

Diagnóstico sobre el estado de la Enseñanza Superior de los Diseños, 2018-2021.

Responsable(s) del Informe:
Maestra Marcela Castro Cantú y
Maestro Luis Antonio Rivera Díaz.



comaproducto

consejo
mexicano
para la acreditación
de programas de diseño a. c.

Diagnóstico sobre el estado de la Enseñanza Superior de los Diseños, 2018-2021.

Investigadores y responsable(s) del contenido del diagnóstico:
Diseñadora y Profesora Marcela Castro Cantú.
Pedagogo y Profesor Luis Antonio Rivera Díaz.

Diagnóstico sobre el estado de la Enseñanza Superior de los Diseños, 2018-2021.

Investigadores y responsables del contenido del diagnóstico:
Diseñadora y Profesora, Marcela Castro Cantú.
Pedagogo y Profesor, Luis Antonio Rivera Díaz.



Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño A.C.

CONSEJO MEXICANO
PARA LA ACREDITACIÓN
DE PROGRAMAS DE DISEÑO , A.C.
(COMAPROD)

INVESTIGADORES Y RESPONSABLES DEL
CONTENIDO DEL DIAGNÓSTICO:
Diseñadora y Profesora, Marcela Castro Cantú.
Pedagogo y Profesor. Luis Antonio Rivera Díaz.

Consejo Directivo 2022-2026

Mtro. Luis Antonio Rivera Díaz
PRESIDENTE

Dr. Alejandro Briseño Vilches
SECRETARIO

Mtra. Ana Margarita Ávila Ochoa
TESORERA

Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño A. C.
Calle 21, núm. 116, planta baja 2, col. San Pedro de los Pinos
03800, Ciudad de México
www.comaprod.com

1a. edición 2025
Impreso en México / Printed in Mexico

ÍNDICE

Diagnóstico sobre el estado de la Enseñanza Superior de los Diseños, 2018-2021.

I Antecedentes	7
II Metodología.	9
III Informes y Tablas de Recomendaciones.	13
2018	17
2019	27
2020	37
2021	45
IV Recomendaciones sintéticas o esquemáticas.	51
V A manera de Conclusión: premisas para un debate en	55
torno a las recomendaciones.	
Bibliografía.	58

I Antecedentes:

En el año 2017, el Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño, Comaprod, publicó el primer **Diagnóstico y prospectiva de la Educación Superior del Diseño en México, 2012-2017**.¹ Este documento fue muy útil para todos aquellos interesados en la pedagogía del diseño en nuestro país, pero además, en su elaboración y como resultado del análisis de múltiples informes de recomendaciones, el Comaprod obtuvo el fundamento para llevar a cabo, por un lado, recomendaciones genéricas a los PA's de educación superior de los diseños en México, pero, por otra parte, para plantear un cambio radical en su procedimiento de evaluación el cual cada vez fue valorando más los aspectos cualitativos de los Programa, mismo que eran visibilizados por los diálogos que se llevaban a cabo en múltiples entrevistas realizadas a los protagonistas principales del acto educativo, estudiantes y profesores y a quienes se hacían cargo de la gestión académica. Lo expresado por dichos agentes, enriquecía, modificaba, o de plano, contradecía el análisis documental que los pares evaluadores realizaban de manera previa a la visita, de tal suerte, que esta dimensión de la evaluación, y a la que nosotros denominábamos "evidencia lingüística" tomó tal relevancia que a la larga nos llevó a modificar radicalmente nuestra forma de evaluación.

En este segundo diagnóstico, 2018-21, se basó en el análisis de 62 informes de recomendaciones de diversos PA's de distintas IES y subdisciplinas del diseño, y en procesos que siguieron el instrumento del Comaprod 2011, el cual tuvo una actualización en 2017, y que se compone de más de 200 indicadores que se distribuyen en 10 categorías. A continuación, presentamos la metodología de nuestro trabajo y sus resultados divididos en cuatro años, entre 2018 y 2021.

La principal consecuencia del análisis realizado fue la creación de un nuevo marco de referencia de evaluación externa, vía la modalidad de pares evaluadores, y cuya metodología es cualitativa². El cambio principal estriba en que no existen indicadores apriorísticos sino que cada Programa Académico elabora las síntesis educativa de su proyecto educativo y ahí visibiliza aquello que considera sus experiencias de éxito y sus áreas de oportunidad y define su propia visión de cómo educar a los futuros diseñadores; en este contexto, en dicho documento sintético, cada PA remite a las pruebas documentales y datos diversos en los cuales basa sus propias afirmaciones, esto es, lleva a cabo un proceso profundo de autocrítica y autoevaluación para elaborar su Síntesis Educativa y es, a partir de la lectura de ésta, que el equipo de pares evaluadores guía su trabajo cualitativo en la visita al PA y en la cual dedica más de 15

horas a entrevistar actores y evaluar proyectos producidos por los estudiantes. A este nuevo modelo de trabajo llegamos como resultado de la aplicación del instrumento 2012-2017, y del cual cerramos su uso con el texto que a continuación exponemos para su uso y crítica.

¹ Véase en www.comaprod.com: "Diagnóstico y prospectiva de la Educación Superior del Diseño en México, 2012-2017"

² Véase el nuevo procedimiento 2022 en: https://www.comaprod.com/_files/ugd/0e68d8_182d0db8c1d04738bb9e6e283d-5c3b09.pdf

II Metodología.

Para el análisis de los informes decidimos identificar aquéllas recomendaciones que se orientaran directa o indirectamente a lo que sucede en el espacio educativo de los talleres de diseño (talleres proyectuales o talleres de síntesis o laboratorios) que, desde la perspectiva de nosotros, constituyen la columna vertebral de los planes y programas de estudio de la educación superior del diseño en nuestro país. En efecto, el taller constituye un espacio donde los y las estudiantes aprenden, gradualmente, a diseñar; iniciando desde el primer año de su formación, los profesores proponen a sus alumnas y alumnos problemas que simulan a los que enfrentarán cuando egresen a ejercer alguna de las subdisciplinas del diseño. De acuerdo con **Lupton y Miller (2004)** esta forma de trabajar tendría su origen en la llamada Escuela Nueva (**inicia con Pestalozzi y posteriormente tiene en Decroly, Froebel y Montessori a sus más insignes representantes**) de la cual se hereda la importancia que para el aprendizaje tiene, por un lado, el sensualismo y, por otra parte, la organización de las actividades en torno a centro de interés de las estudiantes. De acuerdo a lo primero, tocar, oler, ver, sentir, es fundamental para el desarrollo de la inteligencia; con base en lo segundo, los contenidos se aprenden siempre y cuando se utilicen en el abordaje de una tarea que sea del interés de cada aprendiz. Ambas dimensiones están presentes desde hace más de cien años en la enseñanza de los diseños, concretamente, en los llamados talleres, que a la vez han sufrido modificaciones en su didáctica en paralelo a la evolución del diseño que, de ser considerado un oficio, devino en profesión y actualmente busca su consolidación como disciplina (**Tapia: 2023**)

Para este análisis partimos de la premisa de que los talleres de diseño son el espacio donde se construye el perfil de egreso de los futuros diseñadores; también, son el eje alrededor del cual se aglutinan el resto de las materias, mismas que, esquemáticamente, se agrupan en asignaturas que desarrollan las técnicas de representación, materias que tienen que ver con la producción y reproducción de los diseños y materias teóricas. Los contenidos de estos tres bloques de materias cobran sentido para el estudiante al momento que las utiliza para resolver las problemáticas de diseño que su maestro les propone en el espacio de los talleres de diseño o proyectuales; entonces, con base en esta gran premisa, definimos una serie de áreas de oportunidad que hemos detectado en los procesos de evaluación que lleva a cabo nuestro organismo, el Comaprod, mismas que enunciamos a continuación: integración teoría-práctica-historia; proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios; calidad en la solución gráfica y material; mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes; desarrollo de competencias para el trabajo en equipo; pertinencia

social de los proyectos realizados; planes de estudio donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales; y, por último, planes de estudios diseñados por complejidad creciente a lo largo de los semestres. Lo anterior, se contrató con la definición de diseño que construyó el Comaproduct con fines de orientar las labores de evaluación y cuyo procedimiento está consignado en su marco de referencia y procedimiento (2023); a continuación, la enunciamos:

(1) Diseñar es un acto cognitivo, de tal suerte que cuando se afirma que alguien está diseñando es porque lleva a cabo un proceso mental. (2) diseñar consiste también en un acto de traducción de un lenguaje a otro, pareciera, en esta lógica, que lo más extendido es que los diseñadores parten de material lingüístico que traducen a lenguajes figurativos, bidimensionales, tridimensionales y espaciales. (3) Con respecto a las implicaciones de dicho acto, el de diseñar, se destaca que los públicos, o usuarios, o audiencias, tendrán ciertas experiencias que las propias interfaces artificiales de diseño provocan; esto agregaría, a la definición de diseño, ser una actividad que provoca experiencias en los sujetos a los cuales se enfoca. (4) El diseño es visto como una actividad que afronta problemas de alta complejidad y que, por ende, no se ejerce en solitario, sino todo lo contrario, el diseñador trabaja como un miembro más de equipos interdisciplinarios, intradisciplinarios y multidisciplinarios. (5) en el contexto de ese trabajo colaborativo, el diseñador aporta su capacidad de pre visualización de soluciones, facilitando así el logro de acuerdos entre todos los participantes de equipos específicos. Si bien varias definiciones destacan que una competencia central del diseño es la que tiene que ver con el ejercicio del pensamiento estratégico, también resaltan definiciones en donde las competencias específicas que ayudan a visualizar las ideas, tales como las del dibujo, la esquematización y/o el bocetaje, deben ser un foco principal del interés pedagógico en la formación de los diseñadores.

Por lo tanto, para analizar las recomendaciones, tomamos en cuenta, tanto el papel preponderante que los talleres proyectuales o talleres de diseño tienen en la construcción del perfil de egreso y en la organización curricular, así como la definición de diseño arriba expuesta, propusimos las siguientes categorías de análisis **(las cuales consideramos que son, precisamente, áreas de oportunidad de la gran mayoría de los programas académicos, tesis que hemos extraído de la propia experiencia acumulada del Comaproduct, gracias al trabajo de sus pares evaluadores en múltiples procesos de acreditación):**

- Integración Teoría-Práctica-Historia.
- Proyectos Interdisciplinarios y Transdisciplinarios.
- Calidad de Solución Gráfica y Material.
- Mejora de las Competencias Argumentativas de los estudiantes.
- Desarrollo de Competencias para el trabajo en equipos.

- Pertinencia Social de los proyectos realizados.
- Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales.
- Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad o por complejidad creciente a lo largo de los talleres.
- Otras: dada la diversidad y riqueza de las recomendaciones, se agregaron otras que categorizamos en los rubros, proceso metodológico del curso, perfil y formación docente, análisis y evaluación del contenido de aprendizaje en el taller de diseño y, por último: investigación a partir de proyectos de diseño y para el diseño.

Las categorías de análisis nos permitieron realizar una caracterización de la didáctica y los resultados de aprendizaje deseados en los talleres proyectuales o talleres de diseño, siendo nuestra “apuesta pedagógica” que, si éstos mejoran, también mejora de forma significativa la formación global de las futuras y los futuros diseñadores.

El primer análisis, que demandó a la investigadora Marcela Castro Cantú el recorrido por 62 informes de recomendaciones (elaborados como ya dijimos, por diversos equipos de pares evaluadores entre 2018 y 2022) haciendo un análisis, no sólo a partir de las categorías arriba propuestas, sino principalmente, su amplia experiencia en el ejercicio profesional del diseño y como docente de taller de diseño, durante más de tres décadas. A continuación, presentamos el número de PA´s y su particular subdisciplina del diseño, así como una tabla para la clasificación de las recomendaciones, siguiendo las áreas de oportunidad arriba mencionadas simple.

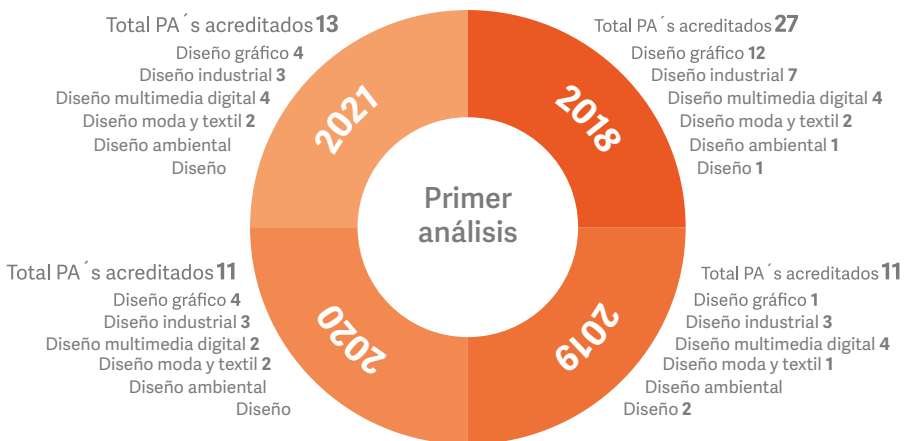


TABLA DE ANÁLISIS

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones
Integración Teoría-Práctica-Historia.	
Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios.	
Calidad de solución gráfica y material.	
Mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes.	
Desarrollo de competencias para el trabajo en equipos.	
Pertinencia social de los proyectos realizados.	
Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres projectuales.	
Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad, o por complejidad creciente a lo largo de los semestres.	
Otras: proceso metodológico del curso, perfil y formación docente, análisis y evaluación del contenido de aprendizaje en el taller de diseño y, por último: investigación a partir de proyectos de diseño y para el diseño.	

Luego, la investigadora Marcela Castro Cantú diseñó un formato de Excel con las categorías arriba mencionadas, pero agregó otras que, a su juicio, por su cantidad y frecuencia de aparición en los informes que analizó, merecían un espacio en el cuadro original. Esta primera fase del trabajo permitió a Marcela Castro elaborar un análisis preliminar por año y, quien esto reporta, agregó un cuadro para sintetizar las recomendaciones a cada PA durante cada año, con el fin de visualizar las semejanzas en las recomendaciones a pesar de las diferencias entre las IES de origen de cada PA.

Luego, hicimos un acercamiento a las recomendaciones realizadas, de manera específica, a los PA's de Diseño Gráfico y de Diseño Industrial, mismas que constituyen una muestra relevante. Más adelante, se muestran los cuadros de síntesis esquemática de las recomendaciones y un informe final.

III INFORMES.

INFORMES 2018

Análisis preliminar

En el 2018 se acreditaron 27 programas de diseño, de los cuales la gran mayoría fueron del área de **diseño gráfico** (12 / 44.4%) y del área de **diseño industrial** (7 / 25.9%) por lo que suman el 70.3% de los programas evaluados; es notorio que siguen en número los programas académicos acreditados que corresponden al área de **diseño multimedia** ya que es un área del diseño nueva ha ido tomado fuerza tanto como área de conocimiento demandada por el mercado laboral —sobre todo a raíz de la pandemia por COVID 19— como un tipo de programas que cada día despierta más el interés de los jóvenes.

Diseño textil es un área de diseño que se ha mantenido a través de los años con una demanda similar y en el 2018 sólo se acreditaron dos programas que corresponde al 7.4% y sólo se acreditó un programa de **diseño ambiental**, y otro de **diseño** sin área particular de especialización.

Las licenciaturas de diseño ambiental y de espacios generalmente son acreditadas por el AMPADEH que es la Acreditadora Nacional de Programas de Arquitectura y Disciplinas del Espacio Habitable A.C, por lo que el hecho de que COMAPROD no haya acreditado más que un programa no está relacionado con el número de programas académicos de esa especialidad en nuestro país.

Como ya se mencionó al inicio de este documento, el foco del análisis estuvo en las recomendaciones que explícitamente se hicieron sobre los talleres de diseño o talleres proyectuales. En muchas instituciones hay momentos específicos en que esos talleres, además de ser los espacios donde los estudiantes poco a poco van aprendiendo a “diseñar” a partir de todos los conocimientos teóricos, prácticos e históricos que van adquiriendo, sirven como espacios para analizar los avances en las diferentes etapas o niveles dentro de su formación y para ir corroborando el cumplimiento del perfil de egreso propuesto. Ese tipo de asignaturas también fueron tomadas en cuenta en este análisis.

Las recomendaciones fueron consideradas como áreas de oportunidad para la mejora continua de los programas que se sometieron a evaluación de sus programas académicos con fines de acreditación ya que ese es el fin central de la labor de COMAPROD³. Están organizadas en dos subgrupos denominadas áreas de oportunidad para los talleres proyectuales (mencionadas antes al pre-

sentar nuestra tabla de análisis) y “otras” áreas de oportunidad. Las primeras se establecieron tomando como referencia el trabajo que se realizó para la construcción del nuevo marco de referencia (2022) y su respectivo esquema de evaluación. Las “otras” áreas de oportunidad se incluyeron al notar que muchas de las recomendaciones en 2018 estuvieron enfocadas en otros aspectos que a lo mejor han sido superados actualmente o que el foco se centró en ese año en otros temas.

Cabe destacar que del total de recomendaciones de diversa índole que se hicieron a los 27 programas académicos evaluados (1110 recomendaciones) solo el 12.7% (134) corresponden al taller de diseño, siendo ese el espacio donde presumiblemente los estudiantes aprenden el oficio de diseñar con todos los conocimientos, habilidades y actitudes que la universidad les va ofreciendo para que cuando egresen sean profesionales que desde su espacio de acción puedan identificar necesidades de diseño y respondan a las necesidades que la sociedad les demanda con soluciones pertinentes de manera ética.

La integración de contenidos fue un aspecto que se indicó como un área de oportunidad tanto desde la concepción del plan de estudios⁴ (13 recomendaciones / 48.1%) cómo desde el trabajo que el docente y sus estudiantes realizan directamente en el taller de diseño. Ahí se detecta que no hay integración de la teoría, la práctica y la historia⁵ ya que 14 programas académicos (51%) recibieron observaciones en ese sentido. La pertinencia de los proyectos que desarrollan los estudiantes en el taller de diseño⁶ se observa como área de posible mejora en solo 7 programas académicos (25.9%).

Llama la atención que, si bien para diseñar se requiere de un proceso que va desde entender el problema a resolver hasta proponer una solución viable y pertinente, pocas recomendaciones están orientadas a la calidad de la solución tanto gráfica como materialmente⁷ (4 recomendaciones / 14.8%).

