARTE DEL ARTE URBANO	2008	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
EL USO DE LOS ELEMENTOS GRAFICOS SUBLIMINALES EN LA PUBLICIDAD DE LAS EMPRESAS: ESTUDIO DEL SECTOR ALIMENTOS Y BEBIDAS EN CIUDAD JUÁREZ 2008	2008	SOCIAL	DISEÑO
PROPUESTA PARA LA DEFINICIÓN INSTITUCIONAL DE DISEÑO GRAFICO	2008	SOCIAL	DISEÑO
LA PUBLICIDAD CON CAUSA AMBIENTAL COMO UN FACTOR QUE AUMENTA EL INTERÉS DEL CONSUMIDOR	2008	SOCIAL	DISEÑO
IDENTIFICACIÓN DEL ESPACIO URBANO ATRAVES DE ELEMENTOS ESCULTORICOS Y SEÑALÉTICOS.	2008	SOCIAL	MATERIAL DIDÁCTICO
BÚSQUEDA DE LAS PRINCIPALES CAUSAS QUE PODRÍAN DETERMINAR LA RETENCIÓN DEL PROGRAMA EDUCATIVO DE DISEÑO GRÁFICO EN LA UACJ	2008	SOCIAL	DISEÑO
DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE ELABORACIÓN DE UNA INFOGRAFÍA INTERACTIVA	2008	SOCIAL	MATERIAL DIDÁCTICO
MULTIMEDIA EN LA EDUCACIÓN DE NIÑOS DE 5TO GRADO DE PRIMARIA	2008	SOCIAL	MATERIAL DIDÁCTICO
EL DISEÑO GRÁFICO COMO OPORTUNIDAD LABORAL EN LA PRODUCCIÓN TELEVISIVA: ENFOCADA AL DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN TELEVISIVA "LUZ VERDE".	2008	SOCIAL	DISEÑO
PROPUESTA DE DEFINICIÓN INSTITUCIONAL PARA EL PE DISEÑO GRÁFICO UACJ	2008	SOCIAL	DISEÑO

Fuente: Fuente: Rogel, E.

Tabla 3. Temática de proyectos

TITULO	Año	Área	Temática
ESTUDIO DE LAS NUEVAS TENDENCIAS EN EL DISEÑO GRÁFICO DE CIUDAD JUÁREZ	2009	SOCIAL	DISEÑO
PROPUESTA DE IMAGEN Y SEÑALIZACIÓN PARA EL NUEVO SISTEMA DE TRANSPORTE PÚBLICO EN CIUDAD JUÁREZ	2009	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
SEÑALÉTICA TACTO-VISUAL	2009	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
ANÁLISIS DEL NIVEL ORTOGRÁFICO DE LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UACJ	2009	SOCIAL	DISEÑO
ACTIVISMO GRÁFICO: EL CARTEL COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN ANTE UNA PROBLEMÁTICA SOCIAL	2009	SOCIAL	DISEÑO
COMO EL DISEÑO GRAFICO FORMA PARTE DEL ARTE URBANO	2009	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
MATERIAL DIDÁCTICO QUE POR MEDIO DEL DISEÑO GRÁFICO APOYE AL PADRE DE FAMILIA EN LA ENSEÑANZA DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR A SUS NIÑOS (A)	2009	SOCIAL	MATERIAL DIDÁCTICO
ÉTICA DENTRO DEL DISEÑO GRÁFICO	2009	SOCIAL	MATERIAL DIDÁCTICO
DISEÑO DE PERSONAJES EN VIDEOJUEGOS	2009	SOCIAL	DISEÑO
Algunos Elementos Para El Diseño De Información Gráfica Para Personas Invidentes Propuesta De Un Mapa Del Centro Comercial Rio Grande Mall	2009	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL

Fuente: Fuente: Rogel, E.

Tabla 4. Temática de proyectos

TITULO	Año	Área	Temática
IMPORTANCIA DE LA IDENTIDAD VISUAL CORPORATIVA EN PROGRAMAS INFORMATIVOS Y PREVENTIVOS ESCOLARIZADOS	2010	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
EL PROBLEMA DE LA CREATIVIDAD. UNA REFLEXIÓN SOBRE SU ENSEÑANZA EN LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ	2010	SOCIAL	DISEÑO
PROPUESTA DE TALLER DE ARTE URBANO EN LA ESCUELA SECUNDARIA TÉCNICA NÚMERO 60 BUSCANDO LA INSERCIÓN SOCIAL DE DISEÑADOR GRÁFICO	2010	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
PROPUESTA GRÁFICA PARA GENERAR CONOCIMIENTO DE VALORES A ALUMNOS DE SECUNDARIA EN CIUDAD JUÁREZ	2010	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
LA INFLUENCIA DEL DISEÑO GRÁFICO DENTRO DE LAS PORTADA DE DISCOS DE DISTINTOS GÉNEROS	2010	SOCIAL	DISEÑO
MATERIAL DE APOYO GRÁFICO PARA EL DESARROLLO DE LA MOTIVACIÓN PERSONAL	2010	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
REDISEÑANDO UNA CULTURA FRACTURADA, CIUDAD JUÁREZ CHIH EDUCACIÓN SECUNDARIA	2010	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
IMPACTO DEL USO DE LOS MOTIONS GRAPHICS EN EL DISEÑO GRÁFICO EN EL SIGLO XXI	2010	SOCIAL	DISEÑO
PROPUESTA GRÁFICA PARA LA PREVENCIÓN DE EMBARAZOS PRECOSES EN ALUMNAS DE SECUNDARIA EN CIUDAD JUÁREZ	2010	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
BULLYING: MALTRATO ENTRE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA	2010	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
NIÑOS TENIENDO NIÑOS: PREVENCIÓN DEL EMBARAZO EN LOS ADOLESCENTES VARONES	2010	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL

Fuente: Fuente: Rogel, E.

