

**Arodi Morales-Holguín** | [redeshmo@gmail.com](mailto:redeshmo@gmail.com)

Departamento de Arquitectura y Diseño. Universidad  
de Sonora. México

Recibido: 13/3/2020

Aceptado: 27/6/2020

## RESUMEN

Los métodos desempeñan un papel preponderante en el diseño gráfico, condición que, a pesar de las transformaciones que se viven, suele perder relevancia tanto en la enseñanza como en la misma práctica profesional. Buscando encontrar elementos empíricos que permitan abordar dicha coyuntura, se desarrolló un estudio cualitativo a diseñadores gráficos en una universidad mexicana, donde se analizó la pertinencia de los métodos de diseño tanto en la formación como en la práctica profesional. Los resultados apuntan a que estos y su uso son valorados por un sector, así también considerados poco efectivos por otro, pues encuentran un desfase frente a la complejidad del entorno. Ello permite marcar posibles tendencias a partir de las cuales delinear estrategias que apunten al mejoramiento de la formación del diseñador en las universidades y su posible repercusión en la praxis.

## PALABRAS CLAVE

Diseño; método; diseño gráfico; formación universitaria; práctica profesional

## ABSTRACT

Methods play a prominent role in graphic design, a condition that, despite the transformations that are experienced, tends to lose relevance both in training and in teaching professional practice itself. Seeking to find empirical elements that allow addressing this situation, a qualitative study was carried out on graphic designers at a Mexican university, where the relevance of design methods in both training and professional practice was analyzed. The results point out that these and their use are valued by one sector, as well as considered ineffective by another, since they show a gap compared to the complexity of the environment. This makes it possible to mark possible trends from which to outline strategies that aim at improving designer training in universities and their possible impact on praxis.

## KEYWORDS

Design; method; graphic design; university training; professional practice

# La importancia de los métodos de diseño

## Formación y práctica del diseñador gráfico

# The Importance of Design Methods

## Graphic Designer Training and Practice

# 01

## ARTÍCULO

Se debe partir del principio de que el diseño es una actividad propia del ser humano que ha fungido como herramienta a su servicio en las distintas etapas que han marcado su evolución, desde los primeros grupos humanos hasta nuestros días, para convertirse, cada vez más, en un elemento de valor, pues la interacción y el trabajo del hombre, en forma directa o indirecta, se lleva a cabo a través de objetos o productos diseñados. De esta manera, el diseño puede definirse como aquella actividad creativa que, de forma incremental o disruptiva, busca modificar y optimizar lo existente mediante el aporte de algo nuevo (Mose Biskjaer y otros, 2017).

Al hablar de diseño gráfico, nos referimos a un ejercicio de comunicación asumido como un proceso que, apoyado en un diálogo social entre participantes, permite el logro de resultados útiles (Cramer-Petersen y otros, 2019); un medio al servicio de la cultura y la alfabetización de los pueblos (Sánchez Ramos, 2012). Este ejercicio requiere en su estricto desarrollo de métodos para guiar y edificar resultados innovadores, capaces de solucionar los problemas de forma significativa.

A pesar de su relevancia, los métodos de diseño parecen no ser estrictamente destacados en la enseñanza ni en el ejercicio profesional, lo que significa un riesgo, dado que todo diseño requiere erigirse a partir de un sólido andamiaje que en buen sentido se obtiene a través de los métodos. Esta idea parece haber sido sustituida por el hecho de que ser diseñador implica ser poseedor de capacidades creativas, talento e ingenio, donde la intuición creativa puede ser suficiente para alcanzar soluciones precisas y completas; responsabilidad que, en buena medida, parece recaer en las universidades como promotoras del conocimiento.

## EL MÉTODO DE DISEÑO

Al hablar de los métodos de diseño, se alude a los procedimientos utilizados para diseñar que involucran las actividades que el diseñador lleva a cabo a lo largo de dicho proceso (Peña y otros, 2012).