El aspecto que más recomendaciones recibió fue el análisis de los contenidos de los talleres de diseño y de los criterios de evaluación en el mismo⁸ (21 recomendaciones), las cuales, ligadas con la recomendación que le sigue en frecuencia que es la referente a la mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes⁹ (20 recomendaciones), nos permite inferir que en muchas ocasiones los talleres de diseño son espacios donde se enseña el oficio de “hacer” sin análisis ni reflexión sobre cómo, en dónde, cuándo, para qué, para quién, etc., y eso se suma a que quienes participan en la impartición de dicho

³ Generar una cultura universitaria de calidad en los programas de Diseño, a través de la evaluación continua, basada en marcos de referencia y parámetros que incentiven el desarrollo y difundir el conocimiento adquirido.

bloque de asignaturas no tienen muy claro cómo plantear un problema de diseño y cómo evaluarlo.

Tanto la falta de análisis de contenidos y criterios de evaluación por parte de los docentes como las carencias argumentativas de los estudiantes cuando exponen sus trabajos están estrechamente ligadas con el rigor metodológico¹⁰ con el que el maestro planea sus cursos, que fue mencionado en casi la mitad de los programas evaluados (13 recomendaciones / 48.1%). Hay que enfatizar que es el docente el que debe guiar al estudiante para que aprenda a diseñar y a exponer claramente las soluciones que propone, por ello el maestro que participa en las asignaturas de taller de diseño e integradoras debe tener un perfil claramente definido y cuidado por los programas académicos. Sobre el perfil del docente que imparte este tipo de asignaturas solo se hicieron 3 recomendaciones (11.1%)

Los problemas de diversa índole en los que el diseño puede participar y aportar son cada día más complejos y se requiere de la participación de diversas es-

⁴ Las recomendaciones sobre **integración de contenidos en el plan de estudios** se refieren en la mayoría de los casos a asignaturas que están concebidas desde la estructura curricular como materias “integradoras”, mismas que en los planes de estudio reciben distintos nombres. Se hace referencia al trabajo de los docentes —que debe llevarse a cabo de manera colegiada y que debe reflejarse en los programas operativos y rúbricas de evaluación— no solo para definir el tipo de proyectos sino los conceptos y estructuras conceptuales que los estudiantes deberán ir aprehendiendo a lo largo de su formación.

También se menciona que deben de ir integrando conocimientos de manera sumativa, no solo los que corresponde al semestre en curso y en ocasiones se sugiere que desde el plan de estudios haya más momentos de evaluación por nivel de avance.

⁵ Las recomendaciones sobre **integración de teoría, práctica e historia** hacen referencia a ciertos aspectos que muchas veces quedan fuera de la reflexión y análisis de los estudiantes al momento de diseñar. Repetidamente se habla de deficiencias para satisfacer requerimientos funcionales, estructurales, técnico-productivos y ergonómicos (estas dos últimas en el caso de programas de diseño industrial) y estéticos.

También se menciona que esas materias deben ir formando un pensamiento crítico que no solo responda a las necesidades del mercado laboral.

Muchos de los programas de todas las áreas de diseño se refieren a la sustentabilidad como un factor que aparece desde el discurso del perfil de egreso y la propuesta educativa pero no aparece como un criterio central al momento de diseñar.

También se menciona en varias ocasiones otro factor que en la mayoría de las asignaturas no forma parte de los aspectos que debe considerar el diseñador y tiene que ver con cuestiones administrativas y de gestión de un proyecto y que aborda desde presupuestar, cotizar y administrar un proyecto, temas que los prepara para el emprendimiento y el trabajo como profesionista independiente.

⁶ Sobre la **pertinencia de los proyectos en el taller de diseño** se recomienda en repetidas ocasiones que se busquen proyectos reales, que resuelvan problemas de la región considerando variables sociales y culturales para que sean útiles para la sociedad y congruentes con las demandas del mercado laboral.

⁷ Sobre la **calidad gráfica y material de las propuestas de diseño** se hace referencia a la traducción de un sistema de signos a otro desarrollando capacidades visomotrices y a la expresividad así como el análisis de las formas y la calidad de los resultados.

⁸ Sobre la **definición de contenidos y de los criterios de evaluación** se hace énfasis de la necesidad de definir los contenidos de los cursos teniendo claro por un lado los “aprendizajes” que el alumno debe adquirir al aprender el oficio de diseñar considerando conocimientos, habilidades y actitudes e integración de contenidos y a la vez tener claridad sobre cómo se va a evaluar el avance y los resultados del trabajo de sus estudiantes.

⁹ Mejorar las **competencias argumentativas** está estrechamente relacionado tener claro cómo hay que diseñar y qué cosas deben tomarse en cuenta y ponderar en función de entender de manera integral el problema a resolver y saber elegir la opción más apropiada o pertinente considerando todas las variables que están en juego y una vez que se han tomado las decisiones que los llevan al resultado de diseño, saber expresar sus argumentos de manera escrita y oral ante diferentes audiencias de manera puntual y concreta. Se menciona que la lectura de textos especializados y el análisis crítico puede contribuir a desarrollar dicha competencia.

pecialidades, por lo que es importante que los estudiantes aprendan a trabajar en equipos inter y transdisciplinarios —recomendación también muy señalada (16 / 59.2%)— y que los problemas que poco a poco van desarrollando a lo largo de su profesión los enfrenten a retos cuya complejidad va aumentando (9 recomendaciones / 33.3%). Estos dos aspectos están estrechamente ligados al desarrollo de competencias para trabajar en equipo, recomendación que solo apareció una vez claramente explicitada.

Dado que el espacio central o la columna vertebral de los programas de diseño es el taller de diseño, se requiere de un profesor que cuente con el perfil adecuado, pues debe ser una persona muy sólida académicamente para conocer el estado del arte de la disciplina, tener experiencia profesional para entender el mercado; además debe planear sus cursos teniendo muy claro que aprendizajes debe de adquirir el estudiante a través de los problemas de diseño que desarrolla en esa asignatura y tener suficiente sensibilidad para orientarlos y a la vez que ellos vayan construyendo su propia autonomía basada en la certidumbre de que diseñan teniendo claro todas las variables que deben ser consideradas y todos los conocimientos y habilidades para afrontarlas. Como ya se mencionó líneas arriba, se hicieron muy pocas observaciones puntuales en ese aspecto, aunque en la mayoría de los dictámenes aparecen recomendaciones generales relacionadas con la formación docente y disciplinar de toda su comunidad académica.

Un aspecto muy destacado es que no existen recomendaciones relativas al desarrollo en los estudiantes de competencias para el trabajo en equipo; esto puede constituir una gran área de oportunidad, sobre todo si consideramos que el ejercicio profesional del diseño requiere de la integración de los diseñadores en equipos intradisciplinarios e interdisciplinarios.

¹⁰ De las recomendaciones **sobre la planeación de los cursos y el rigor metodológico** para diseñar se puede inferir que el docente de taller en muchas ocasiones enseña el oficio de diseñar con poca estructura, asumiendo que el estudiante ya tiene la experiencia y conocimientos de un profesional para saltarse algunos pasos e ir directamente a la propuesta de diseño y olvida que el estudiante apenas está aprendiendo cómo se diseña y debe seguir ciertos pasos para hacer un hábito de considerar todo lo que está en juego al momento de diseñar y además tener argumentos para explicar a diferentes audiencias (maestros / compañeros de trabajo de otras disciplinas / clientes / etc.) por qué la solución que propone es pertinente ya que ha considerado todas las variables que le ayudaron a entender integralmente el problema de diseño.

Por último, vale la pena mencionar que varias recomendaciones van orientadas a la investigación, tanto sobre el tipo de investigación que debe realizar el estudiante para abordar un problema de diseño, como sobre la oportunidad de aprovechar el trabajo que se hace en el taller de diseño para realizar investigación aplicada desde el programa académico (11 recomendaciones / 40.7 %).

A continuación, se presenta el desglose de las recomendaciones en una tabla donde se indica, el área de oportunidad a la que alude la recomendación, la mención explícita de ésta y el Programa Académico sujeto de dicha recomendación.

2018 TABLA DE RECOMENDACIONES

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	Programa académico
Integración Teoría - Práctica - Historia.	Se recomienda trabajar colegiadamente con los profesores de otras asignaturas además de los del taller de diseño (se refieren a las de materiales y procesos), de tal manera que se pueda llegar acordar el orden de las actividades y contenidos de aprendizaje y sus alcances.	Diseño Industrial, Valle de México
	Se recomienda que los Talleres de Diseño propongan problemas que requieran para su solución, contenidos sobre la gestión de negocios. Así mismo se recomienda desarrollar en los talleres de diseño proyectos, trabajos y actividades que requieran contenidos de carácter sustentable, por lo tanto, se recomienda realizar estrategias para concientizar la cultura de la gestión, el liderazgo y el emprendimiento entre los estudiantes, por medio de mecanismos que permitan evaluar la integración de conocimientos, en donde participen no solamente los jefes de taller sino todo el corpus académico que intervino en el proceso proyectual. ... que los instrumentos utilizados en estos mecanismos valoren de manera integral el desempeño de los conocimientos procedimentales, actitudinales y de reflexión.	Diseño Gráfico SLP
	Se recomienda que, de manera colegiada, a través de reuniones de academia, los profesores acuerden no sólo el tipo de proyecto a abordar en cada semestre sino principalmente, los conceptos y estructuras conceptuales que los estudiantes deberán ir aprehendiendo a lo largo de su formación.	Diseño Industrial, Península de Yucatán
	Se recomienda generar las estrategias didácticas pertinentes para que los conocimientos de ergonomía, semiótica y sustentabilidad se apliquen en los proyectos finales de los alumnos.	Diseño Industrial, Valle de México.
	Se recomienda agregar a cada programa operativo contenidos de historia y/o de teoría con el fin de que los estudiantes continuamente ejerzan el razonamiento histórico, o sea, aquel que les permite pensar en términos temporales y espaciales específicos, y el razonamiento teórico, o sea, aquel que les invita a buscar y abstraer conceptos y leyes generales a partir de eventos particulares; ...eso es posible si, tanto la teoría como la historia, se extienden a todas las asignaturas y no quedan restringidas a unas cuantas materias.	Diseño Ambiental y de Espacios. Guanajuato.

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	Programa académico
Integración Teoría - Práctica - Historia.	<p>Los profesores, plantearon que los alumnos adquirirían conocimientos y habilidades de análisis de la historia del diseño de moda en diferentes materias...Los contenidos de historia del diseño y de la moda están desperdigados por muchas materias... se recomienda realizar un seguimiento y control detallado de lo que cada profesor está proponiendo como actividades de aprendizaje para que no falten o no se repitan temas.</p> <p>Se recomienda realizar más proyectos en donde se le propongan a los estudiantes problemas que requieran para su solución del trabajo en equipos interdisciplinarios.</p> <p>Se recomienda ofertar cursos pertinentes que ayuden al docente del Programa Académico a desarrollar en los estudiantes competencias para integrar la teoría y la práctica al momento de tomar decisiones de diseño con énfasis en lo creativo, innovador, disruptivo y sostenible.</p> <p>Se recomienda, que los cursos de fundamentos de diseño, fundamentos de comunicación, elementos de lenguaje visual, proceso de diseño, diseño editorial, integradora I e integradora II, que son espacios donde de manera natural se comienza a formar al estudiante en el trabajo projectual, incluyan estrategias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento teórico-crítico y no sólo operen con base en las exigencias puntuales del mercado laboral.</p>	<p>Diseño Moda y Calzado. Guanajuato.</p> <p>Diseño Gráfico Estratégico. Guanajuato.</p> <p>Diseño Industrial. Guanajuato.</p> <p>Diseño Digital Área Animación. Morelos.</p>
Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios.	<p>Se recomienda que los programas operativos promuevan entre los estudiantes trabajos interdisciplinarios, de gestión de negocios y sustentabilidad.</p> <p>Se recomienda que utilizando el Practicum y el Despacho Creativa, se desarrollen proyectos donde los estudiantes se enfrenten constantemente a la necesidad de comunicarse con personas que no son diseñadores, ampliando aún más la diversidad disciplinaria que interviene en los proyectos, para rebasar el campo de la publicidad y la mercadotecnia, disciplinas que se asocian de manera "natural" con el diseño gráfico en el campo profesional, incluyendo profesionales de las humanidades, las ciencias, la medicina y también, miembros de comunidades diversas, en proyectos de co-diseño.</p> <p>Se recomienda analizar porque los estudiantes poseen fallas para satisfacer requerimientos funcionales, estéticos, de sustentabilidad, ergonómicos, técnico-productivos, entre otros, de una propuesta de diseño. Se recomienda promover proyectos vinculados con otras licenciaturas: economía + ingeniería + diseño; así como, proyectos con comunidades y empresas en convenio con la UNAM.</p> <p>En entrevistas los alumnos propusieron que en las entregas de los proyectos de diseño se inviten a los ingenieros con dos objetivos: dar a conocer el quehacer del diseñador, haciendo una promoción de la disciplina y además que los proyectos de diseño sean evaluados a partir de otras disciplinas. Se recomienda implementar este tipo de iniciativas.</p> <p>Se recomienda proponen a los estudiantes problemas que requieran para su solución del trabajo en equipos interdisciplinarios dentro de los talleres de diseño o talleres de desarrollo de proyectos.</p>	<p>Diseño Gráfico Norte.</p> <p>Diseño Gráfico Tamaulipas.</p> <p>Diseño Industrial Valle de México.</p> <p>Diseño Gráfico Península de Yucatán.</p>
Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios.	<p>Se recomienda que los problemas que se aborden en cada proyecto tengan tal nivel de complejidad, que requieran ser afrontados en equipos interdisciplinarios.</p>	<p>Diseño Industrial, Península de Yucatán.</p>

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	Programa académico
Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios.	<p>Se recomienda generar las estrategias pertinentes para fomentar el trabajo multidisciplinario e interdisciplinario en los proyectos finales de los estudiantes.</p> <p>Se recomienda la elaboración y aplicación de programas de integración de conocimientos que permitan trabajos y ejercicios colegiados e interdisciplinarios.</p> <p>Se recomienda establecer estrategias académico-administrativas para generar u oficializar los proyectos interdisciplinarios aprovechando la estructura departamental y que en el CUAAD de la U de G hay otras licenciaturas con las cuales se podrían generar un sin fin de estos proyectos.</p> <p>Se pudo detectar mediante las entrevistas a los docentes y la exposición de trabajos de los alumnos, (en) las materias integradoras, que hay esfuerzos por vincular a los alumnos con entornos cercanos al ámbito profesional, sin embargo, se recomienda que los alumnos realicen desde el entorno de sus materias un número mayor de trabajos interdisciplinarios y con mayor relación con el ámbito profesional.</p> <p>Se recomienda que se le propongan al estudiante proyectos que requieran, para su abordaje, del trabajo en equipos multidisciplinarios e interdisciplinarios, con una dificultad tal que sea imposible afrontarlos sin la intervención de estudiantes y profesores de campos ajenos al diseño.</p> <p>En lo concerniente a los talleres de diseño, se pudo observar que falta el desarrollo de nuevos enfoques en el trabajo de equipos interdisciplinarios, así como el de contenidos vinculados a los temas digitales y a la gestión de negocios, en este sentido los alumnos advierten carencias al respecto. Se recomienda, que por medio del trabajo entre las academias se amplíe este espectro analizando campos nuevos que requieren enfoques interdisciplinarios y sustentables.</p> <p>Se recomienda que tanto en las materias integradoras I y II, se incluyan proyectos que demande de los estudiantes el trabajo colaborativo en equipos interdisciplinarios.</p> <p>Se recomienda que todos los docentes de los talleres de diseño propongan a los estudiantes proyectos que requieran para su solución el trabajo en equipos interdisciplinarios.</p>	<p>Diseño Industrial. Valle de México.</p> <p>Diseño de Interacción y Animación. Tamaulipas.</p> <p>Diseño Industrial. Guadalajara.</p> <p>Diseño Gráfico. CDMX.</p> <p>Diseño Ambiental y de Espacios. Guanajuato.</p> <p>Diseño para la Comunicación Gráfica. Guadalajara</p> <p>Diseño Digital Área Animación. Morelos.</p> <p>Diseño de la Moda y de la industria del Vestido. Querétaro.</p>
Calidad de solución gráfica y material.	<p>Se recomienda que, en la evaluación de la calidad del trabajo de los estudiantes, el Programa Académico continúe con el esfuerzo para que en ésta intervengan los actores externos, tales como, los propios beneficiarios de las prácticas y expertos que no forman parte de la comunidad Mayab sino, por el contrario, que sean externos a ésta.</p> <p>Se recomienda fomentar el análisis de la forma de los diseños a partir de su expresividad, su significado y su percepción en las diferentes materias de desarrollo de proyectos de diseño.</p> <p>Los de nivel avanzado (PE anterior) comentaron que existe una debilidad en su preparación argumentativa para explicar sus resultados de diseño y carencia de algunos contenidos de software, pero que la parte técnica de sus resultados son mucho mejor que la de los alumnos del nuevo plan de estudios. Los de segundo semestre (PE nuevo), están convencidos que la ventaja que tienen sobre sus compañeros de semestres avanzados es su formación teórico-argumentativa. También reconocieron que tienen carencias en la parte técnica de sus resultados. por lo que se recomienda equilibrar la relación entre estas dos</p>	<p>Diseño Industrial. Península de Yucatán.</p> <p>Diseño Moda y Calzado. Guanajuato.</p> <p>Diseño Industrial. Guanajuato.</p>

