

Estrategias de Responsabilidad Social (RS) en la enseñanza del Diseño

Social Responsible (SR) strategies in Design teaching

Miguel Angel Rubio Toledo

Universidad Autónoma del Estado de México

miguelblond72@yahoo.com.mx

Arturo Santamaría Ortega

Universidad Autónoma del Estado de México

arturo_santamaria@hotmail.com

Sandra Alicia Utrilla Cobos

Universidad Autónoma del Estado de México

sautrilla@hotmail.com

Resumen

El diseño requiere, dada su naturaleza pragmática e incipiente teoría, de actualizaciones permanentes en cuanto a los principios que apuntalan los proyectos, amén de la siempre dinámica tecnología. Del mismo modo, es menester que la enseñanza del diseño persiga también esta dinámica de actualización permanente, bajo principios y argumentos de reflexión necesarios para su discusión colegiada académica y posible implementación, pero aún más importante, bajo estrategias de Responsabilidad Social, en virtud de la importancia que los objetos diseñados observan en la vida cotidiana de la población. En este sentido, el objetivo principal de este trabajo es, por un lado la reflexión de los parámetros nacionales e internacionales en cuanto a esta materia se refiere, y en segundo término la crítica y propuesta en lo particular en la enseñanza

del diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México, a través del análisis del Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

Abstract

Design requires, according to its pragmatic nature and incipient theory, of permanent updates in terms of the principles that underpin the projects, in addition to the ever-dynamic technology. Similarly, it is necessary that the design education also pursues this dynamic of constant updating, under principles and arguments of reflection, in academic discussions and possible implementation, but more importantly, under Social Responsibility strategies, based on the importance of the influence in everybody's life of designed objects. In this sense, the main objectives of this paper are the reflection about the national and international standards of Social Responsibility in Education, and the design teaching as an analysis and proposal at the University Autonomous State of Mexico, through the consideration of the curriculum of the Bachelor of Graphic Design.

Palabras clave / Key words: Diseño, Enseñanza, Estrategia, Responsabilidad Social / Design, Teaching, Strategy, Social Responsibility

Introducción

Las sociedades en el mundo están cambiando de manera cada vez más rápida, no sólo por los vertiginosos avances tecnológicos y mediáticos y su repercusión en los imaginarios colectivos globales y locales, sino por las características propias de las naciones y regiones en cuanto a su ideología, composición geopolítica, neohistorias, así como sus cada vez más profundos significados identitarios –y a la vez cada más superficiales–, en un afán por distinguirse de los demás, pero también de pertenecer al grupo consolidado, se observan

además las utopías humanitarias y las dictaduras conviviendo en los mismos contextos geográficos físicos y simbólicos y virtuales.

La educación superior no es la excepción. Las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (tic) se han venido utilizando con afanes educativos cada vez de mayor envergadura, la enseñanza como disciplina transversal ha superado –al menos en los documentos oficiales– la filosofía conductista y se ha centrado en el constructivismo, con el objeto de humanizar más el conocimiento y los procesos cognitivos, soslayando la memorización de datos y adaptándola a los propios bagajes de los estudiantes. La teoría y la práctica científica y disciplinaria han modificado sus modos de ejercerse y divulgarse, rompiendo los paradigmas modernos de aridez formal, llevándolas a lo emocional o vivencial. La necesidad global y local de observar el desarrollo sustentable como eje principal de la vida y su preservación de la misma.

Las disciplinas posmodernas hiperespecializadas –como es el diseño– requieren, dada su naturaleza pragmática e incipiente teoría, de actualizaciones permanentes en cuanto a los principios que apuntalan los proyectos, amén de la evidente tecnología que se modifica con una velocidad extraordinaria. Es importante señalar que se consideran disciplinas posmodernas a aquellas distintas a las tradicionales, es decir, a éstas últimas pertenecerían el derecho, la arquitectura, la literatura, el teatro, la pintura, las matemáticas, la astronomía, entre otras; las nuevas disciplinas se definen por la necesidad social de escindir los campos epistémicos dadas las características de estas siempre cambiantes sociedades¹.

Es menester entonces, que la enseñanza del diseño persiga también esta dinámica de actualización permanente bajo principios y argumentos de reflexión desde los referentes teóricos y empíricos necesarios para su discusión colegiada académica y posible implementación. A decir de Rivera (2013:2)

Resulta imprescindible reestructurar los programas académicos de las licenciaturas, sobre todo aquellos de propósitos específicos a efecto de no sólo cumplir con la responsabilidad social, sino también articular paralelamente a los sectores público, privado y social en las áreas de la

¹ Esto es por ejemplo, el diseño era realizado generalmente por artesanos, pintores, grabadores, escultores o arquitectos, no obstante, hoy los hacen los diseñadores gráficos, industriales, textiles, urbanos, entre muchos otros, cuya formación se imparte en una gran cantidad de escuelas e Instituciones de Educación Superior. Se dice que son hiperespecializadas porque en tanto la dinámica de la sociedad exige mayor eficiencia y eficacia en los productos y servicios que consume, con el fin de mejorar la calidad de éstos, se han creado cada vez más especialidades, incluyendo en el diseño gráfico: editorial, web, publicitario, fotográfico, entre otros, incluso dentro de éstos hay aún especialidades.

investigación y desarrollo nacional que propicien una adecuada estructura de capital humano para satisfacer las necesidades del país.