Mirando al pasado, la evolución de los métodos de diseño, de acuerdo con la investigación de Leonardo Moreno Toledano y Erika Rogel Villalba (2012), se vincula a la acción del hombre y a su búsqueda de ir explorando y utilizando nuevos caminos para el desarrollo de los productos que ha ido necesitando. Así, se estructura esta evolución en etapas históricas: primero, desde el 1200 a. C. hasta el Renacimiento, tramo centrado en la fundición de metales y su técnica, que se caracterizó por un método basado en un conjunto de reglas que solo tenían lugar y conocía el artesano. Durante la Edad Media, la práctica artesanal evolucionaría hacia lo artístico, donde la experiencia definiría un estilo propio y tradicional, cuyo método se basaba en la intuición, apoyada en el dibujo como instrumento y medio para la previsualización conceptual. La Revolución Industrial representaría una etapa de cambios, donde arte y técnica se separarían y emergería el dominio tecnológico; entorno que marcaría una transición de los métodos en esa dirección.

Para principios del siglo xx se distinguen ciertas raíces de los métodos de diseño, resultado del movimiento Stijl; sin embargo, sería la Bauhaus la promotora del *método proyectual* en la década del veinte, de naturaleza causal y que sigue vigente hasta hoy en día.

En el siglo xxi, la sociedad red que actualmente nos define (Castells, 2009), se caracteriza por un entorno mudadizo cuya constante es el cambio y la incertidumbre, lo que ha llevado a los métodos de diseño, caracterizados por mantener una estructura similar desde el siglo anterior, a manifestar limitaciones, pues los nuevos problemas, propios de la sociedad red, requieren nuevas herramientas de cara a la obtención de soluciones innovadoras. Por ello, el método proyectual hoy es considerado por algunos autores como insuficiente (Dueñas Zambrano, 2012); ante ello emergen nuevas propuestas, aunque escasas, en busca de soluciones, como es la de los sistemas complejos (Morales & González, 2020).

Esta problemática, que ha impactado al diseñador en su práctica profesional, parte de la enseñanza, dado que son primordialmente los métodos que los estudiantes aprenden en el aula lo que estructura su sistema de pensamiento y, por ende, el conocimiento que se pone en práctica al momento de ejercer su oficio en el campo laboral.

## LOS MÉTODOS DE DISEÑO, ENSEÑANZA Y PRÁCTICA

El diseño es un área de estudio que ha tenido un rápido crecimiento en las últimas décadas en Latinoamérica. En el caso de la Argentina, Verónica Devalle (2008) ubica el inicio de su enseñanza profesional en los años sesenta. En México, esta tendría lugar en 1968 (Tiburcio García, 2015).

La enseñanza en las áreas de diseño se ha sustentado en el sistema de taller (Rodríguez Mendoza, 2016), el cual ha fungido como entorno académico donde se simula el ejercicio que se practica en el campo profesional; dinámica que lleva implícita la práctica del método de diseño. Al hablar del diseño gráfico, su enseñanza-aprendizaje se basa en el hacer, a través del desarrollo de proyectos, aplicable a las distintas tareas del diseñador que van desde la creación de logotipos, anuncios publicitarios, hasta entornos digitales y audiovisuales.

En cuanto a los métodos de diseño, su enseñanza ha seguido el modelo Bauhaus (Lupton & Miller, 2002), métodos que tradicionalmente el profesorado ha utilizado en la formación y que se caracterizan por seguir en su mayoría una organización causal, es decir, siguen un proceso secuencial, tal como eslabones, donde hay que transitar a través de un orden rígido y, generalmente, inalterable. Un proceder numérico donde se avanza de un paso al siguiente de forma lineal. Este un principio de inspiración cartesiana.

La propuesta de Luz del Carmen Vilchis (2002) destaca diversos métodos que, tanto en la academia como fuera de ella, han guiado el hacer del diseño. Entre estos enuncia a Bruno Munari, Christopher Jones, Abraham Moles, Gui Bonsiepe, Jordi Llovet, Oscar Olea, Morris Asimow, Bruce Archer, Robert Gillam Scott, entre otros; métodos que han formado a los alumnos desde hace décadas.

Debe subrayarse la relevancia del método en el ejercicio del diseño, pues este, y su adecuado uso, repercutirá de forma sustancial en la calidad del diseño que se obtenga, y desde luego en su impacto como solución.

Ante ello debemos preguntarnos si, dadas las singularidades que definen el acontecer del siglo XXI, caracterizado por una inercia innovadora que avanza a un paso cada vez más rápido donde la competitividad nos obliga a asumir la innovación de los procesos y productos como algo inherente a su realidad, la enseñanza y la práctica del diseño gráfico deberían seguir sustentándose en métodos propios del siglo XX o si de lo contrario debería adherirse a la dinámica de innovación y transformación propia de nuestros días.