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Proyectuales.	Recomendaciones	Programa académico
Calidad de solución gráfica y material.	<p>competencias para cumplir de manera adecuada con la formación que plantea el perfil de egreso del Programa Académico.</p> <p>Se recomienda promover entre los estudiantes actividades que desarrollen en ellos competencias para la traducción de información, expresada en un sistema de signos; enfatizar los propósitos de las asignaturas que contribuyen al desarrollo de las competencias viso-motrices.</p>	<p>Diseño Industrial. Guanajuato.</p> <p>Diseño de la Moda y de la industria del Vestido. Querétaro.</p>
Mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes.	<p>Se recomienda que el Programa Académico cuente con un programa de evaluación del aprendizaje, sistematizado, documentado y conocido por toda la comunidad académica que considere la evaluación de la verbalización y argumentación que expresan los estudiantes en sus decisiones para diseñar.</p>	<p>Diseño Gráfico. Norte.</p>
	<p>Se recomienda fortalecer la descripción oral de los procesos de diseño, a través de herramientas que permitan a los alumnos identificar y verbalizar claramente los pasos y momentos de su proceso de diseño.</p>	<p>Diseño Gráfico. Península de Yucatán.</p>
	<p>Se recomienda que la didáctica de las asignaturas de Proyectos y el Prácticum incluyan como actividades permanentes la lectura de libros y artículos vigentes y actualizados, la discusión y el debate en torno a éstos y la escritura de ensayos y reportes donde los estudiantes vinculen lo leído al análisis y la producción de sus proyectos.</p>	<p>Diseño Industrial. Península de Yucatán.</p>
	<p>Se recomienda fortalecer la verbalización de los alumnos en sus proyectos con la finalidad de argumentar sus propuestas de diseño en cada ciclo escolar.</p>	<p>Diseño de Multimedia. Península de Yucatán.</p>
	<p>Se recomienda impulsar el incremento de exposiciones de los estudiantes donde éstos se vean obligados a argumentar ante sus compañeros, profesores y actores externos al Programa Académico sobre las razones que los llevaron a tomar sus decisiones de diseño.</p>	<p>Diseño de Información Visual. Puebla.</p>
	<p>Se recomienda que el alumno reciba una realimentación inmediata de sus logros y sus deficiencias en las verbalizaciones y entregas de proyectos que realiza, y que éstas sean resultado de evaluaciones parciales a lo largo del semestre.</p>	<p>Diseño Industrial. Guadalajara.</p>
	<p>Se recomienda profundizar en la enseñanza de los fundamentos de diseño, la ergonomía, la semiótica como aéreas que aportan elementos esenciales y disciplinares para que los estudiantes cuenten con las bases para argumenten y defender sus decisiones de diseño.</p>	<p>Diseño Moda y Calzado. Guanajuato.</p>
	<p>Se recomienda que los proyectos que presenten estén argumentados (definición del problema, proceso de desarrollo, usuario y satisfacción de la necesidad).</p>	<p>Diseño Gráfico Estratégico. Guanajuato.</p>
	<p>En lo referente a las verbalizaciones —lingüísticas y escritas— que los estudiantes expresan para argumentar sus decisiones de diseño, se pudo constatar que hay un trabajo destacado al respecto, pero estas son por lo general las que comúnmente tiene cualquier escuela de diseño. se recomienda depurar la actividad que favorece la competencia lectora y la capacidad de escritura.</p>	<p>Diseño para la Comunicación Gráfica. Guadalajara</p>
	<p>Se recomienda impulsar la cultura de la lectura crítica dentro de las aulas, para propiciar la discusión entre grupos de alumnos y profesores, y que los estudiantes aprendan a argumentar sus decisiones y se vean reflejadas en una verbalización cada vez más experta.</p>	<p>Diseño Gráfico. Península de Yucatán.</p>
	<p>Asimismo, en el recorrido por la exposición de trabajos, los pares evaluadores pudieron constatar que las argumentaciones de los estudiantes responden más a fundamentar las decisiones tecnológicas y de estilo que a la subordinación de éstas a una lógica comunicacional de sus diseños, por lo cual, se recomienda diseñar estrategias didácticas que desarrollen en los estudiantes la racionalidad comunicacional para que esta guíe la actividad proyectual de ellos.</p>	<p>Diseño Digital Área Animación. Morelos.</p>

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	Programa académico
Mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes.	En la exposición los estudiantes argumentaron sus propuestas, sin embargo, falta reforzarlos para que argumenten claramente sus proyectos y propuestas de diseño por lo que se recomienda establecer procedimientos de evaluación de las verbalizaciones que los estudiantes expresan para argumentar sus decisiones de diseño, ya que esta actividad se realiza.	Diseño de la Moda y de la industria del Vestido. Querétaro.
Desarrollo de competencias para el trabajo en equipos.		
Pertinencia social de los proyectos realizados.	<p>Los trabajos terminales de los talleres de diseño pueden acrecentar el impacto de sus objetivos formativos al abordar problemáticas reales de los sectores empresarial, gubernamental y social.</p> <p>Se recomienda problematizar la práctica del diseño a un nivel más antropológico, incluyendo las variables sociales y culturales a través de la resolución de problemáticas complejas que, en la medida de lo posible, sean reales y plausibles.</p> <p>Se recomienda estudiar la posibilidad de desarrollar proyectos, en colaboración con las comunidades aledañas, que sean significativos para ambas partes.</p> <p>Se recomienda que los docentes de la Escuela de Diseño, a través de trabajo en academias, generen estrategias operativas para incluir contenidos derivados de las necesidades del campo laboral en los programas operativos; una de estas es que formalicen la atención que dan los proyectos de los estudiantes a las necesidades actuales del mercado y de la sociedad.</p> <p>El Centro Universitario de Arte Arquitectura y Diseño puede tener un desarrollo más avanzado dado que es un centro que realiza investigación y se trata además de una universidad pública, de modo que puede enfocarse y desarrollar más el diseño que sirve a la cultura y a las necesidades sociales de la comunidad donde se encuentra.</p>	<p>Diseño Gráfico. Norte.</p> <p>Diseño Industrial. Valle de México.</p> <p>Diseño. Valle de México.</p> <p>Diseño para la Comunicación Gráfica. Guadalajara</p>
Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales.	<p>Se recomienda que, a lo largo de todos los semestres, se lleven a cabo actividades de integración de aprendizajes utilizando los espacios que ya se tienen instalados, como las asignaturas de Taller o el Practicum.</p> <p>Se recomienda que de manera colegiada se analice las ventajas y desventajas de que los estudiantes realicen varios PIA's en un solo semestre o si es mejor desarrollar un solo PIA (Proyecto Integrador Acumulado) pero conectando todos los contenidos vistos por el alumno.</p> <p>Se recomienda que, (los programas operativos de esta línea de materias Prácticum) de manera colegiada, a través de reuniones de academia, los profesores acuerden no sólo el tipo de proyecto a abordar en cada semestre sino principalmente, los conceptos y estructuras conceptuales que los estudiantes deberán ir aprehendiendo a lo largo de su formación.</p> <p>El Plan de Estudios del Programa Académico de Diseño de Información Visual de la UDLAP, posee un eje de asignaturas proyectuales que atraviesan desde el inicio hasta el final de la formación de los estudiantes. implica que, a lo largo de su formación, el estudiante integre paulatinamente toda una serie de conocimientos, habilidades y destrezas para que luego las utilice en la solución de problemas de alta complejidad se recomienda que se formalice e intensifique dicho trabajo... para que, con base en el diálogo permanente entre los profesores, y se tomen decisiones relativas a la configuración de los programas operativos...</p>	<p>Diseño Gráfico. Tamaulipas.</p> <p>Diseño Gráfico. Norte.</p> <p>Diseño Industrial. Yucatán.</p> <p>Diseño de Información Visual. Puebla.</p>

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Proyectuales.	Recomendaciones	Programa académico
<p>Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales.</p>	<p>Se recomienda que en el desarrollo de los proyectos se aborde de forma más precisa y efectiva los temas vinculados a la sustentabilidad. En la evidencia presentada en la exposición de trabajos se mostró la carencia de argumentos en éste aspecto por parte de los alumnos.</p> <p>El plan de estudios, cuyo mérito es su carácter generalista y donde lo que trata de mantenerse como constante es una cierta manera de concebir al pensamiento de diseño, sin embargo se fragmenta o des-agrega; esto puede constatarse tanto en la secuencia de los talleres proyectuales del plan de estudios, como en la propia exposición de trabajos, en la cual, si bien se observó calidad en las piezas mostradas, tanto la propia lógica expositiva como las verbalizaciones de los estudiantes evidenciaban esta fragmentación. En vías de buscar la integración de conceptos, métodos y tecnologías, se recomienda que el trabajo de academia o trabajo colegiado se realice de manera intensa y con mayor frecuencia hasta que se convierta en un hábito y no algo coyuntural.</p> <p>La industria textil y de la confección es una de las industrias menos sustentables, contaminante del ambiente; se recomienda que... analicen que postura tendrán al respecto y cómo se considerará en realidad esa sostenibilidad en la moda y, considerar el ciclo de vida del producto.</p> <p>Se recomienda que los aprendizajes descritos en los programas operativos se muestren en los productos diseñados por los estudiantes...</p> <p>Se recomienda respetar la estructura del plan de estudios de forma que el Programa Académico esté en condiciones de evaluar si sus métodos para la enseñanza y el aprendizaje promueven actividades que desarrollen en todos los estudiantes, sin importar su periodo de ingreso, competencias para la integración de contenidos de aprendizaje.</p>	<p>Diseño Gráfico. Valle de México.</p> <p>Diseño Ambiental y de Espacios. Guanajuato.</p> <p>Diseño Moda y Calzado. Guanajuato.</p> <p>Diseño Gráfico Estratégico. Guanajuato.</p> <p>Diseño de la Moda y de la industria del Vestido. Querétaro.</p>
<p>Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad, o por complejidad creciente a lo largo de los semestres.</p>	<p>Se recomienda constatar de qué manera el estudiante da cuenta de sus experiencias incluso laborales y que forman al estudiante en la complejidad de la actividad empresarial y comercial que se había argumentado por el Programa Académico.</p> <p>Se recomienda que se realice una suerte de congreso o reunión de profesores donde se definan las características de los proyectos que se abordan con los estudiantes en el Prácticum, en las repentinias y en los propios talleres de diseño, con el fin de que se vaya graduando la complejidad de los mismos.</p> <p>Se recomienda que de manera colegiada se analice las ventajas y desventajas de que los estudiantes realicen varios PIA's en un solo semestre o si es mejor desarrollar un solo PIA (Proyecto Integrador Acumulado) pero conectando todos los contenidos vistos por el alumno.</p> <p>Se recomienda que, (los programas operativos de esta línea de materias Prácticum) de manera colegiada, a través de reuniones de academia, los profesores acuerden no sólo el tipo de proyecto a abordar en cada semestre sino principalmente, los conceptos y estructuras conceptuales que los estudiantes deberán ir aprehendiendo a lo largo de su formación.</p> <p>Se recomienda establecer con claridad la secuencialidad y gradualidad en la complejidad de los proyectos desarrollados, así como los alcances.</p> <p>Se recomienda fortalecer la verbalización de los alumnos en sus proyectos con la finalidad de argumentar sus propuestas de diseño en cada ciclo escolar.</p>	<p>Diseño Gráfico. Norte.</p> <p>Diseño Gráfico. Tamaulipas.</p> <p>Diseño Industrial. Noreste.</p> <p>Diseño Gráfico. Valle de México.</p> <p>Diseño Multimedia. Valle de México.</p> <p>Diseño de Multimedia. Península de Yucatán.</p>

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Proyectuales.	Recomendaciones	Programa académico
<p>Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad, o por complejidad creciente a lo largo de los semestres.</p>	<p>Se recomienda que se formalice e intensifique ...el diálogo permanente entre los profesores y se tomen decisiones relativas a la configuración de los programas operativos...para que contemplen para su elaboración el perfil del egresado y las relaciones conceptuales de jerarquía y secuencia en los diversos contenidos de las distintas áreas de asignaturas del plan de estudios.</p>	<p>Diseño de Información Visual. Puebla.</p>
<p>Otras</p>	<p>Se recomienda que el Programa Académico de Diseño Gráfico cuente con su programa general de evaluación del aprendizaje que comprenda las actividades de evaluación de los estudiantes manifestados en los productos diseñados.</p>	<p>Diseño Gráfico. Norte.</p>
	<p>Se recomienda que, la comunidad de profesores y estudiantes del Programa Académico, discutan temas y desarrollen proyectos a partir del esquema de investigación aplicada, incorporando ahí la experiencia laboral de los docentes y los proyectos que actualmente los estudiantes ya desarrollan con clientes reales.</p>	<p>Diseño Gráfico. Tamaulipas.</p>
	<p>Se recomienda utilizar mecanismos didácticos con actividades ya instaladas en la cultura académica del Programa Académico de Diseño Gráfico y Digital, por ejemplo, aprovechar los programas especiales (Graphic Design, ShowRoom, Future designer y el Taller vertical de vinculación) para evaluar las argumentaciones de los estudiantes sobre sus acciones diseñísticas integrando los conocimientos de sus asignaturas y de acuerdo con el nivel de complejidad en el que se encuentran durante el trayecto del plan de estudios— de manera verbal los desempeños integrales de los estudiantes, con la intención de reafirmar los aprendizajes anteriores y hacer una prospectiva de los que desarrollarán en semestres subsecuentes.</p>	<p>Diseño Gráfico y Digital. Valle de México.</p>
	<p>Se recomienda implementar estrategias para reforzar la cultura de la planeación entre los docentes del Programa Académico, y que por medio del trabajo colegiado se elaboren los programas operativos.</p>	<p>Diseño Gráfico. SLP.</p>
	<p>Se recomienda evaluar el proceso de planeación e impartición de las materias “Prácticum” en sus tres niveles.</p>	<p>Diseño Gráfico. Valle de México.</p>
	<p>Se recomienda revisar y documentar las asesorías colectivas, los criterios y rúbricas de evaluación de los proyectos (de Prácticum y todas las materias).</p>	
	<p>Se recomienda que cada vez que se negocie un proyecto para desarrollarse en las asignaturas de “Prácticum”, queden perfectamente establecidas las condiciones de entrega, tiempo, selección y utilización de los proyectos con la empresa o institución con la se hace el convenio.</p>	
	<p>Se recomienda establecer con claridad la secuencialidad y gradualidad en la complejidad de los proyectos desarrollados, así como los alcances.</p>	
	<p>Se recomienda la evaluación y documentación del proceso metodológico y de asesoría que se lleva en las materias de Prácticum, así como en las reuniones de planeación previas al inicio del semestre, todo ello con la finalidad de que sea posible dar seguimiento a los acuerdos y evaluar posteriormente el cumplimiento de los objetivos.</p>	<p>Diseño Multimedia. Valle de México.</p>
	<p>Se recomienda definir un posible perfil del profesor encargado de llevar estos proyectos (Prácticum)</p>	
	<p>Se recomienda establecer en las materias de Prácticum un sistema de evaluación que garantice que se han desarrollado las competencias necesarias según el nivel que cursa.</p>	<p>Diseño de Multimedia. Valle de México.</p>
	<p>Se recomienda documentar los procesos que se llevan a cabo dentro del bloque de materias de Prácticum para generar históricos que avalen la labor que realizan los docentes y el desempeño de los alumnos, sobre todo porque tienen pertinencia en la vinculación en temas de investigación y en el programa de TECNIA.</p>	

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	Programa académico
Otras	<p>Se recomienda generar las estrategias didácticas para su aplicación en los proyectos de los alumnos y la forma correcta de evaluarlos... que se generen estrategias a partir de las academias para revisar y adecuar contenidos en las Unidades de Aprendizaje que satisfagan las necesidades locales.</p>	Diseño Industrial. Valle de México.
	<p>..dentro de los mecanismos de evaluación integral a manera de cierre cognitivo que implementa la institución en los proyectos del área de síntesis y evaluación (ASE), las rúbricas que aquí se utilizan, no contemplan en sus criterios a evaluar el registro de esta reflexión del aprendizaje por parte de los alumnos. En este sentido, se recomienda re-estructurar estos instrumentos de evaluación para que contemplen la reflexión de las competencias desarrolladas por los estudiantes.</p>	Diseño de Interacción y Animación. Puebla.
	<p>Se recomienda que se parta de un modelo (método de diseño) compartido por todos, como por ejemplo el de David Sless, y que una vez aprendido éste, se pasara a la exploración de otras rutas metodológicas que presumiblemente harían variar las estrategias y acciones de investigación para diseñar.</p>	Diseño de Información Visual. Puebla.
	<p>Se recomienda que la comunidad académica del Programa Académico explique ampliamente a los expertos en formación de profesores, en qué consiste el diseño, cuáles han sido sus estrategias de enseñanza aprendizaje a lo largo de su historia, especialmente las que los diseñadores han configurado para los talleres projectuales y (...) que, con esta explicación, se elaboraran cursos a la medida de las necesidades didácticas de la comunidad académica.</p>	
	<p>Los profesores concentran su docencia en las materias de diseño o projectuales, mismas que son el eje vertebral del resto de las asignaturas y que, por ende, son el espacio donde se gesta el perfil de egreso ... se recomienda que todos los profesores de tiempo completo elaboren proyectos de investigación...</p>	
	<p>Se recomienda compartir y discutir cuáles métodos son los pertinentes para desarrollar competencias que les permitan a los estudiantes traducir información en signos objetuales, ya que, según la evidencia mostrada en la exposición de trabajos, lo aplican en algunos semestres y proyectos, pero en otros no es consistente. En las actividades de presentación de proyectos con sinodales, que se realizan al finalizar el semestre, la academia del departamento de proyectos de diseño puede evaluar si los aprendizajes previstos en los programas operativos se manifiestan en los productos diseñados por los estudiantes. Se recomienda que estos resultados sean dados a conocer al Coordinador del Programa Académico y de los otros departamentos de manera sistemática para poder realizar una evaluación que impacte al PA.</p>	Diseño Industrial. Guadaluajara.
	<p>Las materias NABA y las materias integradoras son espacios en donde se pueden desarrollar trabajos interdisciplinarios como parte de su formación académica, por ello se recomienda que dichos trabajos sean atendidos de manera más puntual por la academia y se definan los parámetros, objetivos y productos a desarrollar, en la entrevista con los alumnos, se percibe que dichos proyectos, en ocasiones no cuentan con la organización debida o los objetivos no son lo suficientemente claros, por tanto los alumnos, perciben que dichos proyectos no tienen el impacto o logro que deberían tener.</p>	Diseño Gráfico. Valle de México.
	<p>Se recomienda que se diseñe una estrategia que modifique sustantivamente los usos y costumbres didácticas de los profesores del Programa Académico, ya que, por ejemplo, los que imparten taller de proyectos no poseen métodos didácticos para desarrollar en los estudiantes competencias que les permitan ejercer el pensamiento crítico y más bien "asesoran" los proyectos de cada estudiante.</p>	Diseño de Medio Ambiente y Espacios. Guanajuato.