Tabla 5. Temática de proyectos

TÍTULO	Año	Área	Temática
JUEGO DE ROL COMO MATERIAL DIDÁCTICO PARA ADMINISTRAR LAS FUENTES DE INFORMACIÓN	2011	SOCIAL	MATERIAL DIDÁCTICO
AYUDAR A PREVENIR EL SUICIDIO EN ADOLESCENTES ESTUDIANTES DE 14 A 18 AÑOS EN CIUDAD JUÁREZ A TRAVES DE LA LÍNEA DE CRISIS 066	2011	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
DEL MUSEO TRADICIONAL A LA NUEVA MUSEOLOGÍA. MUSEOS COMUNITARIOS EN MÉXICO (1973-2010)	2011	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
COMO EL DISEÑO AYUDA EN EL DESARROLLO SOCIAL QUE TIENE EL FUTBOL EN CIUDAD JUÁREZ	2011	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
CONOCIMIENTO DE VALORES A ALUMNOS DE SECUNDARIA EN CIUDAD JUÁREZ	2011	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
DESARROLLAR UNA PROPUESTA GRÁFICA PARA FOMENTAR LA ACTIVIDAD FÍSICA Y ALIMENTACIÓN SALUDABLE EN LOS DOCENTES DEL DEPARTAMENTO DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UACJ	2011	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
PROPUESTA GRÁFICA PARA LA DIFUSIÓN DE VALORES EN NIÑOS DE PREESCOLAR AFECTADOS POR LA VIOLENCIA DE SU CIUDAD	2011	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
UN IMPULSO PARA EL FOMENTO CULTURAL CIUDADANO	2011	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
CAUSAS POR LAS QUE EL DISEÑADOR GRÁFICO EGRESADO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ NO PERCIBE UN INGRESO ADECUADO A SUS HABILIDADES	2011	SOCIAL	DISEÑO
EL IMPACTO DEL DISEÑO AUDIOVISUAL EN PROBLEMAS SOCIALES	2011	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
UN IMPACTO PARA LA DIFUSIÓN DE VALORES Y FOMENTO CULTURAL CIUDADANO	2011	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
ANÁLISIS COMPARATIVO DE PERSONAJES PRINCIPALES EN ANIMACIONES DE LAS ÚLTIMAS DÉCADAS	2011	SOCIAL	DISEÑO
CÓMO INTERVIENE EL DISEÑO GRÁFICO EN UN FACTOR SOCIOCULTURAL REZAGADO	2011	SOCIAL	DISEÑO
DIFUSIÓN DE VALORES EN NIÑOS DE PREESCOLAR QUE VIVEN EN UNA SITUACIÓN DE VIOLENCIA EN SU CIUDAD	2011	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
EL DISEÑO COMO SOLUCION VISUAL A PROBLEMAS SOCIALES DE ACTITUD EN LOS ADOLESCENTES EN ETAPA DE PUBERTAD	2011	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
COMO INICIAR UN NEGOCIO	2011	PUBLICIDAD	DISEÑO

Fuente: Fuente: Rogel, E.

Tabla 6. Temática de proyectos

TITULO	Año	Área	Temática
TU PROYECTO HANDMADE: TUS IDEAS AL MUNDO PROFESIONAL	2013	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
MANUAL DE APLICACIONES GRÁFICAS PARA EL APOYO AL POSICIONAMIENTO DE LA MARCA CASO DE ESTUDIO: CASTRO IMPRESIONES	2013	SOCIAL	MATERIAL DIDÁCTICO
ANÁLISIS DEL ENTORNO VISUAL DE LA ASOCIACIÓN A.C "ALAS Y RAICES" PARA UN MAYOR IMPACTO	2013	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
PUBLICIDAD MULTISENSORIAL APLICADA Y SU IMPACTO EN LA LOCALIDAD	2013	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA INCLUSIÓN DE NIÑOS INVIDENTES EN UNA ORQUESTA	2013	SOCIAL	MATERIAL DIDÁCTICO
EL DISEÑO, LA ESTRUCTURA Y EL ANÁLISIS DE LA HISTORIETA “LA FAMILIA BURRO” DE GABRIEL VARGAS	2013	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
APLICACIONES DEL DISEÑO GRÁFICO PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD ESPECIAL AUDITIVA	2013	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL
LA IMPORTANCIA DE LA IMAGEN DIGITAL TRIDIMENSIONAL EN EL DISEÑO GRÁFICO	Año	SOCIAL	SOCIO-CULTURAL

Fuente: Fuente: Rogel, E.

A continuación se presentan unas infografías, mismas que concentran el proceso del trabajo que se desarrolló con el uso y aplicación de la propuesta metodológica de la Mtra. Rogel.

Ilustración 29. Infografía sobre la ortografía en los estudiantes de diseño gráfico en la UACJ.



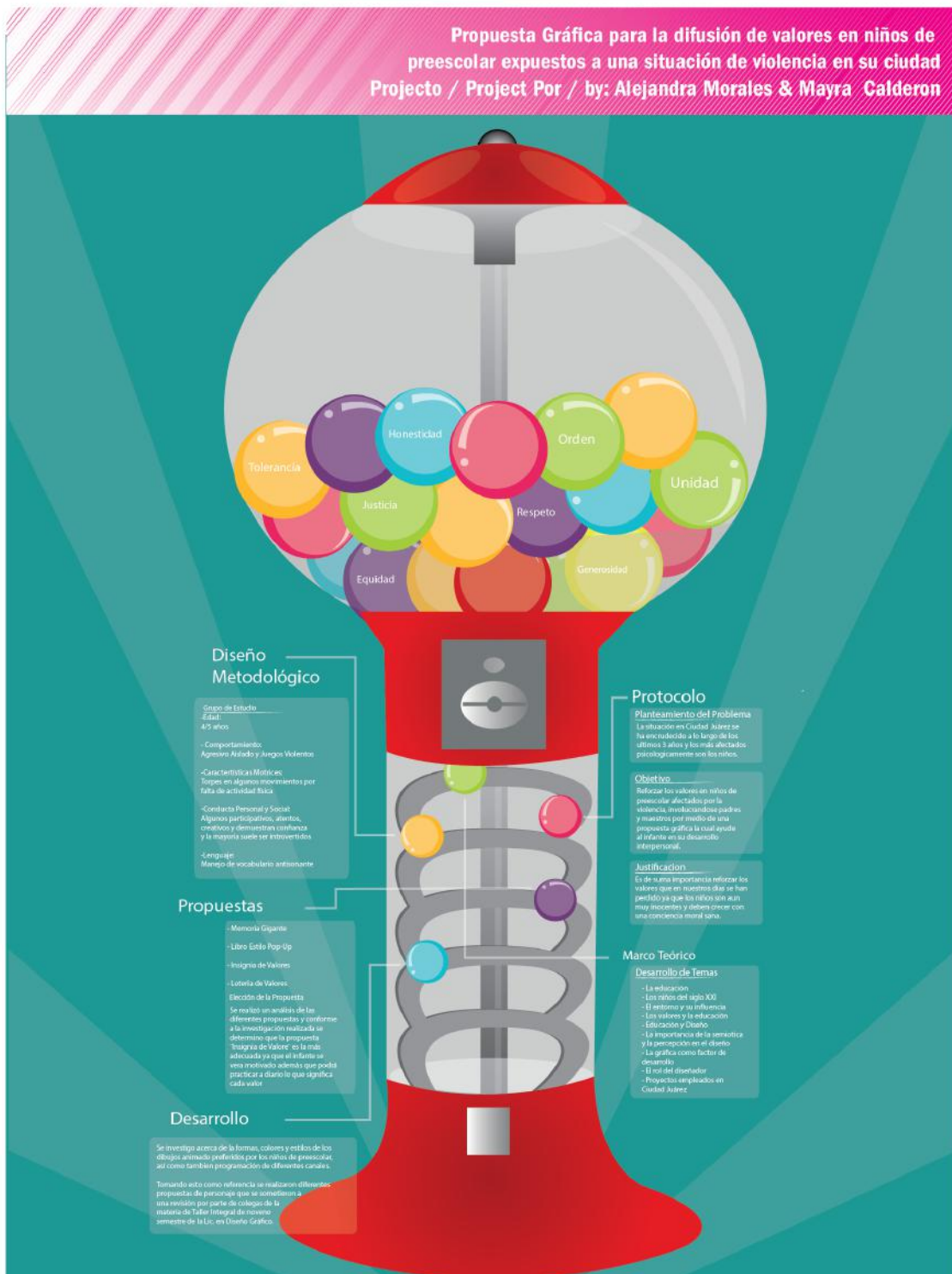
Fuente: Fuente: Rogel, E.

Ilustración 30. Infografía “El cartel como una herramienta de comunicación ante una problemática social”.