En este sentido, se pretende que este documento permita la reflexión en torno a las políticas nacionales e internacionales acerca de la Responsabilidad Social como marco contextual, para que, a partir de ellas, se observe su implicación en la actualidad de la enseñanza del diseño en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México, es decir, con el objeto de que los estudiantes de diseño ostenten las capacidades, habilidades, hábitos, aptitudes y actitudes, así como el abanico pertinente de posibilidades gnoseológicas para su adecuado desarrollo social, cultural, laboral, económico y mental, y de su contexto, en otras palabras, la sustentabilidad privada y pública.

Breve descripción del contexto global, nacional e institucional

La educación superior o profesional es un problema que preocupa en todos los países y regiones, no sólo por la importancia que implica la adecuada y eficiente enseñanza técnica que sirve al mercado laboral, sino porque permite construir una mejor ciudadanía en cuanto a valores de equidad y desarrollo humano. En este sentido, el Programa 2014-2017 de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (unesco por sus siglas en inglés) en materia de Educación², ha establecido objetivos estratégicos con el objeto de paliar las enormes diferencias educativas de las naciones, mejorar las calidad de la educación profesional y generar las condiciones de desarrollo social equitativo a nivel mundial.

Los dos primeros objetivos estratégicos inciden en la enseñanza profesional, los procesos de aprendizaje y su seguimiento como retroalimentación para los Planes de Estudio, la promoción para el uso de las nuevas tecnologías y el acceso a la información científica, así como a formar alumnos como ciudadanos creativos y globalmente responsables, entre otros. A la letra dicen:

- 1) Apoyar a los Estados miembros a desarrollar sistemas educativos para fomentar la alta calidad y el aprendizaje incluyente de permanente para todos, a través del desarrollo de sistemas educativos que proporcionen calidad de vida mediante oportunidades de aprendizaje para

² <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002266/226695e.pdf>, consultado el 14/10/14.

todos los alumnos, en todos los niveles y en todos los ámbitos de la educación, centrándose en las siguientes cinco áreas temáticas: a) el desarrollo de políticas eficaces y planes sectoriales; b) mantener un enfoque holístico de la educación dando prioridad a tres subsectores fundamentales –alfabetización, enseñanza técnica y profesional– y la capacitación y la educación superior; c) hacer frente a la grave escasez de maestros calificados como una estrategia clave para mejorar la calidad de la educación; d) la mejora de los procesos de aprendizaje y el seguimiento de los resultados del aprendizaje en los distintos niveles para proporcionar más evidencia acerca de cómo tiene lugar el aprendizaje y sus implicaciones para la pedagogía y los planes de estudio; d) la promoción de tecnologías de la información y la comunicación (tic) y las nuevas modalidades de aprendizaje interactivo en la educación para mejorar el acceso a los conocimientos, facilitar la difusión del conocimiento y asegurar que la formación permanente sea eficaz.

- 2) Capacitar a los alumnos para ser ciudadanos creativos y globalmente responsables, es decir, apoyar a los Estados miembros a promover valores, actitudes y comportamientos que apoyan la ciudadanía global responsable a través de las respuestas educativas eficaces a los retos contemporáneos, el reconocimiento del papel que juega la educación en el desarrollo de habilidades de los alumnos para construir un futuro mejor para ellos y para las comunidades en las que viven, centrándose en tres áreas temáticas: a) educación para la paz y los derechos humanos, b) la educación para el desarrollo sostenible, y c) educación para la salud.

Como se puede observar, se han establecido programas que subrayan la importancia de actualizar de manera permanente el currículo educativo centrándose en la calidad, la inclusión, los procesos pedagógicos en la educación profesional, la creatividad para el desarrollo, así como en el uso de las nuevas tecnologías. Se pretende dar una importancia particular a la responsabilidad social y ética para la convivencia humana como fundamento de la construcción de la ciudadanía. Por su parte, en México es evidente que el problema de educación impacta en diversos procesos y fenómenos sociales, entre los que se encuentran el desempleo, la pobreza, la migración, la delincuencia, la corrupción, la impunidad, entre muchos otros. Resulta evidente que el Estado mexicano observe la necesidad de fomentar una mejor práctica educativa –al menos en el papel–

para paliar tales problemas sociales. Como ejemplo, la tercera Meta Nacional del Plan Nacional de Desarrollo (pnd) del Gobierno Federal, 2013-2018, sostiene:

Un México con Educación de Calidad para garantizar un desarrollo integral de todos los mexicanos y así contar con un capital humano preparado, que sea fuente de innovación y lleve a todos los estudiantes a su mayor potencial humano. Esta meta busca incrementar la calidad de la educación para que la población tenga las herramientas y escriba su propia historia de éxito. El enfoque, en este sentido, será promover políticas que cierren la brecha entre lo que se enseña en las escuelas y las habilidades que el mundo de hoy demanda desarrollar para un aprendizaje a lo largo de la vida. En la misma línea, se buscará incentivar una mayor y más efectiva inversión en ciencia y tecnología que alimente el desarrollo del capital humano nacional, así como nuestra capacidad para generar productos y servicios con un alto valor agregado.