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	Programa académico
<p>Otras</p>	<p>Se recomienda discutir colegiadamente las características de los proyectos que se abordarán en los Talleres de Proyecto de Diseño, línea central del plan de estudios y que vertebrará al resto de las asignaturas. ... y discernir el proyecto de diseño de los contenidos de aprendizaje, por lo tanto, en reuniones colegiadas o de academia, los profesores deben establecer cuáles son los principales conceptos y argumentos que el estudiante debe aprender en cada semestre, independientemente del caso práctico o problema o proyecto que se le plantee; es decir, un mismo proyecto puede generar aprendizajes distintos.</p> <p>Se recomienda que, no importando cual sea la materia o asignatura, cada profesor busque organizar su proceso didáctico a partir de preguntas de investigación, aún en las materias conocidas como proyectuales.</p> <p>hay palabras claves como: proceso metodológico, usuarios, dotando de significado y valor a los objetos, desarrollo humano sostenible, en la fundamentación del plan de estudios explican someramente qué entienden por cada término. No obstante, se recomienda puntualizar la congruencia de estos conceptos con los contenidos y orden de las asignaturas. ...En cuanto al proceso metodológico, hay un discurso repetitivo de la importancia del design thinking como el modelo metodológico a seguir, pero los alumnos nunca argumentaron sus diseños a partir de ese proceso.</p> <p>Se recomienda nivelar las exigencias para los proyectos de diseño, aplicando rúbricas para su evaluación, de tal manera que el alumno sepa los criterios o aspectos a evaluar y los indicadores o niveles de logro.</p> <p>Se recomienda introducir a los alumnos en técnicas de investigación de mercados, que le servirán para dialogar con el experto en el área y que en cada proyecto de diseño los estudiantes realicen un análisis de la competencia.</p> <p>Se recomienda que los métodos para la enseñanza y el aprendizaje del Programa Académico incluyan a la investigación como un recurso didáctico que permite a los estudiantes abordar de mejor manera proyectos de diseño.</p> <p>En lo que respecta a los productos diseñados por los estudiantes y la forma de evaluar su aprendizaje. Los programas operativos sí contemplan cuidar que dichos productos contengan los aprendizajes previstos; pero el Programa Académico no necesariamente supervisa esta cuestión, En consecuencia, se recomienda ...establecer mecanismos de seguimiento constante por parte de los profesores con acciones que por ejemplo permitan realizar proyectos con aportaciones más significativas al seguimiento y la evaluación de los aprendizajes previstos.</p> <p>Se recomienda, que el Programa Académico genere instrumentos que evalúen con claridad la relación entre el aprendizaje adquirido y los productos diseñados por los estudiantes. Por otra parte, se recomienda asignar a un grupo de profesores, con el perfil adecuado, para la tarea de problematizar aspectos de interés social y de comunicación que requieran una intervención de diseño gráfico para generar productos de investigación aplicada.</p> <p>Se recomienda que los responsables del Programa Académico en colegio, con la planta docente evalúen si los contenidos de aprendizaje previstos en los programas operativos se manifiestan en los productos diseñados, de forma que las calificaciones otorgadas se sustenten en criterios claros y que los estudiantes no perciban que se califica de manera homogénea.</p> <p>Se recomienda que los responsables del Programa Académico verifiquen que los métodos para la enseñanza y el aprendizaje que se desarrollan, promuevan en los estudiantes actividades de investigación que les permitan abordar proyectos de diseño.</p>	<p>Diseño de Medio Ambiente y Espacios. Guanajuato.</p> <p>Diseño Moda y Calzado. Guanajuato.</p> <p>Diseño Gráfico Estratégico. Guanajuato.</p> <p>Diseño para la Comunicación Gráfica. Guadalajara.</p> <p>Diseño Gráfico. Península de Yucatán.</p> <p>Diseño de la Moda y de la industria del Vestido. Querétaro.</p>

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Proyectuales.	Recomendaciones	Programa académico
<p>Otras</p>	<p>Se recomienda impulsar la cultura de la lectura crítica dentro de las aulas, para propiciar la discusión entre grupos de alumnos y profesores, y que los estudiantes aprendan a argumentar sus decisiones y se vean reflejadas en una verbalización cada vez más experta.</p>	<p>Diseño Gráfico. Querétaro.</p>

INFORMES 2019

En 2019 se acreditaron 12 programas de diseño. El área de diseño que acreditó más programas fue la de animación (4 / 33.3%) y le siguieron las áreas de diseño industrial y diseño (3 / 25% c/u); estas tres áreas suman el 83% de los programas evaluados en ese año. También se acreditó un programa de diseño gráfico y otro de textil.

Del total de recomendaciones de diversa índole que se hicieron a los 12 programas académicos evaluados (374 recomendaciones) solo el 15.2% (57 recomendaciones¹¹) corresponden al taller de diseño, cifra que, si bien es reducida, hubo un incremento del 3% con relación a las recomendaciones hechas en 2018.

Para organizar la información, es importante mencionar que la designación de una recomendación en determinada categoría se hizo considerando el aspecto que tiene mayor relevancia —desde mi propia lectura— ya que hay algunas de ellas tocan más de una categoría y por lo tanto podrían estar en varias, pero fueron ubicadas ponderando los diferentes aspectos que se mencionan en cada recomendación.

La **integración de contenidos** desde el plan de estudios¹² con una intención organizada desde la malla curricular de contar con espacios para que el estudiante incorpore todos sus conocimientos fue la categoría que tuvo el mayor número de recomendaciones (11 / 19.3%); dicha categoría está estrechamente ligada con la categoría acerca de la **integración de teoría y práctica**¹³ en la que se hicieron 6 recomendaciones (10.5%) que versan sobre la integración que debe suceder en el aula, en el taller de diseño concretamente, lo cual, en buena medida es responsabilidad del docente que imparte la asignatura.

¹¹ Se han considerado como recomendaciones algunas observaciones que, en el dictamen, cuando se hace referencia al contexto general del Programa Académico fueron mencionadas como áreas de oportunidad que deben trabajarse para mejorar la calidad y que posteriormente no se integraron formalmente como recomendaciones.

¹² Las recomendaciones sobre **integración de contenidos en el plan de estudios** se refieren en la mayoría de los casos a asignaturas que están concebidas desde la estructura curricular como materias “integradoras”, mismas que en los planes de estudio reciben distintos nombres. Se hace referencia a la necesidad de integrar contenidos de todas las asignaturas de cada ciclo escolar y de manera sumativa, siendo mucho más rigurosos en las últimas etapas de formación; también se menciona que no solo deben evaluarse los conocimientos, sino habilidades (técnicas, productivas, narrativas, etc.), actitudes y las reflexiones que llevan a cabo los estudiantes para tomar sus decisiones al momento de diseñar y se menciona la importancia de integrar conocimientos transversales como la sustentabilidad y la responsabilidad social.

¹³ La **integración teoría práctica** se refiere a cuestiones metodológicas y la falta de dominio de algunos de los profesores que dan taller en aspectos teóricos y temas diversos como la sustentabilidad, el diseño inclusivo, etc., y también a las carencias que tienen los estudiantes en cuanto a la gestión de un proyecto de diseño.

Otra de las categorías con mayor número de recomendaciones es la que se refiere a las **competencias argumentativas** de los estudiantes (10 recomendaciones / 17.5%)¹⁴.

La mayoría de las recomendaciones en la categoría sobre **análisis y evaluación de contenidos y aprendizajes**¹⁵ (7 / 12.3%) hacen referencia a los criterios de evaluación de las materias proyectuales. Estas recomendaciones están vinculadas con las que se refieren a **las carencias metodológicas** en el taller de diseño (4 / 7%) ya que todas las observaciones de esta categoría están orientadas a que el estudiante cuente con metodologías y métodos para diseñar y los aplique en sus proyectos de diseño; quizá eso también tiene que ver con la **complejidad creciente**¹⁶ que debe existir en los proyectos que los estudiantes desarrollan conforme avanzan en su formación ya que muchas veces se percibe en las exposiciones que no hay una intención clara en este sentido; desde mi percepción, esto se debe en ocasiones a que la complejidad creciente no fue concebida desde el plan de estudios y otras tantas veces se debe a la falta de planeación colegiada de los docentes para organizar todas las asignaturas de taller de diseño de los diferentes niveles en cuanto al tipo de proyectos que realizarán sus estudiantes de acuerdo a los aprendizajes adquiridos previamente y los que deben aprender en los cursos del ciclo escolar que corresponda. Se hicieron 3 recomendaciones al respecto (5.3%).

Cabe destacar que solo hubo 3 recomendaciones (5.3%) sobre el **perfil docente** apropiado para ser profesor del taller de diseño, la importancia de su selección y su formación tanto como docente como de carácter disciplinar.

Se hicieron varias recomendaciones sobre la **calidad gráfica y material**¹⁷ de los productos de diseño (6 / 10%) y se enfatizó que se aproveche el trabajo del taller de diseño para realizar **investigación** educativa y aplicada. Se registraron 5 recomendaciones al respecto (5.3%).

Además, se recomienda que se desarrollen **trabajos interdisciplinarios** (3 / 5.3) y que se contextualicen considerando el área de incidencia del programa académico para que se lleven a cabo **proyectos pertinentes** (2 / 3.5%) y reales en la medida de lo posible. No hubo menciones sobre el **trabajo en equipo**.

¹⁵ Las **competencias argumentativas de los estudiantes** para sustentar sus decisiones de diseño son un área de oportunidad en muchos programas. En las recomendaciones se expone la importancia de desarrollar en los estudiantes esas competencias y considerarlas en la evaluación; se habla de aprovechar las entregas finales o las exposiciones para fomentar su desarrollo, pero no se habla de cómo hacerlo y creo que el docente debe argumentar con mucho rigor las observaciones que hace a los estudiantes en

el desarrollo de sus proyectos y motivar a los estudiantes a que hagan este ejercicio de argumentación siempre que muestren sus avances en las propuestas que están diseñando, para formar un hábito y enriquecer el lenguaje oral y escrito de los estudiantes.

¹⁶ Es importante destacar que prácticamente todas las recomendaciones de esta categoría versan sobre los criterios de evaluación de los proyectos de diseño, lo cual deja ver que el docente tiene poco claro qué es lo que el estudiante debe aprender —tomando como medio didáctico el análisis de un problema de diseño y la propuesta de solución al mismo— y por lo tanto tampoco hay claridad sobre cómo evaluar el proceso, los alcances, los resultados, la forma de presentarlo, etc.

Cuando no se tiene claro qué debe aprender el estudiante en cada curso y sobre todo qué debe ir mostrando que ha aprendido a través de los ejercicios de taller de diseño, no se tiene claridad tampoco de cómo debe ir incrementando la complejidad.

¹⁷ La calidad gráfica y material de los diseños de los estudiantes fue cuestionada refiriéndose a la incapacidad de traducir de un lenguaje a otro, la falta de habilidades viso-motrices, la falta de espacios y a veces tiempo libre, fuera de los horarios de clase, para utilizar talleres y laboratorios. También se hace referencia a que en ocasiones hay poco rigor al evaluar la calidad de los resultados de diseño.

2019 TABLA DE RECOMENDACIONES

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	Programa académico
<p>Integración Teoría - Práctica - Historia.</p>	<p>Se recomienda que los responsables del Programa Académico formen las estrategias pertinentes para que sus docentes dominen la teoría de la sustentabilidad; además, conocer métodos apropiados desde cada área disciplinar para que los estudiantes realicen propuestas de diseño sustentables acorde con la propia postura teórica de la Facultad. Se recomienda la generación de metodologías... para la realización de proyectos con base en la sustentabilidad, la reflexión teórica y crítica, diseño inclusivo e innovación...</p> <p>Se recomienda fortalecer los contenidos vinculados con la gestión de negocios en los talleres de diseño, para que los estudiantes desarrollen proyectos en donde resuelvan problemas vinculados, precisamente, a la gestión de negocios.</p> <p>...dentro de los mecanismos de evaluación integral a manera de cierre cognitivo que implementa la institución en los proyectos del área de síntesis y evaluación (ASE), las rúbricas que aquí se utilizan, no contemplan en sus criterios a evaluar el registro de esta reflexión del aprendizaje por parte de los alumnos. En este sentido, se recomienda re-estructurar estos instrumentos de evaluación para que contemplen la reflexión de las competencias desarrolladas por los estudiantes.</p> <p>Se recomienda hacer un balance pertinente entre la teoría y la práctica en los talleres de diseño</p>	<p>Diseño. Morelos.</p> <p>Diseño Industrial. Valle de México.</p> <p>Diseño. Noroeste.</p> <p>Diseño Industrial. Noreste.</p>
<p>Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios.</p>	<p>Se recomienda fortalecer y estimular la perspectiva interdisciplinaria que supere la idea de que ésta consiste en el solo trabajo en equipo.</p> <p>Se recomienda que los proyectos que se desarrollan en Integradora I e Integradora II puedan extender su complejidad vinculándose con otros PA de la UTM y no sólo operen con base en las exigencias puntuales del mercado laboral.</p>	<p>Diseño. Guadalajara.</p> <p>Diseño Digital, Área Animación. Península de Yucatán.</p>
<p>Calidad de solución gráfica y material</p>	<p>Se recomienda aprovechar espacios como las muestras de proyectos a final de los semestres, para que en ellos, se lleven a cabo evaluaciones formales de la calidad de los productos.</p> <p>Se recomienda capacitar en profundidad a los estudiantes desde los niveles básicos, de tal manera que durante el nivel medio puedan desarrollar visualizadores, presentadores y prototipos digitales y tradicionales de alta calidad.</p> <p>Se recomienda definir referentes y un proceso de revisión de la calidad académica (gráfica, material y conceptual) de los resultados o productos de los Proyectos de Aplicación Profesional...</p> <p>Se recomienda a los responsables del Programa Académico y los docentes determinar actividades, que desarrollen en los estudiantes competencias para traducir la información expresada en un determinado sistema de signos. También los métodos para la enseñanza y el aprendizaje están planeados para desarrollar competencias que promuevan la visomotricidad, pero en la exposición de trabajos los estudiantes tampoco mostraron tener estas competencias desarrolladas...</p>	<p>Diseño Gráfico. Colima.</p> <p>Diseño Industrial. Noreste.</p> <p>Diseño. Guadalajara.</p> <p>Diseño Animación y Arte Digital. Valle de México.</p>

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	Programa académico
<p>Mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes.</p>	<p>Se recomienda que, a lo largo del trayecto de los estudiantes por el plan de estudios, éstos se apropien de competencias genéricas, o sea, lectura, escritura y argumentación...</p> <p>No existen métodos de enseñanza-aprendizaje que ejerciten la estructura proyectual que permita la construcción de argumentos teóricos que sustenten las decisiones de diseño con: a. elementos prácticos (uso, función, significado, etcétera); b. productivos (costos, materiales, cotizaciones, administración de tiempo, etcétera); conceptuales y de relación (posición, dirección etcétera); d. sustentabilidad (diseño sustentable); y, e. con responsabilidad social.</p> <p>Se recomienda que en los criterios de evaluación de las asignaturas se considere la argumentación sobre las decisiones de diseño y/o producción de los estudiantes como parte del Saber hacer y que sirvan estas prácticas argumentativas para reforzar sus conocimientos a través de los proyectos que desarrollan.</p> <p>En la exposición de los ejercicios (...), se hizo evidente que, al tratar de construir argumentos con base en la integración de los conocimientos de sus diferentes asignaturas presentes, pasadas y futuras, para fundamentar el logro de un "producto sistema", estas disertaciones verbales fueron un tanto ambiguas porque las exposiciones que se realizan en las entregas de los ejercicios y del Programa de Evaluación Final (PEF), no se están evaluando de manera integral. Debido a que estos aprendizajes cualitativos que se dan en tiempo real, no son documentados ni contemplados en las rúbricas de evaluación de los programas.</p> <p>Se recomienda que los responsables del Programa Académico generen estrategias para asegurar que los estudiantes se apropien de los contenidos y tengan elementos teóricos que apoyen sus decisiones de diseño; que comprueben su aplicación al momento de proyectar un producto o proyecto final y que expresen de manera oral y escrita los conceptos, teorías o temas de la disciplina que están presentes en los proyectos o productos que presentan.</p>	<p>Diseño Gráfico Universidad de Colima.</p> <p>Diseño, Universidad de Xochicalco, Tijuana.</p> <p>Diseño y Moda Industrial. Guanajuato.</p> <p>Diseño Industrial. Monterrey.</p> <p>Diseño Animación y Arte Digital. CDMX.</p>
<p>Desarrollo de competencias para el trabajo en equipos.</p>		
<p>Pertinencia social de los proyectos realizados.</p>	<p>Se recomienda que en los criterios de evaluación de las asignaturas se considere la argumentación sobre las decisiones de diseño y/o producción de los estudiantes como parte del Saber hacer y que sirvan estas prácticas argumentativas para reforzar sus conocimientos a través de los proyectos que desarrollan.</p> <p>se recomienda, dar cabida o incorporar ofertas de la incubadora a las materias integradoras, de tal suerte que se aprovechen al máximo actividades propias de la región para con el diseño digital área animación, por ejemplo, la Apicultura. La necesidad de este vínculo, se hizo presente en las entrevistas con los profesores, los cuales manifestaron la injerencia que deben tener los estudiantes de DDAA con la riqueza cultural de la región.</p>	<p>Animación Digital. Puebla.</p> <p>Diseño Digital, Área Animación, Península de Yucatán.</p>
<p>Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales.</p>	<p>Hay mecanismos que no han sido implementados, como por ejemplo el "Proyecto de IDGD", que se plantea como un medio por el que los alumnos del último semestre hagan evidente en sus proyectos los aprendizajes previstos en los programas operativos de la malla curricular del primero al séptimo semestre y así conseguir que su modalidad de titulación conjunta y ponga a prueba los conocimientos y habilidades adquiridos, para la resolución de un problema real. Se recomienda, aplicarlo y también documentar y analizar los resultados que este arroje para medir su pertinencia con respecto a las expectativas por el cual fue estructurado...</p>	<p>Ingeniero en Diseño Gráfico. Baja California.</p>