Fuente: Fuente: Rogel, E.

Ilustración 31. Infografía “Difusión de valores en niños expuestos en situación de violencia”.



Fuente: Fuente: Rogel, E.

Reacreditación del COPAES

Comparando el número de observaciones y recomendaciones elaboradas por el Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño, A.C., COMAPROD el Programa Educativo de diseño Gráfico (PEDG) mejoro notablemente en el rubro de sus recomendaciones en lo que al rubro de investigación refiere.

4	Si bien la UACJ cuenta con programas de investigación, el Programa Académico no explicita los propios, por lo tanto, se recomienda que se diseñe un programa de investigación específico para el Programa Académico de Diseño Gráfico.	Productividad académica	100%	La investigación dentro del programa académico se realiza a través de las asignaturas de Seminario de Titulación y Taller Integral, en donde los estudiantes del programa realizan actividades de generación y aplicación del conocimiento de acuerdo a los conocimientos adquiridos en el Programa. Por otro lado los docentes que guían a los estudiantes son PTC y algunos alumnos participan en proyectos de los mismos maestros.
---	--	-------------------------	------	---

Coordinación del Programa	Noviembre 2013	Minuta, Conclusiones y Lista de asistencia	Todos	Coordinación del Programa	Diciembre 2013
---------------------------	----------------	--	-------	---------------------------	----------------

Seguimiento de Egresados

La información que a continuación se enuncia fue obtenida del reporte que se genera para el proyecto del Programa de Fortalecimiento de la Calidad en Instituciones Educativas (PIFI) en el rubro de Seguimiento de egresados, el cual proporciona la Dirección de Planeación y Desarrollo Institucional de la UACJ. Los estudios de seguimiento de egresados a nivel Institucional permiten conocer la opinión sobre la calidad de los servicios que ofrece la institución y obtener datos que permitan mantener contacto con los egresados y así dar seguimiento a su desarrollo personal y profesional. Los egresados también son considerados e invitados para participar en la mejora de los programas a través de su experiencia sobre las demandas actuales dentro del área laboral, esto permite mantener una constante actualización de los contenidos académicos.

Los siguientes párrafos muestran algunos de los indicadores del último estudio de seguimiento de egresados correspondiente a los estudiantes del Instituto de Arquitectura Diseño y Arte, el cual incluye 8 programas de licenciatura con una matrícula de cerca de 3000 estudiantes que egresaron en 2008. El primer aspecto a conocer es el sexo de los egresados el 65% son mujeres y el 35% hombres muy cerca del porcentaje UACJ de 68% de mujeres. En cuanto al máximo grado de estudios el 8% está en camino de terminar sus estudios de posgrado y un 1% ya tiene grado de maestría. (Ver gráfica 24)

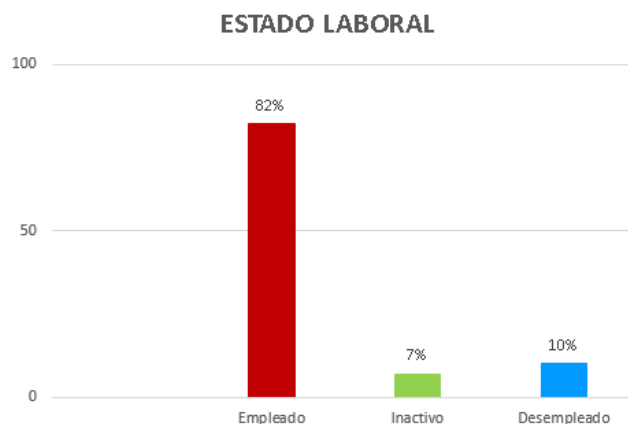
Gráfica 24. Resultados de seguimiento a egresados en el 2008



Fuente: Dirección General de Planeación y Desarrollo Institucional (DGPDI)

Referente al empleo tenemos que el 82% de los egresados tienen un empleo, rebasando la media UACJ de 79%. En cuanto al índice de desempleo es de 10%, 3% por debajo de la media UACJ del 13%. (ver gráfica 25)

Gráfica 25. Gráfica de egresados con empleo.

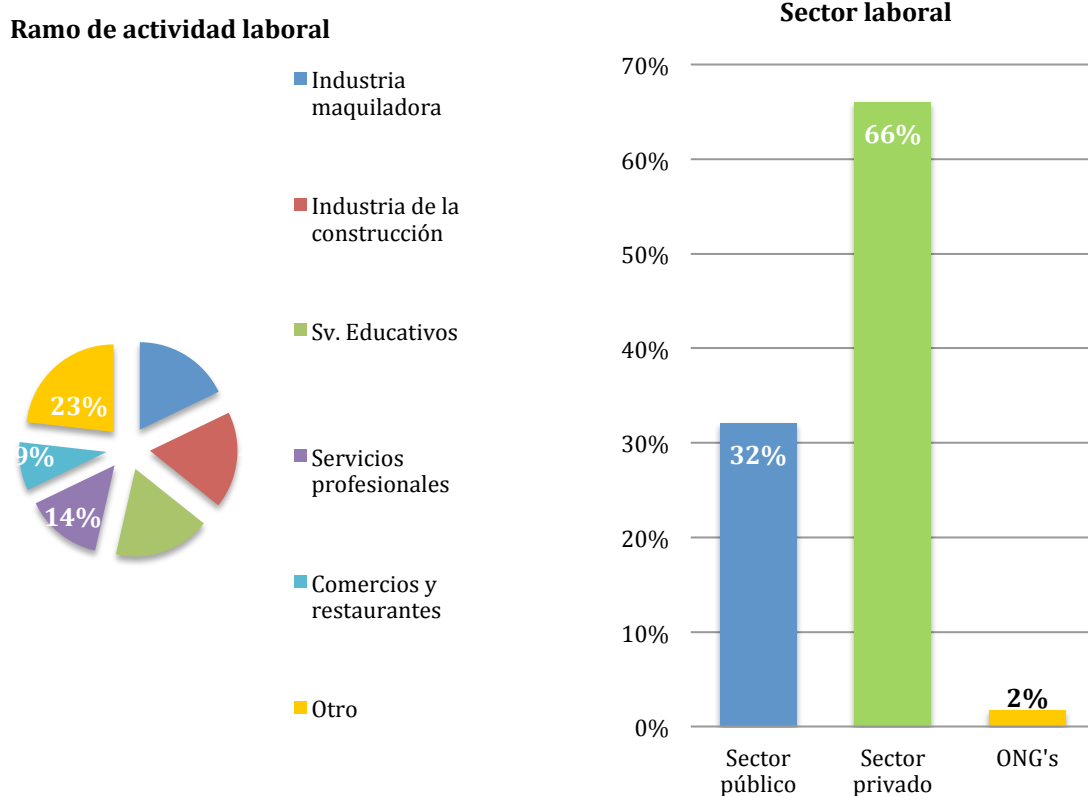


Fuente: (DGPDI)

Dentro del ramo de la actividad laboral el 68% se concentra en 4 ramos: la Industria maquiladora (18%), Industria de la construcción (18%), Servicios educativos (18%) y los

Servicios profesionales (14%). La descripción del sector laboral es la siguiente: el 66% trabaja dentro del sector privado, el 32% en el sector público y sólo un 2% dentro de asociaciones civiles y/o ONG's. (ver grafica 26)