Retomando algunas consideraciones que pueden ser de utilidad de este pnd, podemos revisar en lo particular los Objetivos 3.1., 3.2., 3.3., 3.4. y 3.5.4, los cuales sugieren una serie de Estrategias para abatir las problemáticas de educación. Es de subrayar que se otorga un papel preponderante a la educación en este actual pnd, sin embargo, cabe señalar que los Planes Nacionales de Desarrollo de los sexenios anteriores ostentaban textos con similares características, lo que nunca ha garantizado que operen las políticas públicas necesarias, ni tampoco los recursos para llevarlas a cabo.

En México el pib para educación es de 5.3 por ciento, y según **la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (ocde), México es el país que tiene el gasto público en educación más bajo** como porcentaje del pib⁵. Comparativamente en Brasil su cámara legislativa aprobó hace algunos meses que para la siguiente década se destine el 10 por ciento para esta materia⁶. Resulta evidente que en nuestro país no es suficiente el gasto destinado, ni se presume un incremento significativo del pib para los siguientes años, por lo que queda de manifiesto que el discurso es como siempre demagógico.

³ Plan Nacional de Desarrollo (PND) 2013-2018, disponible en <http://www.presidencia.gob.mx/>, consultado el 15/10/14.

⁴ Plan Nacional de Desarrollo (PND) 2013-2018, pp. 123-129, disponible en <http://pnd.gob.mx/wp-content/uploads/2013/05/PND.pdf>, pp. 123-127, consultado el 16/08/14.

⁵ <http://www.oecd.org/centrodemexico/estadisticas/>, consultado el 16/10/14.

⁶ Diario Reforma, 4 de junio de 2014, <http://www.reforma.com/>, consultado el 15/10/14.

Por su parte, la Universidad Autónoma del Estado de México (uaem), para el periodo de rectorado 2013-2017, en concordancia con las políticas internacionales y nacionales, y en virtud de las problemáticas locales, ha establecido en el Plan Rector de Desarrollo Institucional (prdi) la necesidad de operar el currículo universitaria a través de un modelo de educación superior basado en “la gestión de calidad para el logro de la eficiencia y el fortalecimiento de la conciencia humana”⁷, a partir de los siguientes ejes:

1. Universalización de la Educación Superior como mecanismo de inclusión y justicia social.
2. Diversificación en la oferta de ies con perfiles, métodos y tiempos diferentes: universidades tecnológicas, universidades politécnicas, universidades multiculturales, universidades indígenas, etcétera.
3. Internacionalización de la Educación Superior para estar al día con el conocimiento de frontera y desarrollar las competencias de vanguardia a través de la cooperación y movilidad de las comunidades académicas.
4. Flexibilidad académica con modelos universitarios híbridos entre lo presencial y lo no presencial: universidades virtuales, universidades online, etcétera.
5. Diversificación de las fuentes de financiamiento.
6. Relaciones de intercambio entre las ies con la empresa, la sociedad civil, los organismos no gubernamentales e internacionales.
7. Transformación de las formas de gobierno para una gestión basada en el liderazgo y en el compromiso humano de beneficio social.
8. Impulso al desarrollo del autoaprendizaje y metaprendizaje.
9. Búsqueda de la sustentabilidad basada en principios y valores humanos.

En este sentido, en el prdi se hace énfasis en la innovación como “una palanca de desarrollo de la Educación Superior”, en virtud de la acelerada condición de la actual sociedad del conocimiento. Del mismo modo, subraya la importancia de la tecnologías con el objeto de adaptarse a estas nuevas formas sociales de vida,

⁷ http://www.uaemex.mx/prdi2013-2017/doc/PRDI_2013-2017.pdf, consultado el 17/11/14.

además de apostar por la internacionalización como una forma global de conocimientos, así como al desarrollo sustentable desde una perspectiva ética, es decir, de la base de la Responsabilidad Social.

Por su parte, la Facultad de Arquitectura y Diseño, en el Plan de Desarrollo 2013-2017, desarrolló 4 líneas estratégicas, cuyos retos son:

- a. Conferir a los Programas Académicos, una dimensión mundial promoviendo el dominio de idiomas y un entendimiento multicultural en el proceso de diseño.
- b. Impulsar la competitividad y movilidad de los estudiantes, graduados y docentes.
- c. Fomentar la competitividad institucional de cara al mercado global educativo.
- d. Eficientar el uso de las tic en el desarrollo de las actividades académicas, potencializando el rendimiento y la competitividad. (SIC)
- e. Apoyar a la consolidación de los cuerpos académicos y fortalecimiento de las redes temáticas, incrementando el ingreso de profesores investigadores al Sistema Nacional de Investigadores (sni).