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	Programa académico
<p>Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales.</p>	<p>Se recomienda que en algunas materias en las que se desarrollan proyectos de animación en los que los alumnos puedan integrar contenidos como principios de animación, guionismo, lenguaje cinematográfico, entre otros, para la producción de cortometrajes o cineminutos de animación. De tal manera que sea posible conjuntar en el proceso de producción de animación, sus habilidades técnicas con las narrativas.</p> <p>Se recomienda alinear con los requisitos para la elaboración del reporte del proyecto terminal, la integración de los conocimientos adquiridos a lo largo de la formación académica proyectual y documental, priorizando la evidencia de la investigación, los procesos de análisis y síntesis de los alumnos, para la obtención de resultados y proposición de soluciones viables y factibles.</p> <p>Se recomienda que los programas operativos del Programa Académico se elaboren y se revisen entre los profesores de taller y las materias que corresponden al nivel, con la finalidad de tener una visión holística de los contenidos de aprendizaje de todas las materias con fines de pertinencia, coherencia y actualización entre los pares académicos del nivel y considerar la coherencia de su organización.</p> <p>Se recomienda consolidar los mecanismos de integración de conocimientos por medio de trabajos colegiados, considerando las temáticas de responsabilidad social y el diseño sustentable, para fundamentar sus posturas teóricas acerca de la disciplina a fin de coadyuvar a la formación académica integral de los estudiantes... ya que diseñar es una actividad que detecta necesidades y propone soluciones a problemas cotidianos considerando la sustentabilidad y la responsabilidad social.</p> <p>Se recomienda utilizar (las argumentaciones de los estudiantes presentar sus proyectos) como mecanismos de cierre cognitivo con sus respectivos instrumentos de evaluación integral en los diferentes niveles de transición académica, en el caso de las exposiciones, al final de cada proyecto.</p> <p>Se recomienda implementar contenidos de relaciones públicas o lenguaje corporal u oratoria en los contenidos ...con el propósito de favorecer la facilidad de palabra y el dialogo al momento de exponer sus trabajos para reforzar la seguridad que ya de por sí la tienen en sus argumentos diseñísticos.</p>	<p>Animación Digital. Puebla.</p> <p>Diseño Industrial. Colima.</p> <p>Diseño Industrial. Valle de México.</p> <p>Diseño. Baja California.</p> <p>Diseño Industrial. Monterrey.</p> <p>Diseño Digital, Área Animación. Península de Yucatán.</p>
<p>Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad, o por complejidad creciente a lo largo de los semestres.</p>	<p>Se recomienda que en algunas materias en las que se desarrollan proyectos de animación, más allá de la habilitación técnica en el uso de las herramientas, se planteen problemas de complejidad creciente....</p> <p>Se recomienda realizar una verificación colegiada de los alcances reflejados en los productos de los estudiantes, para integrar una evolución progresiva en la complejidad de los productos sometidos a la evaluación del aprendizaje.</p>	<p>Animación Digital. Puebla.</p> <p>Diseño Industrial. Colima.</p>
<p>Otras</p>	<p>La información que surge (de diversas actividades como "Proyecto de IDGD") serviría para la reflexión en la mejora didáctica de los docentes y para desarrollar temas de investigación educativa en donde se desarrolle la manera de enseñar y de aprender la Ingeniería de Diseño Gráfico Digital favoreciendo la discusión del estado del arte de la disciplina... Por lo que se recomienda considerar estos puntos para reflexionar, fortalecer y enriquecer la didáctica de los profesores, la investigación educativa y la bibliografía.</p> <p>Se recomienda que el Programa Académico haga explícito y público, a través de una amplia estrategia de divulgación, el método o los métodos, así como, las características de la memoria metodológica</p>	<p>Ingeniero en Diseño Gráfico Digital. Baja California.</p> <p>Diseño Gráfico. Colima.</p>

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	Programa académico
Otras	<p>(porque es una fortaleza que los estudiantes utilizan un método y una memoria metodológica como parte fundamental de su estrategia proyectual) para que esté a disposición de todos los miembros de la comunidad.</p> <p>Se recomienda (en las evaluaciones de los proyectos de diseño) integrar a todos los profesores involucrados en el desarrollo del proyecto, pero, además, a otros que, si bien no tienen una conexión formal de su asignatura con la del taller de diseño, indirectamente sí pueden beneficiarse de la información que el proceso evaluativo les proporciona; asimismo, se recomienda incorporar en estas evaluaciones a empleadores y contratantes de diseño.</p> <p>La rotación de los docentes genera confusión al interior de la academia, en las formas de abordar los proyectos y en su dirección... se recomienda establecer una metodología definida por y para el Programa Académico de Diseño Industrial, de una manera clara, y difundirla entre los miembros de la academia para generar acuerdos y lograr los propósitos de enseñanza-aprendizaje establecidos en el Plan de Estudios y programas operativos.</p> <p>Se recomienda que el Programa Académico de Diseño Industrial, gestione y desarrolle las actividades necesarias y pertinentes a su reglamentación, para poder contar con un cuerpo académico de investigación educativa y disciplinar, que contribuya a establecer las relaciones teórico-prácticas necesarias en la interacción de las unidades de aprendizaje...</p> <p>Se recomienda que los responsables del Programa Académico de Diseño Industrial y los docentes de tiempo completo trabajen de manera colegiada en establecer, actualizar, evaluar, sistematizar y reforzar sus métodos de enseñanza-aprendizaje, coherentes con los objetivos planteados y promover en los estudiantes actividades de investigación que les permitan abordar de mejor manera proyectos de diseño.</p> <p>(...) las evidencias de los instrumentos de evaluación (rúbricas actuales) tendrían que contemplar criterios de evaluación integral y no únicamente los que se centran en los resultados formales, que desdibujan los procesos, actitudes y reflexiones que los llevaron a desarrollar dichos resultados. Entonces, se recomienda que los instrumentos de evaluación contemplen criterios de evaluación integral.</p> <p>Se recomienda que la Escuela de Diseño promueva la investigación educativa con apoyo de la Licenciatura en Ciencias de la Educación para generar una metodología de diseño propia de la Escuela, con métodos de enseñanza-aprendizaje apropiados para que el estudiante posea la capacidad de contextualizar la solución de un problema con una visión holística y promueva el trabajo multidisciplinario en los proyectos integrales.</p> <p>Se recomienda que se evalúen no sólo los conocimientos y la complejidad conforme se va avanzando en la currícula, sino también los procesos, las actitudes y las reflexiones de su actividad diseñística.</p> <p>Se recomienda que el Programa Académico fortalezca aspectos esenciales como los perfiles de los profesores (de todas las materias y de los Proyectos de Aplicación Profesional PAP) que se incorporan a la planta docente, así como su formación.</p> <p>Se recomienda (...) desarrollar y ofrecer contenidos y proyectos que puedan apoyar a la industria de las tecnologías de información user interface (UI) y user experience (UX) y los videojuegos (realidad virtual / realidad aumentada). Estas acciones pueden convertirse en una diferenciación tecnológica importante que les va a permitir una mayor ventaja competitiva en el ámbito laboral.</p>	<p>Diseño Gráfico. Colima.</p> <p>Diseño Industrial. Colima.</p> <p>Diseño Industrial. Valle de México.</p> <p>Diseño. Baja California.</p> <p>Diseño Industrial. Monterrey.</p> <p>Diseño. Guadalajara.</p> <p>Diseño Digital, Área Animación. Yucatán.</p>

INFORMES 2020

Análisis preliminar

En 2020 se acreditaron 11 programas de diseño. Los tres primeros dictámenes se refieren a programas que recibieron la visita de los pares evaluadores en los últimos tres meses del año 2019 aunque el dictamen se entregó en 2020.

Debido a las condiciones de trabajo y estudio que la pandemia por COVID 19 trajo consigo en el país y en el mundo, el Comaprod suspendió unos meses los procesos de evaluación para la acreditación y reanudó su trabajo haciendo ajustes para poder llevar a cabo la visita virtual. Los otros ocho programas que se acreditaron fueron evaluados a través del esquema de visita virtual.

El área de diseño que acreditó más programas fue la de Diseño Gráfico (4 / 36.3%), le siguió Diseño Industrial (3 / 27.3%); también se acreditaron dos programas de Diseño Multimedia y dos más de Textil (18.2% c/u). Del total de recomendaciones de diversa índole que se hicieron a los 11 programas académicos evaluados (292 recomendaciones) solo el 18.5% (54 recomendaciones¹⁸) corresponden al taller de diseño, cifra que incrementó en un 3% con respecto a las recomendaciones hechas en 2019. Se percibe que entre el 2018 y el 2020 hay una tendencia del 3% de incremento de recomendaciones orientadas al taller de diseño.

La categoría que recibió más observaciones es la que se refiere a **la mejora de las competencias argumentativas**¹⁹ (10 /18.86%); en este rubro la mayoría de las recomendaciones hacen referencia a considerar en la evaluación la capacidad de los estudiantes para argumentar sobre sus decisiones de diseño utilizando un lenguaje especializado. Para lograrlo se recomienda fomentar la lectura de textos específicos sobre diseño para incrementar sus referentes teóricos y con ello enriquecer la exposición de sus argumentos sobre la toma de decisiones al diseñar.

¹⁸ Se han considerado como recomendaciones algunas observaciones que, en el dictamen, cuando se hace referencia al contexto general del Programa Académico fueron mencionadas como áreas de oportunidad que deben trabajarse para mejorar la calidad y que posteriormente no se integraron formalmente como recomendaciones.

¹⁹ Si bien es recurrente la recomendación sobre desarrollar las competencias argumentativas en los estudiantes, no se menciona en ningún informe qué tipo de didáctica debe tener el docente para lograrlo y si bien la lectura de textos especializados es un buen recurso, creo que el maestro debe predicar con el ejemplo, es decir, cuidar conscientemente que su trabajo de asesoría y retroalimentación esté argumentado utilizando el lenguaje, conceptos y teorías que le den sustento a sus sugerencias o cuestionamientos. Si no se trabaja en eso con el docente es muy difícil exigirle al estudiante lo que no hace el docente. Aquí el tema es que no es solo un asunto de trabajar con el maestro en el desarrollo de cierta didáctica, sino que el docente debe tener todo ese bagaje teórico además de la experiencia profesional.

La **integración de contenidos**²⁰ ha sido ampliamente recomendada (7 / 12.96%); se hace énfasis en que el estudiante debe incorporar los conocimientos adquiridos previamente y durante el ciclo escolar que cursa para hacer cierres cognitivos.

La **integración de la teoría-práctica e historia** es una carencia que aparece recurrentemente en las recomendaciones (8 / 14.81%). Aquí se hace referencia a los resultados de los ejercicios o proyectos que se realizan en las materias proyectuales²¹ y cómo, desde el planteamiento del problema de diseño, el proceso que se sigue para diseñar hasta el resultado propuesto son etapas del que-hacer diseñístico en las que se incorporan conocimientos de diversa índole.

Sobre la **pertinencia social de los proyectos**²² (8 / 14.81%) se insiste en acercar a los estudiantes a la realidad regional y proponerles problemas de diseño que incidan en la sociedad y también que ellos aprendan a identificar diversas necesidades de diseño en sus localidades.

Otro aspecto que destacó en las recomendaciones tiene que ver con tener un plan de estudios diseñado considerando que la **complejidad aumente** conforme avanzan los estudiantes en su formación (6 / 11.11%). Generalmente se hace referencia a tres aspectos: a) contar con evidencias que permitan constatar que la complejidad de los proyectos va aumentando progresivamente conforme avanza el estudiante; b) definir y explicitar las secuencias progresivas para que los estudiantes resuelvan problemas de diseño de complejidad creciente y c) estrategias didácticas y criterios de evaluación que respondan a una lógica de complejidad creciente dentro del plan de estudios. Estas recomendaciones van ligadas a las que tienen que ver con cuestiones **metodológicas** (5 / 9.25%), donde se percibe que se carece de metodologías proyectuales y solidez teórica para llegar a la conceptualización del diseño. Se menciona que es necesario que los maestros se formen en la didáctica propia del diseño.

Cuando se habla de trabajos cuya complejidad va en aumento, se piensa en problemas que, para su solución se requiere de la participación de profesionales de diferentes disciplinas, por ello en los dictámenes de acreditación las recomendaciones sobre el trabajo interdisciplinario (6 / 11.11%) están estrechamente ligadas a la complejidad creciente.

Vuelven a aparecer recomendaciones sobre las posibilidades de realizar **investigación** aplicada o proyectual (3 / 5.55%) a partir de los proyectos de diseño.

En este año solo hubo una recomendación sobre el perfil del docente que participa en las materias proyectuales y no hubo recomendaciones relacionadas con la **calidad gráfica y material** de los trabajos, ni con el desarrollo de competencias para el trabajo en equipos y el análisis y evaluación de contenidos y aprendizajes²³.

²⁰ Las recomendaciones sobre **integración de contenidos en el plan de estudios** consideran las asignaturas de taller de diseño y las concebidas desde la estructura curricular como materias “integradoras”. Aquí se deben integrar conocimientos de diversa índole. En el 2020 se refieren concretamente a temas de sustentabilidad y gestión.

²¹ Generalmente estas carencias se perciben en las exposiciones de los trabajos que hacen los Programas Académicos cuando se lleva a cabo la visita in situ a la institución. En las evaluaciones para la acreditación del 2020 que se realizaron de manera virtual, se revisaron los trabajos de la exposición que mostraron los PA paralelamente con el programa operativo y las rúbricas de evaluación (cuando se incluyeron), aunado a la breve presentación que pudieron hacer los estudiantes. Entonces se puede detectar si falta esta integración.

²² Trabajar con comunidades o grupos sociales para identificar necesidades que puedan resolverse a través del diseño impone retos adicionales pues hay que aprender a detectar la necesidad, problematizarla, estudiar al grupo social y para proponer una solución pertinente se requiere conocer diferentes aspectos sobre el mismo, además de considerar los recursos disponibles (materiales, técnicos y tecnológicos, económicos, humanos...), tiempos, etc., lo cual es mucho más complejo que proponer un problema ficticio donde todas las condiciones se establecen a priori.

²³ Infiero que esto se debió a que tanto las condiciones de trabajo de los estudiantes durante la pandemia, como la evaluación de los proyectos presentados en la exposición virtual a través de la pantalla fue difícil evaluar la calidad de los trabajos y emitir alguna recomendación sobre el trabajo en equipo ya que fue un año en el que todos los estudiantes trabajaron desde sus casas con los recursos que tenían disponibles, lo cual implicó un gran esfuerzo para las IES y un enorme reto didáctico para los maestros y de aprendizaje para los estudiantes.

2020 TABLA DE RECOMENDACIONES

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	IES/Programa académico/ Fecha
<p>Integración Teoría - Práctica - Historia.</p>	<p>En la exposición de trabajos se pudo observar —a través de las argumentaciones de los estudiantes sobre sus decisiones de diseño— que algunos contenidos de las materias teóricas no son dominados por los estudiantes, por diversas situaciones como la falta de seguimiento en cuanto a la aplicación de estos contenidos en trabajos escolares de las materias consecuentes y la ausencia de rúbricas que integren conocimientos desde las distintas asignaturas para una evaluación integral de los proyectos finales; por lo tanto se recomienda que la Escuela genere las estrategias pertinentes para asegurar la vinculación e integración de los contenidos de las distintas asignaturas teóricas y prácticas en la fundamentación de los proyectos que realizan.</p> <p>Se recomienda complementar los contenidos de las asignaturas donde se tratan temas de sustentabilidad, desarrollo social y conocimiento histórico-cultural con actividades de vinculación y extensión que les permita a los estudiantes aproximarse a casos puntuales (para sus proyectos de diseño) donde su labor tiene un impacto.</p> <p>Se recomienda que los responsables del Programa Académico generen estrategias para asegurar que los estudiantes se apropien de los contenidos y tengan elementos teóricos que apoyen sus decisiones de diseño; que comprueben su aplicación al momento de proyectar un producto o proyecto final y que expresen de manera oral y escrita los conceptos, teorías o temas de la disciplina que están presentes en los proyectos o productos que presentan.</p> <p>Se recomienda fortalecer significativamente la formación teórica e histórica de los estudiantes...</p> <p>Se plantea que el egresado de Diseño Gráfico y Digital produzca interfaces, con el objetivo de trascender el objeto visual, y donde dichas interfaces funcionen como los mediadores que requieren de la participación de los usuarios, produciéndose así una interacción cognitiva que deriva en la construcción simbólica de la realidad compleja. Esta tarea requiere la formación de un profesionista que aprecie la importancia de la teoría y la investigación para sustentar su desempeño profesional, situación que se valora por los estudiantes y en razón de la cual han referido que se incorporen contenidos y herramientas de investigación desde los primeros semestres ... se recomienda atender este interés por parte de los estudiantes.</p> <p>Se recomienda, que las asignaturas donde se comienza a formar al estudiante en el trabajo proyectual, incluidas las, integradoras I y II, se propongan estrategias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento teórico-crítico y no sólo operen con base en las exigencias puntuales del mercado laboral.</p>	<p>Diseño Industrial. Baja California.</p> <p>Diseño Industrial. CDMX.</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. Valle de México.</p> <p>Diseño Gráfico. Nuevo León.</p> <p>Diseño Gráfico y Digital. Puebla.</p>
<p>Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios.</p>	<p>La “mezcla” entre alumnos de Diseño, Animación y Arte Digital junto con otros programas como Diseño Gráfico, puede ser buena vinculación para generar un trabajo interdisciplinario; se recomienda hacer trabajo de academia con los profesores que imparten materias de tronco común que estén compartidas y solicitar que el contenido y las actividades del curso impacten a todos los alumnos, así como analizar las actividades y proyectos para corroborar que se tocan temas no solo de diseño gráfico sino también de animación y arte digital.</p> <p>Se recomienda incrementar el número de proyectos interdisciplinarios, esto es, con carreras que no necesariamente provienen del diseño, tales como los que ya se hacen con ingeniería.</p>	<p>Diseño, Animación y Arte Digital. Valle de México.</p> <p>Diseño Gráfico. Nuevo León.</p>