Gráfica 26. Sectores laborales de egresados

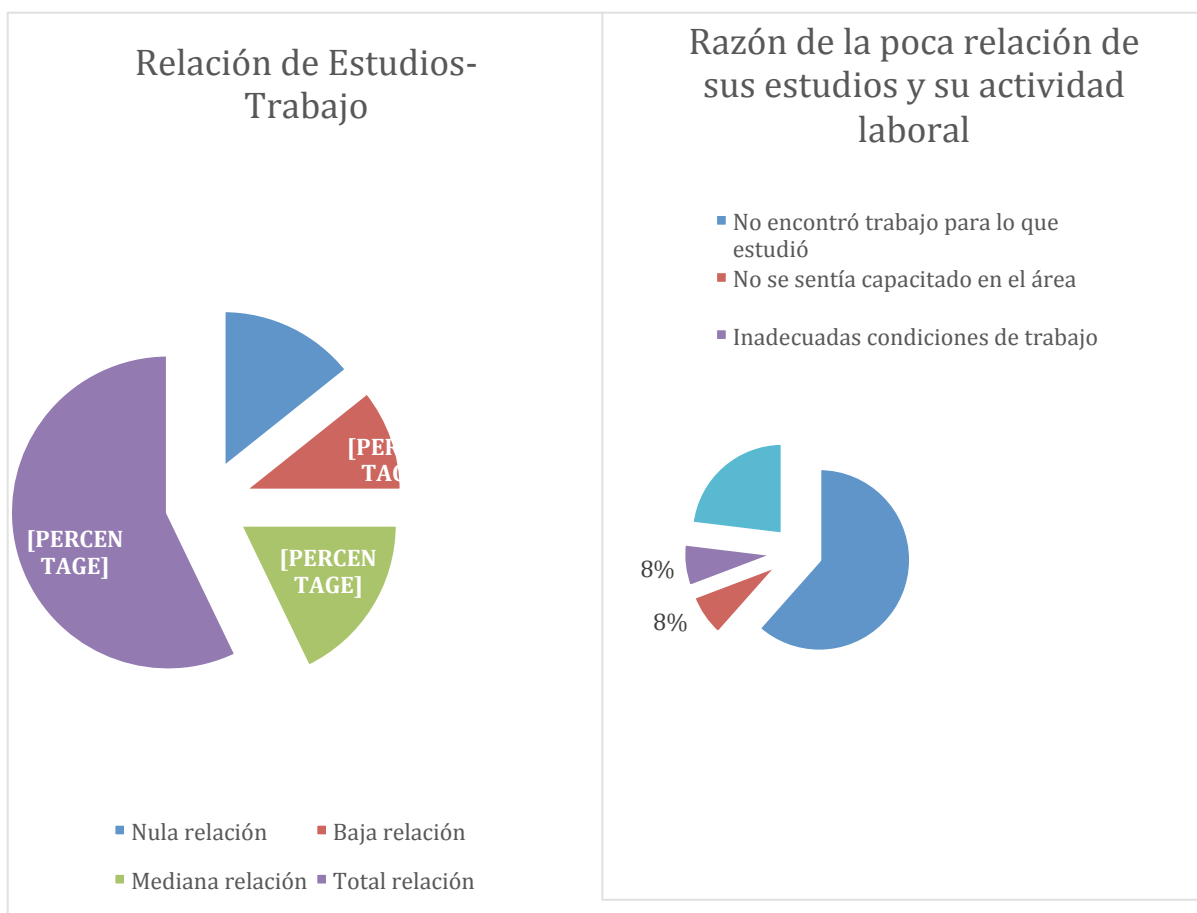


Fuente: (DGPDI)

Referente a la relación que guardan sus estudios con su actividad laboral tenemos que el 57% dice tener una relación total y el 18% una mediana relación. Por otro lado, un 11% tiene una baja relación y 14% ninguna relación, las razones por las cuales sus empleos

no se relacionan con sus estudios se concentran en dos conceptos: no encontraron empleo para lo que estudio (61%) y no se sentían capacitados en el área (23%). (Ver gráfica 27)

Gráfica 27. Resultados de relación y razón laboral.

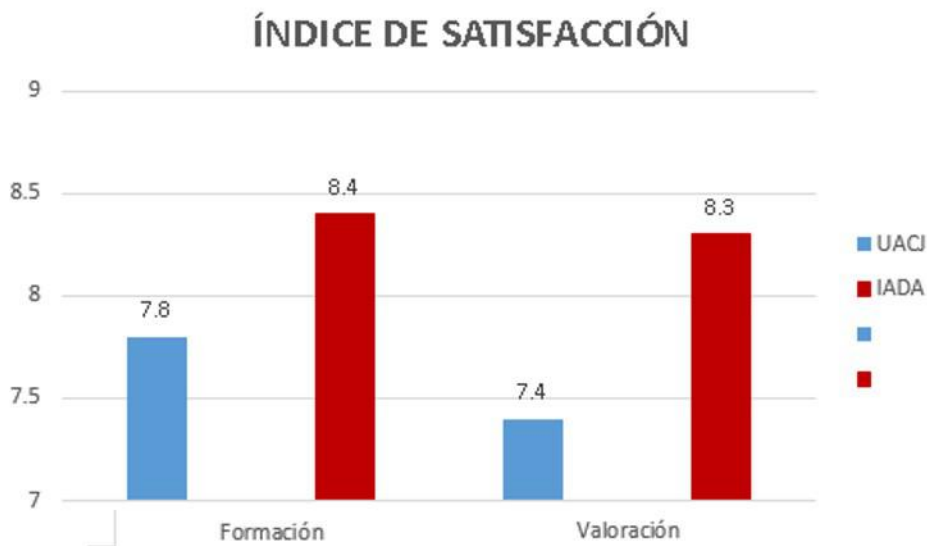


Fuente: (DGPD)

Respecto a la valoración que dieron los egresados a su formación profesional, la calificación del IADA está seis décimas por debajo del índice UACJ de 8.4; en cuanto a la

valoración de la institución los egresados del IADA dieron un 7.4, nueve décimas debajo del promedio UACJ. (ver gráfica 28)

Gráfica 28.



Fuente: (DGPI)

Análisis en el 2014

Las prioridades programadas para los planes de desarrollo, quedan establecidas a través de la pertinencia de la oferta educativa del instituto que queda manifiesta en las prioridades establecidas en el Plan Institucional de Desarrollo (PIDE), en las que se busca que la oferta de la institución atienda las necesidades del desarrollo en la región. En este sentido, se plantea como un objetivo prioritario incrementar la pertinencia de los programas educativos de pregrado a partir de reformas curriculares basadas en la

actualización de los estudios de factibilidad, seguimiento de egresados y estudios del mercado laboral.