A partir de lo anterior, los ejes transversales de accionar institucional son:

- 3.1 Facultad de Arquitectura y Diseño, solidaria con el desarrollo estatal
- 3.2 Internacionalización de la fad para la Globalización
- 3.3 Tecnologías de la información y la comunicación para potenciar el desarrollo de la fad
- 3.4 La fad emprendedora comprometida con el desarrollo sustentable
- 3.5 Seguridad universitaria: tarea cotidiana de gobierno
- 3.6 Profesionalización del personal
- 3.7 Gestión Moderna y proactiva orientada a resultados
- 3.8 Financiamiento diversificado

Finalmente, la Misión de la fad 2013-2017 quedó de la siguiente manera:

⁸ Plan de Desarrollo de la Facultad de Arquitectura y Diseño 2013-2017, pp. 13-30, disponible en www.faduaemex.org, consultado el 15/02/15

La Facultad de Arquitectura y Diseño (fad), organismo académico de la Universidad Autónoma del Estado de México asume la misión de impartir educación superior (estudios profesionales y estudios avanzados), basada en la enseñanza y evaluación interdisciplinarias del Diseño, eje de las licenciaturas y posgrados que cuentan con certificaciones nacionales de calidad, y cuyos experimentados docentes forman, con calidad y alto nivel, a profesionistas e investigadores, fundamentados en certeza académica, principios y valores que buscan contribuir en la resolución de problemas sociales que afectan los ámbitos estatal, nacional y mundial.

De acuerdo con lo anterior, es posible vislumbrar la filosofía planteada por esta administración para los siguientes años, otorgándole cierto énfasis a diversos aspectos; sin embargo, se puede percibir la concordancia con los programas y planes de anteriormente mencionados, particularmente en cuanto al desarrollo sostenible. Así, en este contexto particularmente complejo, se puede vislumbrar al menos este aspecto en el que se encuentra el Plan de Estudios 2004 de la Idg.

Plan de Estudios 2004 de la Licenciatura en Diseño Gráfico⁹

El actual Plan de Estudios 2004 de la Licenciatura en Diseño Gráfico es la versión denominada “flexible” en relación con los Planes de Estudio anteriores, los cuales fueron concebidos como una estructura “rígida” en su estructura y operación. Esta diferencia se observa tanto por el espíritu pedagógico –o modelo educativo que asumió la uaem– del Plan, como en su esquema organizativo y ejecución de las labores académicas. Esta característica de flexibilidad del Plan 2004 observa ciertas ventajas y ciertas desventajas en relación con sus predecesores, dice:

El modelo educativo está orientado a partir de un currículum flexible, que sustenta su orientación psicopedagógica en la formación basada en competencias. La concepción constructivista se organiza en torno a tres ideas fundamentales:

1. El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. El es quien construye (o mas bien reconstruye) los saberes de su grupo cultural, sucediendo que puede ser un sujeto

⁹ Plan de Estudios 2004 de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la UAEM, Coordinación de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la UAEM

activo cuando manipula, explora, descubre e inventa, incluso cuando lee o escucha la exposición de los otros.

2. La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que poseen ya un grado considerable de elaboración. Esto quiere decir que el alumno no tiene en todo momento que descubrir o inventar en un sentido literal todo el conocimiento escolar. El alumno reconstruye un conocimiento preexistente en la sociedad, pero lo construye en el plano personal desde el momento que se acerca en forma progresiva y comprensiva a lo que significan y representan los contenidos curriculares como saberes culturales.

3. La función del docente es engarzar los procesos de construcción del alumno con el saber colectivo culturalmente organizado. Esto implica que la función del profesor no se limitará a crear condiciones óptimas para que el alumno despliegue una actividad mental constructiva, sino que debe orientar y guiar explícita y deliberadamente dicha actividad.

No obstante, independientemente de los problemas del modelo educativo en el cual se sustentó el Plan de Estudios, de manera particular, en el apartado 3. los Objetivos de la Carrera, en el que se incluyen los subincisos 3.1. Conceptualización de la carrera, 3.2. Objetivo de la carrera, y 3.3. Objetivos específicos de la carrera, se puede vislumbrar una perspectiva integral del estudiante de la Licenciatura en cuanto a sus posibilidades de egreso e inclusión al mercado laboral, incluso en los ejemplos de las áreas de trabajo, lo cual, en términos profesionales pareció salvar tantas omisiones. Empero, en la conceptualización de la carrera no se observa una línea sustentable como fundamento del trabajo del diseñador, lo que limita de manera importante el impacto epistémico de los proyectos, procesos y productos que se desarrollan.

En cuanto al Perfil de egreso, el Plan de Estudios¹⁰ plantea:

El quehacer del licenciado en Diseño Gráfico debe responder a una labor metodológica de generación de ideas y soluciones, comunicación gráfica de manera creativa y propositiva. Por lo que se vislumbra que la disciplina sea reconocida como una actividad que requiere de una

¹⁰ Plan de Estudios 2004, disponible en, www.uaemex.mx/arquitecturaydiseno/licenciaturas/grafico/plan.html, recuperado el 13/09/11

preparación especializada, con actitud y conciencia profesional que implica la sistematización del uso de recursos, generación de ideas, ser factor de cambio social, propiciando el análisis crítico y propositivo del entorno actual.