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	IES/Programa académico/ Fecha
Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios.	El proceso de Diseño Gráfico en la actualidad se centra prioritariamente en la atención de necesidades o problemas de comunicación visual que, por la complejidad del contexto, requiere de la participación tanto de diseñadores gráficos como de profesionales de otras áreas del conocimiento... En el proceso formativo de los diseñadores gráficos es dentro de los talleres de diseño donde se vierten e integran todos los conocimientos de tipo teórico y metodológico para atender de manera operativa las situaciones descritas en el párrafo anterior por lo que es ahí en donde también se podrían conformar equipos interdisciplinarios de trabajo. se recomienda que se proponga a los estudiantes la realización de proyectos que requieran de equipos interdisciplinarios...	Diseño Gráfico. CDMX.
Calidad de solución gráfica y material.	No hubo recomendaciones.	
Mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes.	<p>Se percibió la falta de apropiación de los estudiantes de los diferentes métodos utilizados en el desarrollo de dichos proyectos y la forma de abordar las propuestas de diseño con énfasis teórico y argumentativo.</p> <p>Se recomienda al PA sumar otros mecanismos de evaluación de los aprendizajes, tales como, la presentación pública de los proyectos de diseño, animación o arte digital, en un espacio donde los estudiantes puedan verbalizar los argumentos que los llevaron a tomar sus decisiones.</p> <p>La “mezcla” entre alumnos de Diseño, Animación y Arte Digital junto con otros programas como Diseño Gráfico, puede ser buena vinculación para generar un trabajo interdisciplinario...se recomienda hacer trabajo de academia con los profesores que imparten materias de tronco común que estén compartidas y solicitar que el contenido y las actividades del curso impacten a todos los alumnos, así como analizar las actividades y proyectos para corroborar que se tocan temas no solo de diseño gráfico sino también de animación y arte digital.</p> <p>en las entrevistas con estudiantes del último año y con recién egresados, las verbalizaciones manifestaban el conocimiento de esta última versión del diseño (en la que se trabaja de manera estratégica considerando a los usuarios), sin embargo, el lenguaje utilizado es coloquial y la argumentación sobre el proyecto no incluía premisas derivadas del contexto, de los posibles usuarios y los beneficios a la comunidad. se recomienda el diseño de estrategias didácticas congruentes con el plan de estudios...</p> <p>Los alumnos argumentan con claridad sus propuestas diseñísticas, pero en la exposición de trabajos se observó que se les dificulta identificar los referentes teóricos de peso en su argumentación. Se recomienda fomentar en los alumnos la revisión de lecturas que les permitan contrastar las diversas posturas teóricas en los ámbitos diseñísticos; esto permitirá que los estudiantes identifiquen las teorías vigentes y se fomente el pensamiento crítico.</p> <p>Se recomienda hacer énfasis a los estudiantes sobre la importancia de recurrir a estas fuentes de información y, sobre todo, fomentar el desarrollo de una actitud crítica ante la información y el conocimiento disponible que coadyuve a tomar las decisiones de diseño en sus procesos creativos.</p> <p>Se recomienda que se promuevan lecturas dentro de las asignaturas teóricas y prácticas, que como parte de las actividades de aprendizaje se les pidan reportes, ensayos o documentos que describan (y argumenten) tanto los procesos como los resultados, sus fundamentaciones teóricas y metodológicas y sus fuentes de información...</p>	<p>Diseño Industrial. Baja California.</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. Valle de México.</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. Estado de México.</p> <p>Diseño Gráfico. Nuevo León.</p> <p>Diseño Gráfico. Puebla.</p> <p>Diseño Industrial. Puebla.</p> <p>Diseño Gráfico. Valle de México.</p>

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	IES/Programa académico/ Fecha
Desarrollo de competencias para el trabajo en equipos.	No hubo recomendaciones.	
Pertinencia social de los proyectos realizados.	<p>Se pudieron identificar proyectos con alta probabilidad de vinculación con los diferentes sectores sociales, productivos y económicos de la región, porque los alumnos verbalizan con claridad los temas referentes al uso y aplicación de materiales y procesos;(…) se recomienda aprovechar la capacidad y experiencia de los docentes de las distintas asignaturas que conforman el Programa Académico para identificar problemas de diseño regionales, y que el Departamento de Vinculación establezca convenios de colaboración con los diferentes sectores, para participar en la solución de problemas reales y mostrar a la sociedad los aportes del diseño en diferentes ámbitos...</p> <p>Los estudiantes nos compartieron una reflexión, al señalar que, la sustentabilidad es un problema y un reto que atraviesa cuestiones tan frecuentes como la cantidad de materiales que gastan para realizar sus trabajos y lo que después hacen con ellos, tirarlos o reutilizarlos. También les resulta difícil orientar sus proyectos hacia el compromiso social porque tienen pocas experiencias de contacto con las necesidades de otros grupos sociales.</p> <p>Se recomienda, plantear proyectos en los que el alumno identifique, plateé y defina un problema para después resolverlo desde su área de estudio.</p> <p>Se recomienda profundizar en el reconocimiento de las diversas necesidades que existen en la localidad y ampliar las estrategias para que los y las estudiantes tengan contacto con esta realidad, no solo a través de los proyectos finales.</p> <p>Se recomienda enfáticamente que estos proyectos (Los de taller de diseño)...incluyan contenidos relacionados con la sustentabilidad para que aprendan a generar proyectos completos más adecuados a la realidad del momento y las necesidades de la sociedad.</p>	<p>Diseño Industrial. Baja California.</p> <p>Diseño Industrial. CDMX.</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. Estado de México.</p> <p>Diseño Industrial. Puebla.</p> <p>Diseño Gráfico. Estado de México.</p>
Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres projectuales.	<p>Se recomienda reforzar en los alumnos la recuperación de aprendizajes previos para su aplicación en las materias que van cursando cronológicamente además de contar con un documento que refuerce y haga evidente el proceso/método que se desarrolló para lograr el producto presentado.</p> <p>Se recomienda que el Programa cuente con estrategias que fomenten la integración de los productos de las diversas asignaturas y que esto permita la creación de portafolios de los estudiantes, y también que la institución observe el rendimiento escolar de forma individual...</p> <p>Se recomienda enfáticamente que estos proyectos (Los de taller de diseño) sean integradores y requieran para su solución de aspectos vinculados con la gestión, en donde desarrollen planes y modelos de negocios redituables, mismos que integren información relevante con base en datos reales que sustenten dichos proyectos...</p> <p>En las memorias de estadías presentadas como evidencia documental, no se muestra la aplicación de los conocimientos del “Saber hacer”,... y no se demuestra la aplicación de los conocimientos adquiridos y los resultados conseguidos;...se recomienda que en cada “Estadía” se evidencie en el reporte el qué, el cómo y sobre todo el por qué se aplicó el conocimiento adquirido por el estudiante durante su trayectoria escolar, de manera clara y específica...</p>	<p>Diseño, Animación y Arte Digital. Estado de México.</p> <p>Diseño Gráfico. Puebla.</p> <p>Diseño Gráfico. Estado de México.</p> <p>Diseño Textil y Moda. Puebla.</p>

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Proyectuales.	Recomendaciones	IES/Programa académico/ Fecha
<p>Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad, o por complejidad creciente a lo largo de los semestres.</p>	<p>Se recomienda establecer estrategias para sistematizar el acopio de evidencias de todas las experiencias en las cuales el diseño ha realizado aportes a la sociedad, ya que en la documentación presentada hizo falta evidencias que permitieran contrastar cómo el plan de estudios se traduce y se aplica para lograr el desarrollo académico de los estudiantes a lo largo de las diferentes generaciones que han cursado la carrera.</p> <p>Se recomienda que se definan y hagan explícitas las secuencias que dentro del plan de estudios irán llevando al estudiante a resolver problemas de animación cuya complejidad aumenta conforme avanza en los cuatrimestres...</p> <p>Se recomienda el diseño de estrategias didácticas congruentes con el plan de estudios; esto es, la organización curricular responde a una lógica de complejidad creciente que va del aprendizaje formal o sintáctico del diseño hasta el aprendizaje del pensamiento de diseño cuyo fin es generar experiencias en los usuarios; sin embargo, las entrevistas con estudiantes, revelaron que la didáctica no va anticipando de forma gradual este cambio en la manera de abordar el diseño, quedando en evidencia que hasta el fin del tercer año, los jóvenes buscan un “estilo de diseño” propio y en el cuarto año, el cambio en este enfoque es tajante.</p> <p>Se recomienda generar una didáctica “de espiral ascendente” el estudiante mire toda la complejidad del diseño desde el principio, aun cuando el énfasis, en los primeros tres semestres sea en lo formal, los estilos, la composición, pero sin perder de vista que esto se inserta en la lógica amplia de las estrategias de comunicación y la experiencia de usuarios</p> <p>En las entrevistas con docentes y alumnos pudimos observar que hay un desbalance al evaluar los resultados de los ejercicios que desarrollan los estudiantes —donde el más alto valor se otorga a la calidad del trabajo entregado— de cara a otras consideraciones como la de evaluar el proceso de diseño, aspecto que justo tiene que ver con cómo se enseña a diseñar y se aprende a hacerlo. por lo que se recomienda analizar colegiadamente cuáles son los criterios pertinentes para evaluar el aprendizaje de los estudiantes a través de los trabajos que desarrollan en cada asignatura de acuerdo con el nivel en que se encuentran dentro del plan de estudios.</p> <p>Se recomienda que en estos foros (espacios de trabajo colegiado de la academia) se acuerden las secuencias didácticas para que ahí también se discutan aspectos que tengan que ver con el estado teórico del diseño, la del textil y la moda.</p>	<p>Diseño Industrial. Baja California.</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. Estado de México.</p> <p>Diseño Gráfico. Nuevo León.</p> <p>Diseño Industrial. Puebla.</p> <p>Diseño Textil y Moda. Puebla.</p>
<p>Otras</p>	<p>Los docentes que imparten los cursos de diseño son los mismos que imparten las materias de metodología, sin embargo, esto no impacta en los estudiantes al momento de explicar sus proyectos, sobre todo cuando se trata de identificar las diferencias entre un método y otro. Por lo tanto, se recomienda establecer reuniones de profesores por área de conocimiento en donde se defina con claridad el método que será aplicado en cada ciclo escolar, además de llevar a cabo estrategias para que los estudiantes realicen lecturas de textos referentes a la postura teórica del plan de estudios desde la perspectiva disciplinar ya que se percibe desconocimiento en cuanto a textos, autores, corrientes del diseño industrial, etc.</p> <p>Se recomienda rescatar las diferentes experiencias de los trabajos desarrollados, para establecer proyectos de investigación aplicada en materiales, docencia, procesos productivos o proyectos de corte antropológico-social desde la perspectiva de diseño, ergonomía, etc.</p>	<p>Diseño Industrial. Baja California.</p>

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Proyectuales.	Recomendaciones	IES/Programa académico/ Fecha
Otras	Se recomienda rescatar las diferentes experiencias de los trabajos desarrollados, para establecer proyectos de investigación aplicada en materiales, docencia, procesos productivos o proyectos de corte antropológico-social desde la perspectiva de diseño, ergonomía, etc.	Diseño Moda y Textil. Morelos.
	Se recomienda, por un lado, buscar contratar diseñadores, animadores o artistas digitales que demuestren no sólo destacada experiencia profesional sino también un amplio recorrido por el trabajo académico y la investigación, y hacer todo lo posible por asignar a estos en asignaturas específicas, que son las de mayor conexión con la construcción del perfil de egreso; esto garantizaría que los estudiantes reciban una formación pertinente y adecuada en las dos dimensiones, la del campo laboral y la del avance teórico de la disciplina.	Diseño, Animación y Arte Digital. Estado de México.
	Se recomienda establecer un acercamiento hacia la investigación para visualizarla como un método y herramienta para realizar proyectos, y no como algo meramente teórico.	Diseño, Animación y Arte Digital. Estado de México.
	Se recomienda establecer con claridad el concepto de investigación proyectual que permite la vinculación con instituciones y empresas bajo la responsabilidad de un docente que pueda darle seguimiento a mayor plazo.	Diseño Industrial. Puebla.
	En la información lingüística ...se evidenció una falta de "Didáctica para el Diseño", definiendo a este como el uso de técnicas y métodos creativos aplicados a la conceptualización en el diseño. Por ejemplo, en las relatorías de los docentes que enseñan en talleres no describieron planes de acción y creación de escenarios que promuevan la parte de conceptualización en el diseño y la toma de decisiones del alumno para evaluar su propio proceso creativo que resulta en generación de una propuesta de diseño.... se recomienda que el Programa Académico genere un programa de formación de profesores que considere aspectos de planeación didáctica.	Diseño Textil y Moda. Puebla.

INFORMES 2021

Análisis preliminar

En 2021 se acreditaron 13 programas de diseño, de los cuales 4 son de diseño gráfico y 4 de multimedia (30.76% c/u que suman el 61:52%); le siguen 3 de diseño industrial (23.07%) y 2 de diseño textil (15.38). Del total de recomendaciones de diversa índole que se hicieron a los 13 programas académicos evaluados (550 recomendaciones) solo el 14% (77 recomendaciones²⁴) corresponden al taller de diseño, que es un porcentaje más bajo que en los dos años previos.

En ese año el 100% de los programas fueron evaluados de forma virtual, lo cual propició que algunas de las categorías de análisis que hemos revisado en los años previos prácticamente no fueran consideradas; tal es el caso del **perfil docente** para impartir los cursos de taller (0 recomendaciones) y la **calidad de la solución gráfica** y material de las propuestas de diseño (1 sola recomendación).

Por otro lado, la categoría que recibió más observaciones es la que se refiere a **la vinculación teoría práctica e historia** (17 /22.07%); en este rubro la mayoría de las recomendaciones hacen referencia a que el estudiante tenga referentes teóricos que le permitan tomar las decisiones de diseño de manera más asertiva; en algunos casos se mencionan contenidos específicos sobre sustentabilidad, administración, costos y presupuestos por citar algunos ejemplos. Al menos una de las recomendaciones de esta categoría detecta la problemática de que los docentes de las asignaturas de taller no favorecen que sean “significativos” para los estudiantes los conocimientos teóricos; no les hacen evidente que si quieren tener mayor certeza de que lo que propongan como solución a un problema será pertinente, la vinculación de la teoría, la práctica y la historia, considerando en la historia el análisis de los proyectos relevantes que se han desarrollado previamente y que han hecho aportaciones importantes, adicionalmente al conocimiento claro del grupo objetivo y del contexto en que se desarrolla el proyecto. En varias recomendaciones se sugiere que el programa académico propicie espacios de reflexión y se fomente la lectura crítica.

La **integración de contenidos** es la que le sigue en número de recomendaciones (13 / 16.88%); se hace énfasis en que el programa académico debe consi-

²⁴ Se han considerado como recomendaciones algunas observaciones que, en el dictamen, cuando se hace referencia al contexto general del Programa Académico fueron mencionadas como áreas de oportunidad que deben trabajarse para mejorar la calidad y que posteriormente no se integraron formalmente como recomendaciones.

derar espacios curriculares para que el estudiante incorpore los conocimientos adquiridos previamente y durante el ciclo escolar que cursa con el propósito de que haga cierres cognitivos. Aquí también se menciona en repetidas ocasiones que en los proyectos debe tomar en cuenta aspectos relacionados con la sustentabilidad y cuestiones de gestión, costos y presupuestos. Estos temas, como se mencionó líneas arriba, también se abordan desde la vinculación teoría-práctica e historia.

Sobre la **pertinencia social de los proyectos** (12 / 15.58%) se insiste en acercar a los estudiantes a la realidad regional y que conozcan las demandas del mercado laboral; se propone que el estudiante tenga conciencia de su capacidad de incidir en la educación, la cultura, la salud, etc., y no solo en cuestiones comerciales o empresariales y que ellos puedan identificar diversas necesidades de la sociedad en las que las diversas áreas del diseño pueden contribuir en sus localidades y en otros ámbitos.

Le sigue en número de recomendaciones la categoría sobre **las competencias argumentativas** (8 / 10.38%). Tres de las ocho fueron comentadas en el texto que sirve como argumentación o antecedente a una recomendación, pero no fueron recomendaciones explícitas. Todas hacen referencia a la importancia de fortalecer las competencias argumentativas de los estudiantes en la toma de decisiones y a considerar esta competencia en las evaluaciones.

Sobre la categoría que tiene que ver con **la investigación** se encontraron 6 recomendaciones (7.79%) que abordan diferentes aspectos que van desde diferenciar la investigación que hacen los docentes de la que los estudiantes realizan para abordar los problemas de diseño que se le proponen, hasta diferentes propuestas para hacer investigación educativa e investigación aplicada a partir de lo que sucede en los talleres de diseño. También se sugiere que los estudiantes participen en las investigaciones que realizan los docentes.

Sobre cuestiones **metodológicas** se recibieron 5 recomendaciones (6.49%) y se insiste en contar con metodologías para el diseño, tanto como parte de la capacitación docente como en la formación de los estudiantes; se enfatiza que deben conocer diferentes métodos y diseñar tomándolos en cuenta.

La categoría que tiene que ver con contar con un plan de estudios diseñado considerando que **la complejidad aumente** conforme avanzan los estudiantes en su formación tuvo 4 recomendaciones (5.2%). Se menciona reiteradamente que la complejidad debe ir en aumento conforme el estudiante avanza en su formación y que incorporen en su toma de decisiones de diseño, premisas

derivadas de factores como las exigencias del cliente, el público objetivo, la funcionalidad, los costos, el contexto etcétera y que, de acuerdo con el nivel de complejidad del problema de diseño a trabajar se evalúe la argumentación teórica y metodológica.

Muy relacionada con la categoría anterior está la que tiene que ver con los **contenidos y los criterios de evaluación** que también recibió 4 recomendaciones (5.2%). Destaca la propuesta de rebasar el nivel de la elaboración de una rúbrica para que los programas, junto con su comunidad académica, diseñen herramientas para que los docentes puedan identificar aquello que se quiere construir con cierto conocimiento y cómo evaluar sus resultados.

También tuvo 4 recomendaciones la categoría sobre el **trabajo interdisciplinario** (5.2%) donde se vuelve a plantear la conveniencia de que los estudiantes desarrollen proyectos interdisciplinarios y, muy relacionada con esta categoría está la que se refiere al **desarrollo de competencias para el trabajo en equipos**, que solo recibió 2 recomendaciones (2.59%) en las que se aconseja que los estudiantes desarrollen proyectos colaborativos que atiendan necesidades de la realidad inmediata en la que los estudiantes están inmersos.

2021 TABLA DE RECOMENDACIONES

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	IES/Programa académico/ Fecha
Integración Teoría - Práctica - Historia.	<p>El Programa Académico mostró cómo se promueve que los estudiantes desarrollen las competencias de lectura crítica y escritura, sin embargo, no existe evidencia de que estas estrategias estén sistematizadas; que se evalúen los métodos para la enseñanza aprendizaje y que se trabaje en criterios que permitan la estandarización y mejora en las actividades para desarrollar dichas competencias para evidenciar la vinculación entre los saberes teóricos y prácticos, por lo que se recomienda generar procesos y herramientas que les permitan verificar y evaluar los métodos para la enseñanza y el aprendizaje así como el desarrollo de las competencias de lectura crítica y escritura...</p>	Diseño Gráfico. CDMX.
	Se recomienda fortalecer más el sustento teórico y el uso del lenguaje del diseño para que los estudiantes argumenten sus proyectos...	Diseño Gráfico. Nuevo León.
	Se recomienda también, valorar la pertinencia de aplicar exámenes teóricos en materias de contenido práctico...	Diseño Animación y Arte Digital. Estado de México.
	Cuando los estudiantes presentaron sus proyectos de diseño un aspecto que no tuvieron muy presente en sus argumentaciones sobre las decisiones que fueron tomando para llegar a sus propuestas finales fue el impacto financiero, por lo que se recomienda reforzar este aspecto en la formación de los estudiantes. Se recomienda, por lo tanto, incluir una optativa de Economía Circular y Solidaria para que tengan las bases que les permitan considerar estos aspectos en las soluciones de diseño que proponen...	Diseño Industrial. Puebla.
	...el perfil de egreso señala que los egresados del Programa se caracterizan por una formación teórico-práctica, combinada con bases humanistas y administrativas...el perfil es muy ambicioso e incluye varios aspectos que no son abordadas con solidez en los contenidos de las asignaturas del Plan de Estudios ni en las actividades de aprendizaje curriculares y extracurriculares por lo que se recomienda revisar cómo se contribuye desde las diferentes asignaturas, proyectos de diseño y actividades al logro del perfil de egreso.	Diseño, Animación y Arte Digital. CDMX.
	Se recomienda que se actualicen las referencias teóricas que sostienen la fundamentación del Programa Educativo y se traduzcan en contenidos prácticos para una mejor experiencia de aprendizaje. Se recomienda, además de la actualización de autores y por tanto del enfoque disciplinario del programa, revisar la propuesta curricular que garantice la articulación entre teoría y práctica en los proyectos, así como los métodos didácticos que se utilizan para la enseñanza de la teoría. Se recomienda la posibilidad de incorporar temas relacionados con aspectos legales y administrativos asociados a la generación y desarrollo de los proyectos.	Diseño Gráfico. Puebla.
	Se recomienda incluir en la enseñanza del plan académico el reforzamiento de habilidades blandas como son expresión oral, liderazgo, lo referente al e-commerce y, sobre todo, gestión del diseño. Es fundamental que los estudiantes tengan conocimiento de oportunidades de negocio y elaboración de costes y cotizaciones...	Ingeniería en Comunicación Multimedia. Estado de México.
	Se recomienda que en los proyectos aborden problemas que requieran para su solución contenidos vinculados a la sustentabilidad.	Diseño Industrial. Querétaro.