El resultado de los estudios de oferta y demanda educativa así como de la factibilidad, a nivel institucional ha estado a cargo de la Subdirección de Estadística Institucional de la Dirección General de Planeación y Desarrollo Institucional (DGPDI). Para complementar esta tarea en 2013, se constituyó la Comisión para Consolidación y Desarrollo de Oferta Educativa de la UACJ, a la que se integraron expertos en el área educativa para evaluar y retroalimentar las propuestas de apertura de nuevos PE, así como los rediseños curriculares, en función de la viabilidad académica y la factibilidad operativa, para atender a las demandas de formación profesional en la región. Recientemente además, la DGPDI lanzó una convocatoria para que investigadores de las diferentes áreas de especialidad lleven a cabo estudios de mercado para identificar nueva oferta educativa en las diferentes sedes de la UACJ para el período 2015-2018, así como la elaboración y aplicación de metodologías para determinar la factibilidad actual de cada programa educativo de pregrado. Aunque es preciso reconocer que los programas del IADA no cuentan propiamente con estudios de factibilidad, ésta se demuestra a través de la demanda, la certificación externa de su calidad y los resultados del estudio de seguimiento de egresados y empleadores. En ese sentido, el primer criterio para demostrar la pertinencia de los programas educativos del IADA, es el aval otorgado por la Comisión Estatal para la Evaluación y Planeación de la Educación Superior en el Estado (COEPES).

En lo que se refiere a los resultados de los estudios de seguimiento de egresados y empleadores se muestra una mejora en el índice de satisfacción de los empleadores de 8.2 en 2010, 8.43 en 2011 y 8.5 en 2013. El 67% de los empleadores evaluaron como excelente y el 33% como bueno el desempeño profesional de los egresados. En lo que se refiere a la capacidad del egresado para adquirir la formación complementaria exigida por el puesto del trabajo, el 78% la calificaron como excelente y el 22% como bueno. Finalmente, en lo que se refiere a la experiencia laboral del egresado el 67% la calificaron como excelente y el 33% como buena. No obstante los resultados pueden considerarse satisfactorios en general, permiten orientar e inducir al desarrollo de los procesos de mejora así como los procesos formativos de los estudiantes con la finalidad de prever las necesidades y competencias que en el futuro se demandarán de los egresados. En este aspecto, la DGPDI ha convocado también al desarrollo de proyectos para la evaluación del cumplimiento del perfil de egreso, mediante el análisis de los resultados del programa de seguimiento de egresados en el periodo 2003-2013. Por su parte, los PE de Arquitectura, Diseño Gráfico y Diseño de Interiores, a través de sus prácticas profesionales, establecen un contacto muy cercano con los empleadores con la finalidad entender y satisfacer mejor las demandas del mercado.

De este modo, la atención y formación integral del estudiante en cuanto a conocimientos, metodologías, aptitudes, actitudes, destrezas, habilidades, competencias laborales y valores; todo ello con compromiso social. En los últimos años, los empleadores valoraron bien la formación teórico-práctica de los egresados, pero señalan algunas deficiencias como la falta de liderazgo y la poca habilidad para expresarse en un segundo

idioma. En 2010, dentro del evento “*Evaluación de la pertinencia y la currícula de los programas educativos de la UACJ*”, en la mesa de trabajo de Arquitectura y Diseño Gráfico se planteó que los estudiantes deben ser emprendedores y que les hace falta mentalidad empresarial; por esto, los programas deben buscar mecanismos para motivar a los alumnos para acercarse a las empresas, ya que éstas también los capacitan. Se identificó además que los egresados tienen niveles de ortografía deficientes, no saben expresarse y se enfocan al diseño de proyectos de poco impacto en la localidad. Para atender las deficiencias señaladas, se solicitan apoyos para consolidar el programa de prácticas profesionales del IADA y reforzar así la formación integral acorde a las tendencias disciplinares y mercado laboral local, además de apoyos para mantener actualizados a los profesores en las últimas tendencias de la arquitectura, el diseño y el arte mediante foros internacionales. Recientemente se trabaja en encuestas digitales con los empleadores.

La calidad educativa es uno de los tres ejes estratégicos del PIDE y está orientado a fortalecer la formación integral y el desarrollo de competencias laborales para ampliar el impacto social de los perfiles formativos. De forma permanente los PE, a través del trabajo de las Academias, atentas a detectar y analizar cambios necesarios para actualizar las currículas en función de las necesidades del mercado laboral y la atención a demandas para el desarrollo de la comunidad.

El modelo pedagógico 20-20 de la UACJ establece “la forma en que debe desarrollarse el proceso de enseñanza-aprendizaje...determinado por las características del perfil de egreso...el cual define al profesionista como un individuo con capacidad de

aprendizaje para toda la vida, con valores y conocimientos básicos, integrales y humanísticos...adoptando un proceso educativo centrado en el aprendizaje por descubrimiento y de corte constructivista”. Aceptación en el mercado laboral y mejora de los salarios del egresado.

En el encuentro con empleadores se recibieron recomendaciones importantes que han sido incorporadas a las reflexiones de las academias para proceder a adecuaciones en los planes y programas de estudio, así como en las actividades extracurriculares que darán soporte a estos nuevos perfiles requeridos por el mercado laboral. En los resultados de seguimiento a egresados se puede verificar un alto nivel de empleabilidad en el mercado laboral fortaleza que debe sustentarse sobre todo en tiempos de crisis económica y de inseguridad como la que ocurre en el país y la región. (Ver tabla 8)

Tabla 8. Resultados de seguimiento a egresados por año.

	Seguimiento a dos años de egreso		Seguimiento a cinco años de egreso		Seguimiento de 2011		
	% de Empleabilidad	% de Relación Carrera- Empleo	% de Empleabilidad	% de Relación Carrera- Empleo	% de Empleabilidad	% Relación trabajo empleo	% Satisfacción empleadores
Total IADA	69.74%	80.00%	78.38%	85.71%	83%	75 %	8.43%
Total UACJ	80.95%	84.71%	84.83%	90.17%	80%	86 %	8.66%

Fuente: (DGPDI)

Consideraciones del perfil de egreso y la titulación.

Entre otros aspectos, en la sociedad en que vivimos, el estudiante tiene que adaptarse además de cumplir con ciertas exigencias y tomar decisiones en su vida académica, profesional y personal. Es por ello que la Institución ha implementado una serie de programas con el propósito de administrar, ejecutar, promover, difundir y evaluar las actividades que en materia atención integral al estudiante. La idea es contribuir de manera sustantiva en el proceso de la formación integral del estudiante durante su permanencia en la Institución, mediante acciones que permitan el desarrollo de sus potencialidades personales, para enfrentar las situaciones propias de su condición de estudiante universitario y posteriormente de egresado con mayores posibilidades de éxito en su vida profesional.

La Coordinación de Apoyo al Desarrollo Académico (CADAC) a través de los estudios para el desarrollo institucional muestra en este documento el análisis de la muestra que se llevó a cabo con 38 egresados de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ), del Instituto de Arquitectura Diseño y Arte (IADA), los cuales egresaron en un período entre el 2009 y el 2013. Se llevó a cabo el levantamiento de la información con el apoyo del área de Control Escolar y Coordinación de Orientación y Bienestar Estudiantil del IADA. Mediante los cuales, se recolectó la información necesaria para llevar a cabo la muestra del proyecto de Padrón de Egreso. Este acopio de información se llevó a cabo, mediante la realización de llamadas telefónicas, correos personalizados y por medios

electrónicos, por los cuales se hizo la recolección de los datos que posteriormente se analizan mediante la realización de gráficas así como la interpretación de la información.