Esta parte interdisciplinaria de las competencias profesionales permite advertir que la sustentabilidad es un tópico olvidado tanto en el Objetivo, en el Perfil de egreso, como en la Competencias, posiblemente porque cuando fue creado este Plan 2004 no existía la conciencia que hoy existe sobre el tema. No obstante, es importante mencionar que este Plan de Estudios se observa bien estructurado, e incluso comparte las necesidades actuales de desarrollo profesional y humano, prueba de ello es:

Dentro del contexto social un diseñador ejerce su profesión como un ser inter y multidisciplinario, que aplica recursos humanos, culturales, financieros, materiales y tecnológicos en sus proyectos de diseño; definiéndose así como un ser proyectual, creativo, de pensamiento crítico, de acciones éticas y con alto sentido de la responsabilidad que tiene como misión satisfacer las necesidades de comunicación gráfica de la sociedad que lo demanda. (Plan de estudios 2004 de la LDG: 5-6)

El objetivo de la carrera es:

El diseñador gráfico debe ser un profesionalista integral, capaz de detectar y solucionar problemas de comunicación visual, para expresar gráficamente, analizar, conceptualizar, crear, promocionar, diseñar, gestar, educar, investigar, emprender, comunicar, experimentar y proponer procesos o productos gráficos, debe ser un profesionalista calificado, metódico y creativo con valores morales y éticos de la carrera.

Además, en la fundamentación sostiene que:

El diseño gráfico, entonces, es el responsable de una parte vital de la vida cotidiana; por tal motivo, éste tiene razón de ser en la medida que responde a necesidades sociales concretas. Es por esto que las carreras requieren estructurarse a través de áreas diferenciadas, que en gran medida pongan énfasis en las materias actuales de diseño gráfico; el área editorial para señalar algunos ejemplos se relaciona con los procesos de diseño en medios impresos, mientras que el área gráfica de gran formato está en contacto con los equipamientos urbanos y el área de los

medios tridimensionales de carácter monumental y ambiental, así como el área de medios diversos y electrónicos. (...) Estas condiciones también motivan un desvanecimiento de la cultura visual nacional, en la cual intervienen no sólo las artes, si no también los mensajes visuales difundidos por los medios masivos de comunicación, propiciando la penetración de producciones extranjeras y haciendo que el público consumidor asuma un papel receptivo y se conforme con cualquier imagen, sin exigirle al diseñador la calidad en su producto gráfico, tanto el aspecto técnico como el conceptual. (Plan de estudios 2004 de la Idg: 24-25)

Como se puede observar en las primeras líneas del párrafo anterior, resulta evidente la importancia que le otorga el Plan 2004 al diseño gráfico en la vida de las personas, es decir, se observa la conciencia del papel social del diseñador gráfico por medio de los objetos diseñados. Acerca de la formación basada en competencias, el Plan de Estudios 2004 ya consideraba la inclusión de la Responsabilidad Social como un elemento importante, aun cuando no se enfatiza en ello. El Plan de Estudios sostiene:

Consiste en adquirir la capacidad real para alcanzar un objetivo en un determinado contexto: conocer, comprender, saber cómo actuar y saber cómo ser. Las unidades de aprendizaje del Plan de Estudios consideran en su diseño el desarrollo de competencias específicas, instrumentales, interpersonales y sistémicas, con la finalidad de que se pueda adquirir una formación integral, con valores y responsabilidad social.

En cuanto a las generalidades, este Plan comprende un total de 54 Unidades de Aprendizaje Obligatorias y 24 Optativas, divididas en los núcleos de formación, que ubican las diversas unidades de aprendizaje que lo integran. Asimismo, éste se divide en tres núcleos del conocimiento dentro de los que comprende: el Básico (11 Unidades de aprendizaje obligatorias y 4 optativas); el Sustantivo (39 Unidades de aprendizaje obligatorias); y el Integral (4 Unidades de aprendizaje obligatorias y 10 optativas). Total de 426 créditos.

Además, el mapa curricular de la Licenciatura en Diseño Gráfico consta de 344 créditos obligatorios, y sumar 82 créditos de unidades de aprendizaje optativas (como mínimo) para completar un total de 426 créditos y está diseñado para poder ser cursado en un lapso de tiempo que va desde 8 periodos (4 años) a 12 periodos (6 años), dependiendo de las necesidades del estudiante; pudiendo optar en cualquier momento de la formación, por una trayectoria curricular mínima, una ideal o una máxima. Es decir, el estudiante tiene la

posibilidad de acelerar o reducir el ritmo de avance de la trayectoria estudiantil, siempre y cuando se respete el número de créditos máximos y mínimos por periodo, promoviendo en el alumno la autorregulación de su proceso de aprendizaje.

Esta Plan 2004 distingue 3 Áreas Académicas: Diseño, Teoría, Tecnología, las cuales se han respetado siguiendo los criterios del Plan de Estudios 03 (2000) de la Licenciatura en Diseño Gráfico, cuyos contenidos se agrupan por su afinidad, y las subáreas son aquellas en que se dividen los contenidos de una área curricular, en este apartado se integraron otras subáreas como expresión artística, expresión técnica, filosofía y tecnología digital, las subáreas tiene un propósito básicamente conceptual para clarificar la estructura del plan de estudios.

Es importante señalar que después de la revisión del Plan de Estudios 2004, se puede observar una profundidad y lógica bastante claros y una actualización pertinente, es decir, los siete apartados –y los subtemas– se fundamentan de manera adecuada en tanto se utilizan referentes teóricos y referentes empíricos adecuados y suficientes. Se trata de un análisis amplio y profundo de la Fundamentación en sus seis apartados, una propuesta de las Características generales apropiada desde dicha fundamentación. Del mismo modo, los Objetivos desde la conceptualización y objetivo de la carrera son pertinentes, no obstante aún se pueden actualizar en algunos rubros. Los Perfiles de ingreso y egreso, a pesar de que en su momento fueron útiles, parece que hoy también pueden ser actualizados en virtud de la dinámica social.