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	IES/Programa académico/ Fecha
Integración Teoría - Práctica - Historia.	Se recomienda que el Programa Académico propicie espacios para la reflexión teórica sobre el diseño de la moda y que dichas reflexiones sean discutidas en grupos de academia; que se compartan con los estudiantes invitándolos a leer críticamente la información vigente sobre estos temas y a fundamentar sus decisiones de diseño considerando las bases teóricas que van adquiriendo.	Diseño de Moda e Industria del Vestido, CDMX.
Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios.	<p>Se recomienda proponer a los estudiantes problemas donde las soluciones requieran trabajar en equipos interdisciplinarios para aprovechar las habilidades y herramientas de diferentes agentes.</p> <p>Se recomienda que los estudiantes realicen trabajos interdisciplinarios entre diversas materias o incluso con otras licenciaturas...</p> <p>Se recomienda que los proyectos que se plantean para los distintos talleres incluyan la necesidad de desarrollarlos de forma interdisciplinaria, mediante acciones de vinculación y gestión y de acuerdo con los niveles de complejidad de cada uno de ellos...</p>	<p>Diseño Gráfico. Baja California.</p> <p>Diseño. Guanajuato.</p> <p>Diseño Industrial. Querétaro.</p>
Calidad de solución gráfica y material.	las evidencias de la exposición de ejercicios, e incluso los egresados, muestran que hace falta un refuerzo en estas áreas, en específico en cuestiones de proporción y estructura anatómica, por lo que se recomienda, hacer hincapié en estos contenidos a través de ejercicios constantes de dibujo y representación analógica y digital...	Diseño Animación y Arte Digital. Estado de México.
Mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes.	<p>Se recomienda que en los programas operativos se expliciten actividades de lectura crítica y reflexiva, así como ejercicios de argumentación oral y escrita de sus propuestas de diseño.</p> <p>Se requiere la discusión sobre conceptos teóricos... para construir argumentos de sus acciones diseñísticas...</p> <p>Se recomienda llevar a cabo reuniones de Academia donde interactúen los profesores con el fin de coordinar tanto los contenidos de aprendizaje, para que éstos no se traslapen, como las actividades de aprendizaje para que, en la medida de lo posible, las acciones didácticas confluyan en los cursos projectuales y ahí se refuercen argumentaciones sobre sus decisiones de diseño más técnicas y especializadas.</p> <p>Docentes, estudiantes y egresados, identifican la importancia de la teoría en la formación del diseñador tanto como referente para justificar y otorgar consistencia a las decisiones del diseño como para el desarrollo de la propia disciplina. Sin embargo, se reconoce como una debilidad en el programa, ya que los estudiantes no logran ubicar los referentes teóricos que han estudiado y, por lo tanto, tampoco se pudo observar que recurrieran a la teoría para argumentar sus decisiones de diseño...</p> <p>Se recomienda que en los procesos de aprendizaje-enseñanza se haga énfasis en comprometer el conocimiento mediante procesos pedagógicos bien diseñados, que se abran espacios de exposición para que los alumnos puedan verbalizar de manera profesional las causas de sus decisiones, que sean capaces de argumentar las propuestas y al mismo tiempo de escuchar otras razones diferentes, es decir, se recomienda que se propicien espacios de discusión argumentada para que el alumno aprenda a reconocer cuál fue el aprendizaje adquirido encada experiencia formativa y a formar se un criterio propio sobre la disciplina.</p>	<p>Diseño Industrial. Estado de México.</p> <p>Diseño Animación y Arte Digital. Estado de México.</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. CDMX.</p> <p>Diseño Gráfico. Puebla.</p>

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	IES/Programa académico/ Fecha
<p>Mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes.</p>	<p>En las verbalizaciones de los estudiantes, principalmente de semestres medios y avanzados se pudo constatar que la orientación técnica del aprendizaje aún está muy instalada en este grado estudiantil pues su disertación en la exposición de ejercicios hizo hincapié principalmente en la producción de los proyectos y no se argumentó desde diferentes racionalidades propias de la comunicación y/o diseño como; la narrativa, lo visual, conceptual, de relación, de lo práctico o del contexto espacio temporal del usuario para quien se pretende mejorar el nivel de vida, además de no tener clara la metodología que los llevo a desarrollar dichos resultados...</p> <p>Se recomienda incluirlo (la sustentabilidad) como una de las constantes conceptuales en el planteamiento de los proyectos de diseño que realizan los estudiantes a lo largo de su formación, ya que en la exposición de trabajos de los estudiantes se evidenció la carencia de argumentos en este aspecto.</p>	<p>Ingeniería en Comunicación Multimedia. Estado de México.</p> <p>Diseño de Moda e Industria del Vestido. CDMX.</p>
<p>Desarrollo de competencias para el trabajo en equipos.</p>	<p>Se recomienda que los proyectos que se plantean para los distintos talleres incluyan la necesidad de desarrollarlos de forma colaborativa mediante acciones de vinculación y gestión y de acuerdo con los niveles de complejidad de cada uno de ellos.</p> <p>Se recomienda, retomar los proyectos colaborativos que atienden necesidades específicas de la realidad inmediata en la que el programa académico está inmerso.</p>	<p>Diseño Industrial. Querétaro.</p> <p>Diseño Textil. Tlaxcala.</p>
<p>Pertinencia social de los proyectos realizados.</p>	<p>Se recomienda proponer a los estudiantes problemas donde las soluciones requieran trabajar en equipos interdisciplinarios para aprovechar las habilidades y herramientas de diferentes agentes.</p> <p>Se recomienda atender lo señalado en el Plan de Estudios sobre la importancia de dar respuesta a las demandas y requerimientos del mercado laboral, ya que, a decir de alumnos y docentes, se tiene poca participación en proyectos vinculados con la empresa e incubadoras lo que dificulta el emprendedurismo en la formación profesional del alumnado y son pocos los proyectos que se trabajan a partir de necesidades reales locales... que analice las necesidades del campo laboral a nivel internacional, nacional y de la región.</p> <p>Se recomienda que se aborden problemáticas a través del diseño, teniendo como precedente la habilidad del diseñador de problematizar, es decir, que puedan ser sensibles y empáticos al entorno para detectar áreas de oportunidades para la mejora del entorno social.</p> <p>Se recomienda profundizar en sistemas que les permitan medir el impacto ambiental de los materiales elegidos en los diferentes proyectos de diseño... e incluir en el mapa curricular—probablemente como optativa— una segunda materia para profundizar en el diseño sustentable y medir el impacto ambiental, social y financiero que tienen las soluciones de diseño que los estudiantes están proponiendo en los cursos correspondientes al eje de síntesis e innovación.</p> <p>Se recomienda que, sin modificar el Plan de Estudios porque es Institucional, sean considerados en las actividades de aprendizaje que se proponen en las diferentes asignaturas, tanto el perfil de sus docentes como las necesidades de la región ya que muchos proyectos de las asignaturas se perciben como ejercicios cuyo propósito es utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas, pero sin una intención clara de incidir en la educación, la cultura, la salud, por citar algunos ejemplos de campos del quehacer humano con muchas necesidades en donde el diseño, la animación y el arte digital pueden ofrecer grandes aportaciones.</p>	<p>Diseño Gráfico. Baja California.</p> <p>Diseño Industrial. Estado de México.</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. Guanajuato.</p> <p>Diseño Industrial. Puebla.</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. CDMX.</p>

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	IES/Programa académico/ Fecha
<p>Pertinencia social de los proyectos realizados.</p>	<p>Se recomienda la actualización constante y permanente de los contenidos de los programas operativos, garantizando así que los conocimientos respondan a las exigencias de un mercado laboral dentro de una realidad regional.</p> <p>Se recomienda que en los talleres integradores se les enseñe a los alumnos a problematizar su realidad de acuerdo a las habilidades y competencias adquiridas hasta el momento y que propongan ellos mismos la forma de intervenir ese problema y también de resolverlo mediante un producto que se desconoce de antemano.</p> <p>Se recomienda seguir realizando proyectos y actividades que contemplan las prácticas productivas y comerciales locales y su robustecimiento a partir de estrategias de mercado sostenible propias del diseño textil.</p> <p>Aunque la evidencia presentada muestra proyectos que han desarrollado los alumnos en diferentes materias explicando los procesos de desarrollo, objetivos, metodología, logros, conclusiones, etc., se recomienda que los proyectos estén orientados al cumplimiento de las competencias definidas en el perfil de egreso... y respondan a necesidades sociales.</p>	<p>Diseño Gráfico. Puebla.</p> <p>Diseño Textil. Tlaxcala.</p> <p>Diseño de Moda e Industria del Vestido. CDMX.</p>
<p>Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres projectuales.</p>	<p>...se recomienda formalizar el trabajo de las academias, encuadrar su gestión académica, gestión didáctica y perfil operativo e incluir a todos los docentes, para vincular los propósitos de aprendizaje de los programas operativos por semestre y entre semestres, además de tener la posibilidad de realizar proyectos entre asignaturas, con lo anterior se procura la relación horizontal y vertical de las unidades de aprendizaje del plan de estudios.</p> <p>Se recomienda que el claustro de profesores de asignatura del Programa Académico ... como resultado de las reflexiones sobre el estado del arte de la disciplina, participen en reuniones de trabajo con sus pares para actualizar contenidos y articularlos de manera horizontal y vertical con la finalidad de conocer los cursos que se imparten simultáneamente en cada nivel y definir colegiadamente las actividades de aprendizaje pertinentes (en los talleres de diseño)</p> <p>Se recomienda realizar una revisión y estudio de las necesidades laborales de la disciplina, identificar las necesidades de la región con respecto a la disciplina y su quehacer...</p> <p>Se recomienda elaborar mecanismos o programas de integración de conocimientos que permitan trabajos colegiados para la planeación de las materias a impartir en el cuatrimestre... para el desarrollo de proyectos.</p> <p>Los proyectos integradores,...son (actividades) relevantes para la relación con el campo laboral, sin embargo, estas se pueden aprovechar aún más... se recomienda ampliamente que estas actividades, sirvan como mecanismos de cierre cognitivo en diferentes momentos de su formación profesional, y que de éstos se estructuren instrumentos de evaluación integral...</p> <p>Los programas operativos presentan congruencia con la malla curricular pero no se especifican en éstos la vinculación con las materias que se cursan durante el mismo semestre, con otros semestres o con asignaturas de otras áreas del plan de estudios, se recomienda incluir un apartado que declare la importancia y relación del aprendizaje con otras asignaturas, permitiendo que los estudiantes encuentren congruencia y correlacionar entre los objetivos de aprendizaje de las asignaturas que cursan en cada nivel y en los semestres posteriores.</p> <p>Se recomienda que, para fortalecer las competencias y la integración de los contenidos, se promueva la participación continua y constante ya sea en entregas de proyectos y evaluaciones de forma colegiada por los docentes de las asignaturas que conforman el nivel en el que los estudiantes se encuentran.</p>	<p>Diseño Gráfico. Baja California.</p> <p>Diseño Industrial. Estado de México.</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. Guanajuato.</p> <p>Diseño Animación y Arte Digital. Estado de México.</p> <p>Ingeniería en Comunicación Multimedia. Estado de México.</p> <p>Diseño Industrial. Querétaro.</p>

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	Recomendaciones	IES/Programa académico/ Fecha
Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres projectuales.	Se recomienda utilizar los proyectos integradores como mecanismos de cierre cognitivo en diferentes etapas formativas de la licenciatura. Se recomienda continuar con la gestión que hace posible la vinculación académica necesaria entre el corpus docente y las asignaturas que permiten estrategias como los proyectos integradores, que contemplan tanto los contenidos y habilidades propios de la cultura industrial como, prácticas productivas emergentes buscando diseños textiles que sean socialmente responsables y económicamente rentables.	Diseño Textil. Tlaxcala.
Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad, o por complejidad creciente a lo largo de los semestres.	Se recomienda revisar la documentación referente a la especificación del nivel y tipo de competencias que se tienen que evaluar en el área del sistema de evaluación (ASE I, ASE II y ASE III) y que los profesores estén familiarizados con ellos para poder determinar el nivel de complejidad pertinente en los proyectos de cada curso. Se recomienda garantizar que los proyectos vayan aumentando gradualmente su complejidad y paralelamente construir formas de evaluación que certifiquen que los estudiantes incorporan en su toma de decisiones de diseño, premisas derivadas de factores como las exigencias del cliente, el público objetivo de éste, la funcionalidad, los costos, el contexto en el que se llevará a cabo la comunicación, etcétera.	Diseño Industrial. Puebla. Diseño, Animación y Arte Digital. CDMX.
Otras	Se recomienda que la investigación se interrelacione con los diferentes aspectos de la didáctica ya que impacta internamente en los contenidos del plan de estudios y hacia fuera en la vinculación con el entorno para la resolución de problemas de muy diversa índole. Se recomienda diseñar instrumentos que permitan observar y evaluar los temas y contenidos de aprendizaje y la forma como éstos se manifiestan en los productos diseñados por los estudiantes. ..uno de los rasgos que identifica al diseñador industrial del campus Toluca es que se les desarrolla el hábito de investigar en cada proyecto previamente a la toma de decisiones de diseño; sin embargo, en las entrevistas también quedó de manifiesto que la noción de investigación, sumada a la de cómo debe investigarse para diseñar industrialmente es ambigua. Consideramos que esto se debe, entre otros factores, a que no se han desarrollado proyectos de investigación donde los profesores obtengan, entre otros, acuerdos con relación a la manera en cómo deben afrontarse los proyectos de investigación en el campo del diseño industrial...se recomienda una línea orientada a dar cabida a proyectos de investigación educativa en los cuales se aborden cuestiones relativas a cómo se aprende y cómo se enseña el diseño industrial concebido precisamente a partir de la intersección de los diferentes tipos de investigación tanto de tipo básica (proceso y resultados que implican la discusión del estado del arte del diseño), investigación aplicada (que genera información para la solución de problemas de diseño o la aplicación de conceptos teóricos). Se recomienda incentivar la investigación... aplicada se considere un marco de trabajo basado en el pensamiento de diseño que permita no solo aplicar conceptos sino problematizar para así poder entender qué está pasando en el contexto y qué se puede proponer para incidir en éste. Se recomienda... propiciar el manejo metodológico para el desarrollo del proceso de diseño entre los estudiantes. En cuanto a los instrumentos de evaluación para el aprendizaje, se recomienda que, más allá del diseño de rúbricas, es importante prestarle al docente herramientas que le permitan identificar aquello que se quiere construir con cierto conocimiento y cómo evaluar los resultados, asimismo desarrollar proyectos integrales que puedan ser evaluados por diferentes agentes (incluso invitados externos que sean expertos en la materia).	Diseño Gráfico. CDMX. Diseño Gráfico. Baja California. Diseño Industrial. Estado de México. Diseño, Animación y Arte Digital. Guanajuato. Diseño Gráfico Nuevo León.

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Proyectuales.	Recomendaciones	IES/Programa académico/ Fecha
Otras	<p>Se recomienda la discusión sobre conceptos teóricos como design thinking, diseño de experiencia y el co-diseño, para solidificar la metodología que les permita a los estudiantes documentar todo su proceso de diseño.</p> <p>Se requiere... estructurar instrumentos de evaluación integral que le dejen al alumno claramente qué, cómo y porqué, se les otorga una calificación en sus proyectos... que podrían ser la oportunidad para la realización o reactivación de evaluaciones en colectividad, a manera de cierre cognitivo.</p> <p>se recomienda hacer una clara distinción del abordaje en los cursos que tienen un carácter proyectual y los cursos de investigación aplicada y hacer los ajustes pertinentes para fortalecer los proyectos que se desarrollan bajo una estructura orientada a la investigación...</p> <p>Se recomienda una capacitación en metodologías o en métodos de diseño para detectar y analizar una necesidad y poder generar propuestas de diseño con pasos sistematizados.</p> <p>Se evidenció nuevamente en esta acreditación 2021 que el proceso de aprendizaje está orientado en la técnica, y no al desarrollo de competencias para la oferta y planeación de proyectos, esto resulta en egresados ejecutantes y no quienes planean y/o proponen. Situación que no es mala en sí misma, pero, desvanece el perfil de egreso que oferta el programa académico.</p> <p>Existe el riesgo de que los proyectos de diseño carezcan de la argumentación persuasiva y de que su materialización sea adecuada para el público al que se dirige. Por lo cual, se recomienda que a partir de la disertación sobre la metodología de diseño que proponga la Ingeniería en Comunicación Multimedia (ICM) como la idónea para sustentar la realización de proyectos de diseño, se implementen y actualicen a lo largo de la carrera, los contenidos metodológicos y la oferta de cursos de formación docente en el uso y la enseñanza de metodologías de vanguardia principalmente de diseño y que se documente el proceso de esto.</p> <p>Se recomienda que en el desarrollo de materiales didácticos se incluyan los métodos que ayuden al dominio y la conciencia del proceso de diseño.</p>	<p>Diseño Animación y Arte Digital. Estado de México.</p> <p>Diseño, Animación y Arte Digital. CDMX.</p> <p>Ingeniería en Comunicación Multimedia. Valle de México.</p>

Recomendaciones sintéticas o esquemáticas. –

Con base en el anterior análisis y en sus respectivos cuadros hicimos un nuevo ejercicio. Identificamos las recomendaciones realizadas, específicamente a PA's de Diseño Gráfico y de Diseño Industrial y las ubicamos en cada una de nuestras categorías de análisis; luego, construimos una redacción de tipo sintética o esquemática, misma que nos permite elaborar juicios genéricos por cada categoría y que pueden ser relevantes para cualquier PA, de estas dos subdisciplinas del diseño y del campo educativo de los diseños en general. Presentamos primero los cuadros y luego una discusión a manera de conclusiones de este documento.