En este apartado se muestran los resultados sobre la trayectoria laboral de los egresados. Si estos se encuentran trabajando actualmente, nombre de la empresa donde labora, la relación que existe entre su empleo actual y su estudio de licenciatura, el sector al que pertenece la empresa, nivel jerárquico en el que se desempeña, ingreso mensual, ramo de la empresa y la antigüedad laboral con la que se cuenta.

Los resultados de la situación laboral en la que se encuentran los egresados del IADA. Establece que el 42% de los egresados cuenta con trabajo permanente con plaza o por contrato, mientras que el 39% no cuenta con ningún tipo de trabajo. El 17% tiene trabajo por temporada y el 3%, tiene trabajo familiar con pago o sin él. Se encuentra que el 56% de la muestra no cuenta con éste, ya que no encuentra trabajo. El 28% se encuentra realizando un posgrado, y el 17% no ha buscado trabajo.

Cabe resaltar que sólo 18 de los 36 participantes contestaron este apartado, respecto a la relación del empleo actual de los egresados con el estudio de licenciatura durante su carrera se encontró que poco más de la mitad de los participantes tiene una total relación con un 58%. Ninguna relación con un 23%, una relación baja con un 12% y mediana relación con un 8%. Cabe mencionar que hubo un abstencionismo en este apartado de 12 personas de los diferentes programas.

Con respecto al tipo de empresa, en las cuales están laborando los egresados del IADA, se encontró la siguiente información. La mitad de los encuestados labora en una empresa del tipo privada, el 38% en el sector público y el 13% trabajan de manera independiente. Y ninguno de los encuestados se encuentra en la economía informal.

En este apartado, se encontró una participación de 24 sujetos de la muestra.

Se encontró una relación general en cuanto a los puestos que desempeñan los egresados del IADA, ya que se ocupa un porcentaje similar en los diferentes niveles jerárquicos. Con un mayor porcentaje se ubica el puesto de coordinador con un 36%, un 28% en el cargo de operario y otro puesto. Un 8% en mando superior o gerente, y 0% en subgerencias.

En lo que se refiere al momento en que los participantes comenzaron a trabajar, se definió con un mayor porcentaje el nivel principiante, con un 42%, el nivel avanzado en segundo lugar con un 31% y siendo el nivel intermedio en último lugar con un 27%. Podemos concluir que el nivel de la trayectoria académica, donde los alumnos comienzan a trabajar es el nivel principiante.

En este apartado podemos encontrar la unanimidad de los porcentajes en cuanto al sueldo que obtienen mensualmente los egresados del IADA. Este rango parte de menos de \$2000 hasta más de \$10 000. Siendo el rango de lo \$7 500 a \$10 000 el de mayor porcentaje.

En este apartado se define el ramo con una mayor participación de los profesionales. El porcentaje con más puntuación es en el ramo educativo con un 35% de los encuestados, mientras que en el segundo lugar se encuentra el área comercial y restaurantera con un 22%, y en los ramos que refieren al organismo gubernamental y así como el de comunicación y transporte, ambos se encuentran con un 9%, y para finalizar se encuentra el área industrial de la construcción y manufacturera, ambas con un 13%. Los demás ramos no obtienen participación alguna.

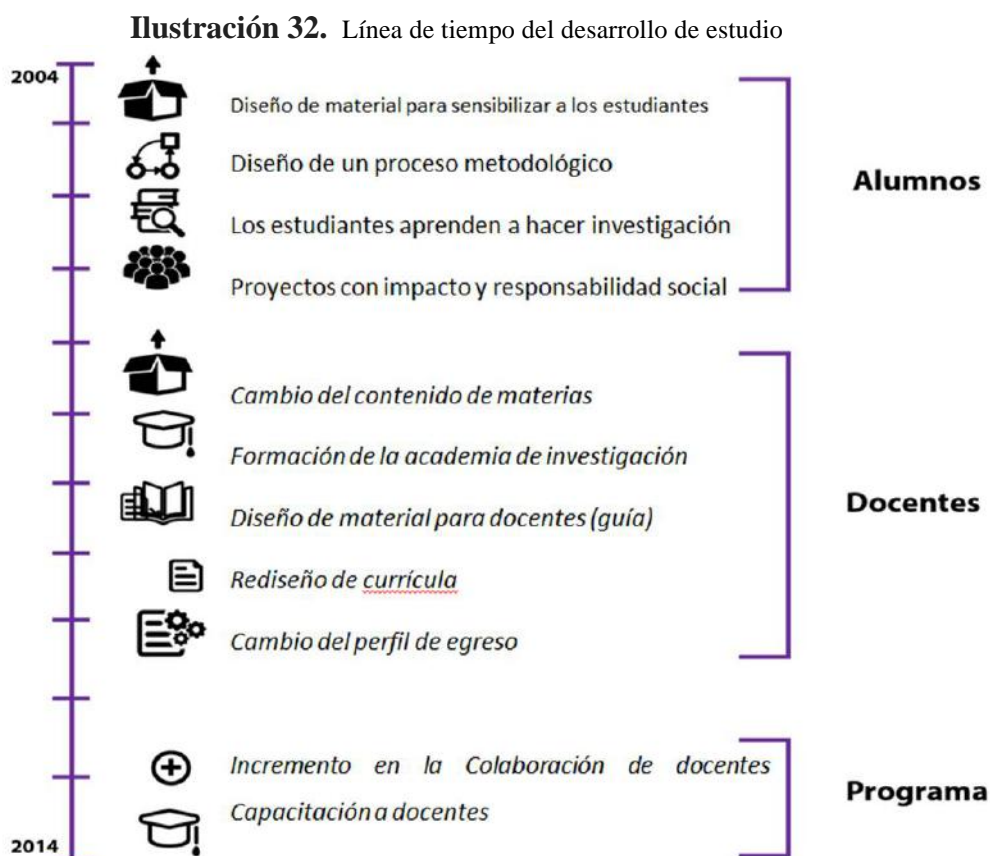
Por otro lado, se sacaron los porcentajes en cuanto a la antigüedad laboral de los participantes. Poco menos de la mitad señalo tener más de 3 años en su trabajo actual. El 36% tiene de 1 a 3 años y el 23% mostró tener menos de un año de antigüedad.

En su mayoría el 73% de los encuestados señalo estar titulado, por lo tanto, el 27% restante aún no cuenta con título o ningún proceso de titulación. La causa por la cual los participantes no cuentan con título de licenciatura o algún tipo de trámite de su proceso contesto, el 44% señalo ser otra la causa por la cual no está titulado. El 33% debido a problemas económicos y con un 11% el no haber concluido su servicio social y por falta de tiempo el resto no contesto.

Por otra parte, se describe los aspectos que más influyen para obtener una contratación o promoción en la empresa o institución en la que laboran los participantes y se encontraron los siguientes resultados. La experiencia se consideró como uno de los aspectos más importantes con un 28%, mientras que las relaciones humanas con un 21%, el

nivel de desempeño con un 17%, conocimiento y manejo de la empresa con un 11%, cursos, seminarios y antigüedad con un 9% y la preparación académica en último lugar con un 6%.

Se describe que en su mayoría, el 48% de los participantes tramitaron su título en un lapso de 3 a 6 meses, tiempo inmediato a la finalización de sus estudios. El 28% tardó más de 1 año en solicitar algún tipo de trámite y un 24% registro de 6 a 12 meses para concluir con este proceso. Poco más de la mitad indica no haber recibido o recibir actualmente con algún tipo de curso de capacitación con un 57% y el resto con un 43% respondió afirmativa a la pregunta.