Una vez que se han descrito brevemente los contextos internacional, nacional e institucional de la Educación Superior, a partir de los distintos programas y planes institucionales (Programa 2014-2017 de la unesco, Plan Nacional de Desarrollo 2012-2018, Plan Rector de Desarrollo Institucional 2013-2017, Plan de Desarrollo de la fad 2013-2017), además de las generalidades del Plan de Estudios 2004 de la Licenciatura en Diseño Gráfico, así como el sistema de contenidos, créditos, horas de docencia, naturaleza, subáreas y propósitos de las Unidades de Aprendizaje de la Licenciatura en Diseño Gráfico, se pretende problematizar y proponer en relación con su posible modificación de acuerdo con lo encontrado a partir de la integración de la Responsabilidad Social.

Integración de la Responsabilidad Social al Plan de Estudios 2004

La importancia de la Responsabilidad Social en los proyectos de diseño se distingue en el sistema actual de consumo, en el cual se encuentran distintas formas de diseño, particularmente en la satisfacción de necesidades y la solución de problemas, no obstante, se critica severamente la generación de nuevos tipos de basura, en el abuso de los recursos naturales y en la creación e impulso de necesidades pasajeras y de moda que pocas veces llegan a repercutir realmente en la sociedad más allá de unos años. Esto afecta, aunque no se observa de manera inmediata o a priori, en la forma en que la vida se desarrolla actualmente. Si bien la responsabilidad de esta problemática es compartida entre empresarios, consumidores y los diseñadores que los vinculan, es necesario que estos últimos se den cuenta de que dada esa capacidad que poseen y a su esfera de influencia, la semilla del cambio recae en los diseñadores en gran medida.

Victor Papanek (1977) mencionaba hace algunos años que los diseñadores deben observar una alta responsabilidad social y moral, y esta responsabilidad debe verse reflejada en los principios básicos que guían al diseñador en el desempeño de su quehacer diario. Es por ello que en años recientes, generaciones de diseñadores más conscientes en cómo las decisiones que toman afectan el uso de los recursos naturales y los estilos de vida de los consumidores, han realizado acciones tales como unirse a movimientos de pensamiento ético, apoyando la creación de certificaciones como el Comercio Justo (Fair Trade), generando y publicando manifiestos donde dan a conocer los esquemas de pensamiento ético bajo los cuales desarrollarán su labor y empiezan a analizar para quién trabajar o qué diseñar en concordancia con sus principios.

La ética determina el sistema de valores que el emisor pretende sean implantados en el receptor a partir de sus propios intereses, esto es, determina su campo de influencia desde su propia perspectiva de interés. Podemos observar las formas en que el diseño transforma la realidad social de los sujetos, utilizando recursos sólo antes vistos en la publicidad y la propaganda. En este sentido, la producción y distribución deben ser orientados hacia el consumo simbólico, más que utilitario, haciendo énfasis en que los productos son no sólo creados por la cosmovisión local, sino deben ser observados como un valor fundamental y orgánico del espacio que los crea y obtener el beneficio “natural”, ético o sustentable.

Desde el punto de vista del diseño de la comunicación, la solidaridad como contrato social, converge en la construcción de una ética que se haga cargo del valor de la diferencia articulando la universalidad humana de los derechos a la particularidad de sus modos de percepción y de expresión. De tal suerte, se propone una

Responsabilidad Social del diseño, que tiene mucho menos de certidumbres y totalitarismos de valores que de posibilidades de encuentro y de lucha contra la exclusión social, política y cultural, de la que son objeto en nuestros países tanto las mayorías pobres como la minorías étnicas o sexuales.

En la experiencia de exclusión que viven muchos sujetos, entre el camino de lo real y lo ficticio, de lo urbano a lo rural, de la libertad a la omisión, cuya racionalidad económica e informativa disuelve sus saberes y su moral, devalúa su memoria y sus rituales, la solidaridad que pasa por la comunicación nos devela un doble campo de derechos a impulsar: el derecho a la participación en cuanto capacidad de las comunidades y los ciudadanos a la intervención en las decisiones que afectan su vivir, capacidad que se halla hoy estrechamente ligada a una información veraz y en la que predomine el interés común sobre el del negocio; el derecho a la expresión en los medios masivos y comunitarios de todas aquellas culturas y sensibilidades mayoritarias o minoritarias a través de las cuales pasa la ancha y rica diversidad de la que están hechos nuestros países.

De acuerdo a Yrjö Sotamaa (2006), es necesario que los estudiantes (en este caso los de diseño) sean conscientes de los impactos globales y locales que sus acciones tengan, así como una voluntad de servicio hacia la sociedad. Que la promoción de los derechos humanos, equidad, libertad de expresión, protección a la diversidad son entre otros, una parte integral de la educación y de la misión de las instituciones de educación superior. Los retos que presentan la globalización, el multiculturalismo y el progreso de la ciencia y la tecnología son grandes si se quiere generar un futuro más viable y adecuado para todos. En este sentido, el diseño como componente clave de la innovación en muchas economías y regiones, debe considerar enmarcar su enseñanza dentro de un marco de desarrollo sustentable, de principios éticos, es decir, de Responsabilidad Social.