En la misma tesitura María Branda (2018) asevera que atravesamos momentos en que se habla demasiado de las condiciones deficientes de la educación superior; no obstante, no se generan los cambios ni las políticas que se traduzcan en su mejora.

Al respecto, se asume la univocidad como uno de los principales obstáculos que han circunscrito el aporte de métodos de diseño innovadores, pues ha resultado fácil tomar y adaptar métodos propios de otros ámbitos; sin embargo, la fenomenología del diseño debe ser abordada de acuerdo a sus particularidades, heterogeneidad y dinámica propia.

Desde otro enfoque, el diseño de vanguardia y sus perspectivas futuras demandan por parte del diseñador asumir una visión interdisciplinaria; es decir, dilucidar al diseño como una realidad que se interconecta con diversos escenarios, otros conceptos y nuevas realidades. Pues como argumenta Silvia Verónica Ariza Ampudia (2010), «es una disciplina de intervención en todos los espacios de definición del objeto y en el modo como estos espacios se articulan» (p. 49), por lo que la didáctica debe ampliar su enfoque más allá de las herramientas y los métodos, hacia la innovación y la capacidad analítica.

Este y otros aspectos permiten percibir cómo el diseño y sus métodos viven una etapa de cambio, donde los procesos tradicionales y efectivos por mucho tiempo, como el método proyectual, resultan hoy rebasados ante las nuevas realidades y la complejidad de los problemas (Dueñas Zambrano, 2012). Donde la evolución emerge como un imperativo en la búsqueda de armonizar con las densas características propias de nuestro contexto, en el cual el diseño se ha vuelto más visible y evidente que nunca, dado que nos acompaña momento a momento.

El diseñador del siglo XXI requiere más que en cualquier otra etapa de su evolución apuntar a la vanguardia en su quehacer profesional, enfocándose más allá de la anacrónica idea que colocaba la capacidad tecnológica como la panacea; lo que lo obliga a mirar hacia los orígenes, donde se ubican los métodos, de cara a la renovación y la vanguardia.

A partir de identificar perspectivas que resulten ser relevantes, en el presente artículo se analizan los significados, la influencia y las posibilidades de los métodos de diseño en el contexto del diseño gráfico a través de opiniones recopiladas; lo que constituye un esfuerzo para aportar elementos que contribuyan al constructo del conocimiento y a la orientación del diseño, tanto para el mejoramiento de la formación ofrecida en las instituciones universitarias como en su práctica profesional.

## METODOLOGÍA APLICADA

Esta investigación corresponde a un desarrollo a partir del enfoque cualitativo y el método descriptivo, en la búsqueda de la comprensión de los significados que son generados por los sujetos sobre los métodos de diseño, aplicados al diseño gráfico. Un estudio donde los mencionados significados que se erigen se incentivan y construyen a través de la interrelación de los sujetos (Marradi y otros, 2010).

Los sujetos involucrados eran estudiantes y egresados de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de Sonora, México. En cuanto a la recolección de datos se aplicó una entrevista a quince sujetos (nueve mujeres y seis hombres) que cumplieron con el criterio de inclusión: ejercer o estudiar el diseño gráfico. Esto permite conocer detalles concretos a partir de los argumentos manifestados, producto de la reflexión de los involucrados. Las características de los sujetos se describen en la siguiente tabla:

Tabla 1. Características de informantes clave. Elaboración propia de acuerdo a los datos del recopilador

No. informante	Género	Edad	Empleo o actividad actual
1	Mujer	20	Estudiante
2	Hombre	23	Empleado en agencia o despacho de diseño
3	Hombre	25	Trabajador independiente
4	Mujer	22	Estudiante
5	Mujer	27	Trabajador independiente
6	Hombre	22	Estudiante
7	Mujer	26	Empleado en agencia o despacho de diseño
8	Mujer	22	Estudiante
9	Hombre	28	Trabajador independiente
10	Hombre	27	Empleado en agencia o despacho de diseño
11	Mujer	21	Estudiante
12	Mujer	24	Estudiante
13	Mujer	23	Empleado en agencia o despacho de diseño
14	Hombre	26	Empleado en agencia o despacho de diseño
15	Mujer	24	Trabajador independiente

El instrumento se enfocó a través de cinco preguntas indagatorias de forma abierta, cuyo objetivo se centró en recolectar información relacionada con las dimensiones siguientes: significados de los métodos de diseño, consideraciones de su uso, influencia y formación recibida en relación con estos. El análisis de los datos y los hallazgos se alcanzaron con base en inferencias personales acerca del tema.