Fuente: Rogel, E. desarrollo de estudio

Conclusiones

Conclusiones

El diseño es una disciplina que no sólo se dedica al desarrollo de logos, empaques animaciones o anuncios para generar un mayor consumo de productos. Es necesario reconsiderar la visión de esta disciplina y enfocarse mayormente a la resolución de problemáticas sociales, ya que cuenta con los elementos necesarios para incidir en cambios conductuales. Al ser Ciudad Juárez, una localidad con un alto índice de problemáticas sociales, dio origen al estudio y aplicación del diseño que es visualizado desde la perspectiva de resolver problemas, mismos que requieren del uso sistemático de la investigación, además de un muy alto compromiso ético y social.

Uno de los ejes rectores del nuevo concepto del Diseño Gráfico en la Universidad autónoma de Ciudad Juárez (UACJ), es el diseño metodológico propuesto por la autora de este trabajo, mismo que incluyó una reestructuración curricular. El diseño metodológico desarrollado aquí, presenta puntos claves, que buscan un cambio de pensamiento desde su inicio, conceptualización, reflexión y desarrollo de esta aproximación al diseño, el proceso en el que se presenta el desarrollo de la propuesta gráfica es igualmente importante, que la conceptualización inicial, debido a que es a través de la investigación acción que el diseñador podrá evaluar, medir y calcular el impacto de su propuesta gráfica que es la búsqueda de resolución a problemas reales.

Igualmente importante se encuentra el segundo eje rector de esta tesis, este diseño metodológico sirve además como una herramienta educativa en la participación de un cambio que implica una responsabilidad social. Cabe mencionar que este proceso es

factible de ser replicado en las áreas del diseño o bien, en áreas de la educación que requieran de una aplicación práctica, en cualquier institución, lugar y momento. Este diseño metodológico fue sometido a diversas evaluaciones una y otra vez, generando los ajustes necesarios a través de los diversos métodos de investigación cualitativa, investigación etnográfica y la observación, registrando y trabajando en la mayor cantidad posible de variables que se presentaron. En el diseño metodológico de la investigación debe considerarse: un diagnóstico para la selección del grupo de estudio, la elaboración del material didáctico, la observación con los estudiantes, la revisión y reestructuración curricular de los programa, la evolución e instrumentación planes de estudios, así como el diagnóstico final del impacto académico y social del mismo darán origen a nuevas formas de enfrentar el diseño. Esto, con el propósito que el futuro diseñador cuente con las herramientas metodológicas que le permitan concebir a su profesión como un valioso instrumento capaz de atender y resolver situaciones sociales, mismas que impactarán en la mejora de su entorno.

El proyecto, exhortó a un cambio profundo y visualizó alcances posibles de desarrollo, como por ejemplo; considerar un cambio de pensamiento, esto de entrada, requirió entender el comportamiento y conducta del grupo de estudio. Para ello, es necesario cambiar la información que se oferte desde la raíz del conocimiento. Aún y cuando los estudiantes llegan a un nivel educativo superior con un rezago de pensamiento reflexivo, el proceso de aprendizaje de un cambio de perspectiva del diseño, es esencial e indispensable. Los estudiantes requieren de saber y hacer investigación, para ello se cuenta

con organismos externos acreditadores que pueden dar veracidad del crecimiento de la disciplina.

La Universidad es sensible a situaciones de cambio, por lo tanto, comparte y conoce la responsabilidad que padres y sociedad han depositado en ella, con la intención de generar mejores ciudadanos con un alto compromiso social. El diseño no está en conflicto con la publicidad o el marketing, simplemente es importante saber que el diseño no se dedica a generar necesidades de consumo, su rol es diagnosticar, atender y solucionar problemáticas sociales. Este método invita a una profunda reflexión sobre las áreas del diseño y el impacto social, así como el descubrir la gran capacidad que se tiene de predecir el futuro de una cultura.

“El diseño es una disciplina que no solamente hace empaques bonitos, también cuenta con los elementos necesarios para tocar vidas y cambiar actitudes”

Referencias

- Acha, J. (2001). Introducción a la teoría de los diseños (5ta ed.). México: Editorial Trillas.
- Aguilar, M. (2007). Homework Education and Cultural Magazine. No aparece.
- Alcázar, J. (2002). El mexterminator, antropología inversa de un performancero postmexicano. México: CONACULTA.
- Ander-Egg, Ezequiel. (1987). La práctica de la animación sociocultural. Buenos Aires: ICSA/HV MANITAS.
- Arcudía, I. (2002). Cómo elaborar proyectos de investigación (una guía de trabajo). Ciudad Juárez: ICSA, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Bassedas, Coll, Huguet, Marrodan, Miras, Oliván, et al. (1984). Evaluación y Seguimiento en Parvulario y Ciclo Inicial. Pautas de Observación. Madrid: Visor.
- Blancarte, R. (2012). Cultura e Identidad. En M. Ordorica, & J. Francoise, Los Grandes Problemas de Mexico (pág. 11). Mexico: El colegio de Mexico.
- Brewer, J. (2000). Big and Little Ethnography. En J. Brewer, *Ethnography Bukinham-Philadelphia: Mac Graw Hill*.
- Bryman, A. (2001). Social Research Methods. New York: Oxford University Press.
- Bryman, A. (2008). Social Research Methods (Tercera ed.) Oxford University Press.
- Bunge, M. (1960). La Ciencia. Su método y su filosofía. Colombia: siglo veinte.
- Calvo, B. (1996). Public Education and The Educational System a Challenge to the Mexican Democracy. (R. S. Center, Ed.) Juarez, Chihuahua, Mexico: Universidad Autonoma de Ciudad Juarez.
- Carnap, R. (1986). El caracter metodológico de los conceptos teóricos.
- Carr, W., & Kemmis, S. (1986). Becoming Critical: Education, Knowledge, and Action Research. Falmer Press.
- Center for economic Studies of the Private Sector, A.C. (2002).
- Cháves, N. (28 de Septiembre de 2008). La frontera diseño-ingeniería. Obtenido de Foroalfa: <http://foroalfa.org/es/articulo/145/La_frontera_diseno-ingenieria>
- Clark, P. (1972). Action Research and Organizatinal Change. London New York Evanston San Francisco: Harper & Row.