Desde 1953, Howard Bowen (1953), definió a la Responsabilidad Social como la toma de decisiones o líneas a seguir que son deseables y afines con los objetivos y valores de la sociedad para el bienestar de ésta. En el caso del Diseño Gráfico, David Berman (2009), sostiene que el diseño hoy en día resulta fundamental para la vida social, en tanto los diseñadores crean una gran cantidad de los objetos visuales y tridimensionales que rodean al ser humano y con los cuales éste interactúa. Además, el diseño toma mayor relevancia en periodos de crisis ambientales, sociales y económicas. Por lo tanto, es menester que los diseñadores contemplen la posibilidad que la práctica, la teoría y la enseñanza de la profesión se basen en ornamentos superficiales o

realmente participen en proyectos comunales sobre el futuro de la civilización para distribuir equitativamente lo que el mundo necesita: salud, paz, tolerancia, libertad de expresión, derechos humanos, democracia, entre otros.

De tal suerte, los diseñadores deben decidir la postura ética que tomarán en los proyecto de diseño. Resulta importante entender que no simplemente se transmite información en objetos de diseño como simple canal o vehículo, sino que, dada su trascendencia discursiva y de contenido, se suelen transmitir valores en la mayoría de los casos. La actual forma de vida es el espejo de los valores que regulan al mundo, en cuyo reflejo se percibe uno de los más graves síntomas del sistema socioeconómico, y cuyos principios amenazan con la destrucción física del planeta. Este desequilibrio se debe, esencialmente, al hincapié unilateral que el hombre generó con el consumo material, lo cual lo llevó a perder el contacto con él mismo y con la vida (Fromm, 1957). La situación humana del presente, en la que la sociedad enajenada contribuye a deshumanizar el hombre hace que de éste surja la necesidad de valores que guíen sus acciones y sentimientos.

En la actualidad, hablar de responsabilidad es hablar de la actitud que una persona puede tomar frente a un hecho, y que pueda afectar los aspectos sociales, ecológicos y por ende económicos y sociales; estos aspectos deben necesariamente ser llevados dentro de una línea ética y de respeto a los derechos humanos. Retomando a David Berman (2009), quien sostiene que es tiempo de que el diseño gráfico se imponga como profesión estándares más altos que los actuales en la sociedad, enmarcado en respeto, tolerancia y derechos humanos. Se trata entonces de que aquellos mensajes más llamativos, no sean los del último modelo de producto de moda, sino aquellos que promuevan y refuercen comportamientos saludables, sustentables y socialmente responsables.

Ahora bien, si bien en el Plan de Estudios 2004 de la Licenciatura en Diseño Gráfico se alcanza a vislumbrar este tema de la Responsabilidad Social de manera general, se puede advertir en los propósitos que se encuentran descritos que en ninguno de ellos se señala la noción de Responsabilidad Social de manera tangible. No obstante, es importante mencionar que en el Plan de Estudios citado existen dos ua ex profeso en el Área Académica de Teoría que consideran a la Responsabilidad Social en sus contenidos de manera sucinta, éstas son la ua Sustentabilidad del Diseño y la ua Ética Profesional, sus generalidades son:

UA	HT/HP/TH/ Créditos / Taller o Curso	Núcleo / Subárea	Naturaleza	Propósito
Sustentabilidad del Diseño	3/0/3/6/C	Integral / Administración y Desarrollo Empresarial	Optativa	Aportar los elementos necesarios para la aplicación de nuevas tecnologías y materiales con el objetivo de conservar el medio ambiente
Ética Profesional	4/0/4/8/C	Sustantivo / Filosófica	Obligatoria	Reconocerá los elementos esenciales que componen la dimensión ética de la acción del hombre donde lo profesional abarca no solo la actividad laboral, sino todas las esferas de la vida pública del hombre. Reflexionará sobre la repercusión que tiene, en lo individual y en lo social, su práctica profesional; incluyendo normatividades y asociaciones gremiales y profesionales

Tabla I. Unidades de Aprendizaje de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la FAD, que consideran de manera coyuntural a la Responsabilidad Social en sus contenidos. Fuente: Plan de Estudios Plan de Estudios de la LDG, de la FAD, de la UAEM, 2015.

Como se puede observar, la ua Sustentabilidad del Diseño es optativa, es decir, no todos los estudiantes necesariamente la cursan; lo anterior pone de manifiesto que los proyectos de diseño que desarrollan los estudiantes en las siete ua del Subárea Académica de Diseño no ostentan la integración de la Responsabilidad Social en éstos, por lo que la enseñanza de proyectos queda disminuida por tal necesidad. Por su parte, la ua Ética Profesional, toca el tema de manera coyuntural –según los propósitos de la ua – en tanto su objeto es el tema de la práctica profesional en cuanto a lo laboral, esto es, la implicación de la ética como Responsabilidad Social de los mensajes que genera como diseño queda soslayada, o se observa de manera únicamente contingente.