Cuadro Esquemático de Recomendaciones: **PA's de Diseño Industrial.**

ESQUEMAS DE LAS RECOMENDACIONES:

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	2018	2019	2020	2021
Integración Teoría - Práctica - Historia.	Mejorar el trabajo Colegiado.	Desarrollo de una didáctica que favorezca la integración de conocimientos.	Desarrollo de una didáctica que favorezca la integración de conocimientos (se alude directamente a contenidos financieros, económicos y de sostenibilidad)	Desarrollo de una didáctica que favorezca la integración de conocimientos. (se alude directamente a contenidos financieros, económicos y de sostenibilidad)
Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios.	- Promover la realización de proyectos que requieran de la confluencia de otras disciplinas. - Realizar una gestión académica orientada a la creación a problemáticas de diseño que requieran de un abordaje inter y transdisciplinario.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	-Promover la realización de proyectos que requieran de la confluencia de otras disciplinas. -Realizar una gestión académica orientada a la creación a problemáticas de diseño que requieran de un abordaje inter y transdisciplinario.
Calidad de solución gráfica y material.	-Mejorar las competencias para la solución gráfica y objetual de alta calidad.	-Mejorar las competencias para la elaboración de calidad de visualizadores prototipos tradicionales y digitales.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.
Mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes.	-Incluir en la didáctica de los talleres projectuales la lectura, análisis y discusión de textos. -Garantizar la retroalimentación de profesores a estudiantes al evaluar los proyectos de éstos.	-En proyectos terminales, debe garantizarse una argumentación de los estudiantes que contenga premisas que den cuenta de la complejidad de los proyectos.	-Fomentar que las argumentaciones de los estudiantes incluyan premisas tomadas de los distintos métodos de diseño.	-Incluir en la didáctica de los talleres projectuales la lectura, análisis y discusión de textos.

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	2018	2019	2020	2021
Desarrollo de competencias para el trabajo en equipos.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	Algunos de los proyectos deben incluir problemáticas de tal complejidad que requieran de ser abordados en equipos.
Pertinencia social de los proyectos realizados.	-Incluir en los proyectos variables sociales. -Desarrollar proyectos comunitariamente.	-Acordar de manera colegiada los núcleos conceptuales que deberán ser aprendidos a través de los proyectos asignados en los talleres de diseño.	Incrementar el contacto con diversos grupos sociales.	-Asignar proyectos vinculados a las exigencias del campo laboral. -Profundizar en el estudio de métodos y sistemas para medir el impacto ambiental de los productos diseñados.
Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres projectuales.	-Acordar de manera colegiada los núcleos conceptuales que deberán ser aprendidos a través de los proyectos asignados en los talleres de diseño.	-Desarrollar actividades de cierre cognitivo para la integración de contenidos en los proyectos terminales. -Acordar de manera colegiada los núcleos conceptuales que deberán ser aprendidos a través de los proyectos asignados en los talleres de diseño.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	-Acordar de manera colegiada los núcleos conceptuales que deberán ser aprendidos a través de los proyectos asignados en los talleres de diseño. -Garantizar, de manera colegiada, las relaciones adecuadas horizontales y verticales, de los contenidos involucrados en la solución de los proyectos de los talleres de diseño.
Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad, o por complejidad creciente a lo largo de los semestres.	Optimizar la cantidad de contenidos, así como, la complejidad de éstos, con relación al avance de las estudiantes por el plan de estudios.	-Elaborar, de manera colegiada, un programa de evaluación del aprendizaje, que dé cuenta de éste en términos de la complejidad creciente.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	-Elaborar, de manera colegiada, un programa de evaluación del aprendizaje, que dé cuenta de éste en términos de la complejidad creciente. -Afinar e incrementar las actividades de investigación para cada proyecto de diseño, considerando la complejidad creciente.
Otras: proceso metodológico del curso, perfil y formación docente, análisis y evaluación del contenido de aprendizaje en el taller de diseño y, por último: investigación a partir de proyectos de diseño y para el diseño.	-Desarrollo de estrategias de aprendizaje y enseñanza, para que las estudiantes sean competentes para traducir en signos objetuales, la información que obtienen de las investigaciones previas al acto de diseñar.	Desarrollo de estrategias de trabajo colegiado, para establecer, actualizar, evaluar, sistematizar y reforzar sus métodos de enseñanza-aprendizaje, coherentes con los propósitos educativos del P.de Est. de cada P.A.	Evaluar no sólo los resultados, sino también los procesos que lleva a la obtención de éstos, incluso en los propios proyectos terminales, ya que, el estudiante ahí todavía está aprendiendo.	Elaborar proyectos de investigación educativa que aborden cuestiones relativas a cómo se aprende y cómo se enseña el diseño industrial y que éste sea concebido a partir de la intersección de los diferentes tipos de investigación tanto de tipo básica, aplicada y educativa.

Cuadro Esquemático de Recomendaciones: PA's de Diseño Gráfico.

ESQUEMAS DE LAS RECOMENDACIONES:

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	2018	2019	2020	2021
Integración Teoría - Práctica - Historia.	-Garantizar la integración de contenidos por medio del trabajo colegiado.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	-Fortalecer de manera significativa la formación teórica e histórica de los estudiantes en el propio espacio didáctico de los talleres de diseño o talleres projectuales.	-Elaborar proyectos de investigación educativa que evalúen la integración de la teoría, la historia y la práctica, en la didáctica de los talleres projectuales.
Proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios.	-Incluir la gestión de negocios la sustentabilidad, las ciencias y las humanidades por ser materias que obligan al trabajo interdisciplinario. -Aumentar de manera relevante, los proyectos cuyas problemáticas requieran del trabajo inter y transdisciplinario.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	-Aumentar de manera relevante, los proyectos cuyas problemáticas requieran del trabajo inter y transdisciplinario.	-Aumentar de manera relevante, los proyectos cuyas problemáticas requieran del trabajo inter y transdisciplinario.
Calidad de solución gráfica y material.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	-Aprovechar las actividades de las exposiciones de trabajos para evaluar la calidad gráfica y/o material de los objetos expuestos por las estudiantes.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.
Mejora de las competencias argumentativas de los estudiantes.	-La evaluación de los aprendizajes en los talleres projectuales debe incluir juicios de valor sobre la calidad de las verbalizaciones de las estudiantes y no sólo juicios sobre la calidad de la pieza diseñada. -Propiciar que las estudiantes les argumenten a personas interesadas por sus trabajos pero que NO pertenezcan al campo de los diseños.	-Fortalecer el desarrollo de las competencias genéricas vinculadas a la calidad de las argumentaciones: lectura, escritura y expresión oral.	-Fortalecer las competencias teóricas de los estudiantes para que éstos aprendan a discernir la utilidad que cada autor y/o cada corpus teórico puede tener para el desarrollo de sus proyectos de diseño. -Fomentar la vinculación de la o las teorías de diseño, con la argumentación de cada estudiante, sobre sus decisiones de diseño.	-Fomentar la vinculación de la o las teorías de diseño, con la argumentación de cada estudiante, sobre sus decisiones de diseño.
Desarrollo de competencias para el trabajo en equipos.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.
Pertinencia social de los proyectos realizados.	Garantizar que los proyectos terminales aborden problemáticas reales en los sectores empresarial, gubernamental y social.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	Garantizar que los proyectos terminales incluyan deliberaciones sobre las implicaciones que el diseño tiene para las distintas sociedades y comunidades.	Garantizar que los proyectos terminales aborden problemáticas reales en los sectores empresarial, gubernamental y social.

Área de Oportunidad para Talleres de Diseño o Talleres Projectuales.	2018	2019	2020	2021
Plan de Estudios donde haya integración de los contenidos a los talleres proyectuales.	-Garantizar que la integración de contenidos, en los talleres de diseño, se vuelva un hábito académico de todos los Programas.	-Realizar actividades de cierre (de cada semestre, fase y carrera) que obliguen a los estudiantes a recuperar conceptos, teorías, habilidades y destrezas que han adquirido a lo largo de su formación.	-Garantizar que la integración de contenidos, en los talleres de diseño, se vuelva un hábito académico de todos los Programas. -Realizar actividades de cierre (de cada semestre, fase y carrera) que obliguen a los estudiantes a recuperar conceptos, teorías, habilidades y destrezas que han adquirido a lo largo de su formación.	-Una función principal del trabajo colegiado o por academias, es garantizar que la integración de contenidos, en los talleres de diseño, se vuelva un hábito académico de todos los Programas
Plan de Estudios diseñado por aumento de la complejidad, o por complejidad creciente a lo largo de los semestres.	-La complejidad de cada proyectos de diseño debe ser definida de manera colegiada para garantizar una correcta gradualidad del nivel de dificultad.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	-Garantizar que la didáctica aumente la complejidad de forma espiral ascendente para que desde el inicio de su formación, las estudiantes perciban la complejidad del trabajo proyectual y la autonomía en la toma de decisiones se construya gradualmente.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.
Otras: proceso metodológico del curso, perfil y formación docente, análisis y evaluación del contenido de aprendizaje en el taller de diseño y, por último: investigación a partir de proyectos de diseño y para el diseño.	-Utilizar las exposiciones de trabajos, las semanas de diseño, las evaluaciones de nivel o por fases del plan de estudios, las presentaciones de proyectos terminales, etc., para llevar a cabo, en ese contexto, reuniones de academia donde participen todos los profesores que intervienen en la formación de los estudiantes. -Desarrollar un programa de evaluación del aprendizaje específico para las carreras de diseño.	-Desarrollar proyectos de investigación educativa orientados estudiar la didáctica específica de los talleres de diseño y donde estén involucrados directamente los profesores de dichos talleres.	NO HUBIERON RECOMENDACIONES.	-Desarrollar proyectos de investigación educativa orientados estudiar la didáctica específica de los talleres de diseño y donde estén involucrados directamente los profesores de dichos talleres.

V A manera de Conclusión: premisas para un debate en torno a las recomendaciones:

Lo que revelan las recomendaciones emitidas por diversos pares evaluadores del país, es que la falta de integración entre la práctica, la teoría y la historia es una “recomendación matriz” con la cual se conectan muchas recomendaciones hacia otros ámbitos de la pedagogía de los diseños y de la propia gestión de esa pedagogía:

(1) En tanto que, desde los talleres de diseño o talleres proyectuales, no es importante la teorización, ésta es responsabilidad de otros maestros y secciones del currículum, como los que imparten docencia en las llamadas áreas teóricas. Este “abandono de la teoría en los teóricos”, no promueve, sin embargo, que haya un trabajo académico significativo para que, entre ambos sectores, profesores de diseño y profesores de teoría, se decidieran, por ejemplo, pertinencia de tal o tales teorías para cierto tipo de proyecto; esto es así porque el perfil predominante del profesor de los talleres de diseño es el de un profesionalista diseñador auto suficiente: “puedo enseñar porque sé diseñar”.

(2) Este enfoque, aún presente en muchas escuelas, es una actualización de la pedagogía de las artes y oficios, que ahora se ejerce en el campo universitario. En este enfoque o modelo, se enseña y aprende por el modelo o ejemplo del profesor, en este caso, la manera en que éste ha diseñado o diseña, es el ejemplo a seguir, luego, no hay necesidad de teoría y, por ende, los estudiantes deberán recurrir a los profesores del área teórica.

(3) Muy vinculado a lo anterior se encuentra la ausencia de la historia y, por ende, del razonamiento histórico en los estudios de diseño; a la autosuficiencia del profesor que sabe enseñar porque sabe diseñar, se agrega una noción reducida de innovación que define ésta como algo que es opuesto al pasado, un poco a semejanza de la noción de progreso que rechaza todo lo pretérito. Desde esta perspectiva, se puede crear e innovar iniciando el proyecto presente desde cero; la historia no cuenta. Este hábito debe modificarse por completo, porque es uno que tiene empantanada a la didáctica de los diseños, la cual, lejos de promover proyectos innovadores, termina por repetir fórmulas vacuas con resultados insulsos.

Por otra parte, un área de oportunidad que debe atenderse es la del trabajo por parte de estudiantes y maestros en proyectos interdisciplinarios. Afrontar este tipo de proyectos es posible si hay una gestión que favorezca éstos y cuya labor central sea la de identificar problemáticas que sólo pueden abordarse gracias a

la convergencia del diseño y los diseños con otras disciplinas; algunos programas académicos tienen notables experiencias de éxito con este tipo de trabajo, por ejemplo, vinculando a diseño con la medicina, con la antropología, con las ingenierías, etc. Los proyectos interdisciplinarios, por otra parte, es necesario destacar que debe evitarse el “abaratamiento” de las otras disciplinas y pensar, por ejemplo, que, desde el aula del diseño, con algunas lecturas sobre antropología, el estudiante ya abordará el proyecto de forma interdisciplinaria; lo anterior implica un menosprecio involuntario hacia otras disciplinas. Consideramos, por el contrario, que un proyecto de tal complejidad obligará a la integración de reales equipos interdisciplinarios y, en este giro, aparecen otras áreas a atender:

(4) Es necesaria una gestión académica que tenga como prioridad la búsqueda de este tipo de proyectos, lo cual implica el trabajo colegiado y también el contacto permanente del Programa Académico con diversos campos externos, donde se identifiquen problemáticas donde el diseño puede aportar a sus soluciones.

(5) En este contexto, es necesario el desarrollo de competencias en los estudiantes para el trabajo en equipo y donde llama la atención que esta área no es relevante para los evaluadores, como puede verse en los cuadros previos, lo cual puede haber sido provocado por el hecho de que, en el instrumento, sólo hay un indicador que se refiere a la presencia de proyectos que requieren para su solución del trabajo en equipos interdisciplinarios; por otra parte, sin embargo, es muy importante destacar que existen un número considerable de recomendaciones orientadas a atender el desarrollo de las competencias argumentativas en los estudiantes, en diversos sentidos: para que desarrollen un lenguaje de expertos y más allá de los argumentos expresados coloquialmente; que aprendan a conectar los conceptos teóricos con la toma de decisiones de diseño, es decir, que se vinculen autores y teorías con el trabajo proyectual; y que aprendan a moldear sus argumentos cuándo estos se dirijan a personas de otras disciplinas y de otros ámbitos socio-culturales. Esta dimensión es significativa, dado el carácter del diseño como una disciplina transversal que, por ende, suele argumentar con muchos actores ajenos a su propio campo.

(6) El análisis de estos informes de recomendaciones confirma el valor de la evaluación cualitativa; también permitió darnos cuenta de que, si bien, cada PA posee una realidad propia dado que se desarrolla en situaciones particulares, resulta esclarecedor que aún, en esa diversidad de proyectos académicos, ha sido posible ir identificando áreas de oportunidad semejantes a la mayoría de los PA’s de Diseño. Es posible, por tanto, partir del respeto irrestricto a la

situación específica de cada PA y encontrar en cada uno de éstos, recomendaciones que también puedan ser significativas para realidades educativas diversas.

(7) Si bien, nuestra acreditadora ha puesto al diálogo como la plataforma principal de su trabajo, a lo largo de la última década, ha logrado tener los traductores para que esta forma de relación entre los pares evaluadores devenga en hábito laboral. Así pues, si una premisa del diálogo es que, quienes participan en un espacio dialógico deben poseer puntos de vista y hacer éstos explícitos, consideramos que nuestra nueva propuesta de trabajo cumple con ello; de un lado, el PA que solicita ser evaluado expresa su punto de vista sobre su propio proyecto académico sin más premisas que aquéllas que sus propios miembros han ido construyendo; de la otra parte, los pares evaluadores poseen su propio punto de vista sobre el diseño y su forma de enseñanza; ambas partes, los académicos del PA que solicita evaluarse y los pares evaluadores, cuenta con un instrumento de mediación en la Guía de Evaluación del Comaprod; en ésta se hace explícito el punto de vista académico de la acreditadora, pero éste ha sido construido por la experiencia acumulada de los pares y por lo argumentado por muchos investigadores en los foros que el propio Comaprod ha organizado. Consideramos, entonces, que es posible identificar las semejanzas dentro de un campo donde prima la heterogeneidad y donde se parte del pleno respeto de ésta.

BIBLIOGRAFÍA.

-Comaprod, (2017 2ª edición) Diagnóstico y Prospectiva de la Educación Superior del Diseño en México. Comaprod, México.

-Comaprod, (2017 2ª edición) Guía para la Evaluación Educativa del Diseño. Comaprod, México.

-Comaprod, (2022) Marco de Referencia y Procedimiento Comaprod 2022. Comaprod, México.

-Lupton y Miller, editores, El ABC de la Bauhaus y la teoría del Diseño. Gustavo Gili, 2019, 3ª edición.

-Alejandro Tapia Mendoza, "Gestión Educativa" en: Universidad Anáhuac (2023), Gestión y Diseño, una visión estratégica que genera valor. Colección Apuntes de Diseño. Universidad Anáhuac, México.

Diagnóstico sobre el estado de la Enseñanza Superior de los Diseños, 2018-2021

Este libro, fruto de una rigurosa investigación realizada por la Diseñadora y Profesora Marcela Castro Cantú y el Pedagogo y Profesor Luis Antonio Rivera Díaz, ofrece un análisis profundo sobre la enseñanza de las disciplinas del diseño en instituciones de educación superior en México. A partir de las evaluaciones realizadas por el COMAPROD entre 2018 y 2021, los autores plantean una premisa clave: los talleres de diseño constituyen el núcleo formativo donde se articula y consolida el perfil de egreso de los futuros profesionales del diseño.

El estudio identifica cómo las materias teóricas, técnicas y de producción adquieren sentido en la medida en que se vinculan con los retos proyectuales planteados en dichos talleres. Desde esta perspectiva, se revelan áreas de oportunidad relevantes para fortalecer los procesos educativos en los programas de diseño, proponiendo rutas de mejora que impacten directamente en la calidad formativa de estos campos disciplinarios. Este diagnóstico se convierte así en una herramienta estratégica para docentes, coordinadores y evaluadores comprometidos con la excelencia académica en el ámbito del diseño.



comaprod

consejo
mexicano
para la acreditación
de programas de diseño a. c.