- Clarke, R. V. (1995). Situational crime prevention. (M. & Tonry, Ed.) *Chicago: The University of Chicago Press.*
- Clark, R. V. (1997). Situational Crime Prevention: Successful Case Studies (2nd ed.). *Albany: Harrow and Heston.*
- Clarke, R. V. (1999). Hot Products: Understanding, anticipating and reducing the demand for stolen goods. *London: Home Office.*
- CONABIO. Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de Biodiversidad 'rio Bravo Internacional. *Obtenido de Rio Bravo Internacional:*
<http://www.conabio.gob.mx/conocimiento/regionalizacion/doctos/rhp_042.html>\ (fecha de consulta)
- Cortina, A. (2002). Por una ética del consumo. *Madrid: Taurus.*
- Cosío, D. B. (2004). *Mínimum History of Mexico (2nd Edition ed.). (T. C. Mexico, Ed.) Mexico City ISBN 968-12-0618-5, Mexico: Center of Historical Studies Collection*
- (2003). Guía de Consejo de Diseño. Design Council. *Design Council Guide. Home Office.*
- Edel-Navarro, R. (2004). El concepto de enseñanza aprendizaje. *Redcientífica. ISSN, 1579-0223.*
- Eklblom, P. (2001). Less Crime by Design. *Home Office Research, Development and Statistics.*
- El Universal. (2009). Sección Nacional. *El Universal.*(14 de Noviembre)
- Elliott, J (1993). El cambio educativo desde la investigación-acción, *Madrid: Morata.*
- Erol, R. C. (2000). Design Against Crime: awareness in design education. (P. H. Norman, Ed.) *Loughborough University.*
- Fernández, S., & Bionsepe, G. (2008). Historia del diseño en América Latina y el Caribe. *Brasil: Blucher.*
- Findeli, A. (January de 2001). Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. *Design Issues, Design Issues: Vol 17, Number 1 Winter 2001.*
- Frascara, J. (1997). Graphic design for the People. *Buenos Aires: Infinito Press.*
- Frascara, J. (2000). Graphic Design & Communication. *Buenos Aires: Infinito.*

- Guzmán, J. (2001). Estadísticas de Encuadre. Recuperado el Agosto de 2004 y 2005, de <<http://www.encuadre.org>>
- Hernandez S, R. (1998). Metodología de la Investigación. *México: McGraw-Hill.*
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (s.f.). *Metodología de la investigación. Mc Graw-Hill Interamericana.*
- Inclán, C. (1992). *Diagnostico y Perspectivas de la investigación educativa etnográfica en México, 1975-1988. México D.F.: UNAM.*
- Indermaur, D. (1999). Situational Prevention of Violent Crime: Theory and Practice in Australia, Studies on Crime and Crime Prevention. *Studies on Crime and Crime Prevention/Vol. 8/Number 1/ 1999, 71 -87.*
- INEGI. (2010). Obtenido de Censo de Población y Vivienda: <<http://www.inegi.org.mx/sistemas/olap/proyectos/bd/consulta.asp?p=17118&c=27769&s=est#>>
- International Commission of Education (CIE) for the XXI century. (1996). *International Commission of Education (CIE) for the XXI century (report).*
- Kaplan, B., & Maxwell, J. (1994). Qualitative Research Methods for Evaluating Computer Information Systems (*Vol. Evaluating Health Care Information Systems: Methods and Applications*). (C. A. J.G. Anderson, Ed.) Thousand Oaks, CA.
- Krauze, E. (2003, April 28). La Soledad del Laberinto. *Letras Libres.*
- Le Bot, Y. (2012). Mexico del otro lado . Movimientos Sociales de migrantes mexicanos en Estados Unidos. En M. Ordorica, & J. Francoise, *Los Grandes Problemas de Mexico. Mexico: El Colegio de Mexico.*
- Lester, A. (2001). Crime Reduction through Product Design. *Trends and Issues in Crime and Criminal Justice. Canberra: Australian Institute of Criminology.*
- Lewin, K. (1946). Action Research and Minority Problems. *London: Souvenir Press.*
- Loeza, G. (1992). Compro, Luego Existo. *México: Alianza.*
- Lustig, N. (2012). The Rise and Fall of Income Inequality in Mexico. *Mexico: El colegio de Mexico. ISSN 1798-7237*
- Lynch, P. (2008). Basic Principles of Design. *New Haven: Yale University Press.*
- Meggs, P. B. (2000). Historia del Diseño Grafico. *México D.F: McGraw Hill.*

- Mendoza, J. (2003). The accreditation and Evaluation of Higher Level Mexican Education: The experiences of a decade. *ANUIES*.
- Monarrez, J. (2012). Extreme Violence and precarious existence in Ciudad Juarez. *Frontera Norte*, 9.
- Montellano, C. (1999). Didáctica Proyectual: Características de la Docencia en la Síntesis Creadora del Diseño. *Chile: Universidad Tecnológica Metropolitana*.
- Mora, J. (2012). Migration and Remittances Effects on Consumption of the poorest: the Mexican Case. Mexico: Fondo de Cultura Economica.
- Morán, J. (Julio de 2007). La Observación. *Contribuciones a la Economía*.
- Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior. (2004). Mexico:ANUIES. ISBN: 968-7798-59-9.
- Organization of Latin America States: for the Education, Science and Culture. (1999). I Seminar Workshop about Teacher Profile and Formation Strategies. *Lima, Peru*.
- Paradise, R. (1994). Etnografía ¿tecnicas o Perspectivas epistemológicas? In M. Rueda, G. Delgado, & J. Fardel, el aula universitaria aproximaciones *metodológicas* (pp. 73-81). *México D.F.: CISE- UNAM*.
- Peña, G. (2002), “El mexterminator, antropología inversa de un performancero postmexicano” (pág. 50).
- Prawda, J (1987), Logros Inquietudes y retos del Futuro del Sistema Educativo en México. *México: Grijalbo*.
- Pring, R. (2000). Philosophy of Educational Research. London: Continuum.
- Quintana, J. (2009). ‘Third Report of Universidad Autonoma de Ciudad Juarez’. *UACJ, Department of Cultural and Scientific Circulation and Disclosure. UACJ press*.
- Ramonet, I. (2001). La fábrica de los deseos. *Le Monde Diplomatique (edición española)*, 67.
- Rockwell, E. (1994). La etnografía como conocimiento local: la trayectoria del DIE. En M. Rueda, G. Delgado, & Z. Jacobo, *La etnografía en educación: panorama, prácticas y problemas* (págs. 55-72).
- Rojas Soriano, R. (2000). Guía para realizar investigaciones Sociales. *México D.F.: Plaza y Valdés Editores*.

- Ruiz, M. (2001). *The Architecture of Knowledge in Higher Education. An overview to the professional and polytechnic formation. Mexico City: National Polytechnic Institute (IPN).*
- Solana, F. (2011). *Historia de la Educación Pública en México. México D.F: Secretaria de Educación Pública.*
- Swann, C. (2002). *Action Research and the Practice of Design/Vol 18 /number 1/Winter. Design Issues, 35.*
- The World Bank. (2000). *World Development Report. Entering the 21st century: the changing development landscape. New York: Oxford University Press.*
- Tuíran, R y Muñoz, C (2010) "La política de educación superior: trayectoria reciente y escenarios futuros", en Alberto Arnaut y Silvia Giorguli (coords.), *Los grandes problemas de México. VII. Educación. México: El Colegio de México.*
- Plan de Estudios Programa de Diseño Gráfico (2014).
<http://www.uacj.mx/IADA/DD/LDG/Paginas/default.aspx>
- uacj.mx.* (n.d.).
- UNICEF. (2003, julio 12). *Protección violencia y maltrato. Retrieved julio 12, 2012, from UNICEF: <http://www.unicef.org/mexico/spanish/protection_6932.htm>*
- UNICEF. (2003). *Protección violencia y maltrato. Retrieved from UNICEF: <http://www.unicef.org/mexico/spanish/protection_6932.htm>*
- UNICEF. (2005). *imagining a life free of violence. No esta el articulo*
- Valenzuela, J. (2003). *Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. México: Fondo de Cultura Económica.*
- Whitely, N. (1993). *Design for Society. London: Reaktion.*