De acuerdo con la argumentación anterior, se pretende que la Responsabilidad Social se integre a la totalidad de las ua de proyectos de Diseño. Ello, en virtud de que es justamente en estas ua que se desarrollan ejemplos de proyectos que se desarrollarán en el mercado laboral, por lo que la formación escolar es el lugar idóneo para practicar y experimentar las posibilidades de la Responsabilidad Social como una manera de subsanar muchos de los problemas generados desde el insuficiente Diseño Gráfico que se realiza de manera cotidiana, otorgando la posibilidad del ciclo de vida del producto¹¹, o a la repercusión ética del objeto de diseño. En este sentido, las siete ua del Subárea de Diseño pueden ser permeadas en su práctica de proyectos y por

¹¹ El término Ciclo de vida se refiere a la conceptualización del objeto desde la obtención de la materia prima, su transformación, distribución, consumo y regreso como materia prima o reuso.

añadidura, en su evaluación. Un ejemplo de la posibilidad de modificación en los propósitos de la ua, para efectos de que se tome en cuenta en la operación de los Programas de las ua, podría ser:

UA	HT/HP/TH/ Créditos/ Taller o Curso	Núcleo / Subárea	Naturaleza	Propósito
Diseño de material impreso	0/8/8/8/T	Sustantivo / Diseño gráfico	Obligatoria	Desarrollar y aplicar los elementos formales del diseño editorial, identificando características de distribución, producción y exhibición con Responsabilidad Social de los objetos editoriales a través de la organización y operatividad de la industria editorial.

Tabla II. Unidad de Aprendizaje de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la FAD, a manera de ejemplo para la consideración de la Responsabilidad Social en su propósito. Fuente: Plan de Estudios Plan de Estudios de la LDG, de la FAD, de la UAEM, 2015.

Conclusión

Finalmente, lo que se requiere es un cambio de filosofía. Sugiere Ezio Manzini (2006) que el diseño debe permitir a las personas a vivir como lo desean de manera sustentable. Esto es, entender que la sustentabilidad, que el diseño socialmente responsable no es un método o una metodología de diseño, no es un parche que se le puede agregar al proyecto una vez llegado a la propuesta final, sino como filosofía, debe estar presente desde el día uno en la generación de proyectos de diseño, es decir, enfatizar el ciclo de vida. Es tiempo de conciencia, de que los diseñadores gráficos reorienten sus esfuerzos a mejorar la calidad de vida de las personas bajo nuevos estándares, y no sólo a promover estilos de vida que le agregan mayor carga de desahucio al planeta, que deja personas vacías, y enfatiza la obsolescencia programada de los objetos sólo con afanes mercantiles.

Bibliografía

- Berman, David (2008). *Do Good Design*. Peach Pit Press. Berkley, California, Estados Unidos.
- Bernard, Pierre (1991). The social role of the graphic designer. Reprinted in *Essays on Design I: AGI's Designers of Influence*, London 1997. Publicado en línea en 2009:
<http://backspace.com/notes/2009/09/the-social-role-of-the-graphic-designer.php>
- Best, Kathryn (2007). *Management del diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño*, Parramón, Barcelona, España.

Bowen, Howard (1953). *Social Responsibilities of the Businessman*. Harper. New York.

Chaves, Norberto (2013). *La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional*. G.G. México.

Diario Oficial de la Federación, septiembre de 2008, disponible en línea en:

<http://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/7aa2c3ff-aab8-479f-ad93-db49d0a1108a/a442.pdf>

Diario Reforma, 4 de junio de 2014, <http://www.reforma.com/>

Dougherty, Brian (2008). *Green Graphic Design*, Allworth Press, usa.

fad, pdfad, <http://www.faduaemex.org>

Fernández García, Jesús (2010). *Diseño estratégico. Guía metodológica*. Fundación prodintec y feder, España

Fromm, Erich (1957). *El arte de amar*. Paidós, Buenos Aires.

Geertz, Clifford (2001). *La interpretación de las culturas*, Gedisa, España

Heller, Steve (2003). *Citizen designer. Perspectives on design responsibility*, Allworth Press,usa.

Manzini, E. (2006). *Design, ethics and sustainability. Guidelines for a transition phase*. In Y. Sotamaa (Ed.), *Cumulus Working Papers Nantes* (pp. 9-15). Helsinki: University of Art and Design Helsinki.

Moles, Abraham (1975). *Teoría de los objetos*, Gustavo Gili, España

ocde, <http://www.oecd.org/centrodemexico/estadisticas/>.

Papanek, Victor (1977). *Diseñar para el mundo real*, Blume, España

Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la uaem, disponible en: http://dep.uaemex.mx/curricular/sitio_/index.php

Plan Nacional de Desarrollo (pnd) 2013-2018, disponible en <http://www.presidencia.gob.mx/>

Prieto Castillo, Daniel (1990). *Retórica y manipulación masiva*. Ed. Premia, México

Rivera, Erika (2013). "Estrategias y resultados en la gestión y desarrollo de los vínculos con el campo laboral", Ponencia presentada en el 2do Foro compaprod, Desarrollo y resultados de estrategias educativas para la formación de los diseñadores, 6, 7, 8 y 9 de marzo de 2013, Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla (upaep), Puebla, México

Sotamaa, Y. (2006). *Ethics and the Global Responsibility*. In *Cumulus Working Papers Nantes* (pp. 5-6). Helsinki: University of Art and Design Helsinki.

uaem, prdi, http://www.uaemex.mx/prdi2013-2017/doc/PRDI_2013-2017.pdf

unesco, <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002266/226695e.pdf>