## RESULTADOS. VALORACIÓN DE LA ENSEÑANZA

La preponderancia de los métodos y su adopción como engranaje fundamental, en la enseñanza como el ejercicio profesional del diseño gráfico de avanzada, abren nuevos significados que impactan de manera directa tanto en los procesos como en la obtención de resultados precisos.

Los métodos deben ser asumidos por las universidades y sus profesores como pilar relevante del diseño, por lo que resulta importante destinar un espacio para su reflexión (Rivera Díaz, 2018); pues son importantes promotores del análisis y la reflexión. En ese sentido, los testimonios señalan lo siguiente:

La calidad de mi formación ha sido buena, he tenido profesores muy buenos y la verdad considero que he aprendido bastante, lo que me ha ayudado en mi trabajo (Informante 2).

En general le diera una calificación entre regular y bueno, destacando que lo aprendido sobre métodos no tuvo lugar precisamente en la clase de métodos, más bien en otras, como son los talleres de diseño (Informante 7).

El nivel de la enseñanza sobre los métodos ha sido de calidad, pues me ha dado bases suficientes; sin embargo, me hubiera gustado haber visto más métodos (Informante 12).

Siento que he aprendido más acerca de los métodos de diseño en el campo profesional que durante mis estudios, ya que en el trabajo siempre hay cosas nuevas por hacer y aprender, dado que todo cambia rápidamente (Informante 14).

Las opiniones arrojaron conclusiones interesantes, donde se encontraron dos vertientes: desde una perspectiva, aquellos que valoran de manera positiva la formación recibida concretamente en lo que respecta a los métodos de diseño y, por otra, quienes identifican deficiencias en ello.

Por un lado, unos destacan la calidad de los contenidos y del profesorado, y asumen lo aprendido como trascendental para su formación académica y su aportación para una eficiente práctica profesional; incluso un sector subraya que esto les ha permitido diseñar piezas gráficas que han actuado como verdaderas soluciones para sus clientes. Por otro lado, un sector pone en duda la calidad de las asignaturas sobre métodos de diseño y alude a que la enseñanza fue adquirida en otros espacios, como son las asignaturas de taller. Otros incluso enfatizan que es en el campo

laboral donde han adquirido dicha habilidad y destacan la dinámica práctica y la constante actualización como catalizador del conocimiento metodológico.

## LOS MÉTODOS DE DISEÑO EN LA PRÁCTICA

Los métodos de diseño son en buena proporción responsables de la calidad de los procesos a emplear, que a su vez se traducen en diseños capaces de ofrecer soluciones. De acuerdo a ello, el empleo y seguimiento de estos se convierte en variable relevante. En ese sentido, los informantes comparten:

Considero que la aplicación de un método para diseñar sin duda es muy importante; incluso diría que desde que inicié la carrera me he acostumbrado a trabajar siguiendo un método, convirtiéndose ya en algo natural en todo proceso creativo que emprendo (Informante 4).

Personalmente utilizo siempre un método al crear un diseño. Primeramente, busco inspiración con casos análogos en internet e investigo acerca del tema, luego emprendo su desarrollo apegado al método que convenga. En general ello me ayuda a tener un orden, identificar fácilmente los elementos y organizar mi diseño (Informante 5).

Seguir un método es siempre importante, sin embargo, considero que algunos diseñadores lo aplican y otros no, algunos simplemente van diseñando de acuerdo a lo que creen o lo que van asumiendo, e incluso otros crean según lo que le agrade al cliente sin importar si el resultado es el más conveniente. En cierta manera cada uno tiene su propio método (Informante 9).

Cualquier buen diseñador debe seguir un método al diseñar, de lo contrario no hay garantía que sus diseños cumpla su propósito o que el mensaje que busquen comunicar se entienda. Sin embargo, he tenido dificultades para encontrar métodos que permita hacer trabajos propios en las áreas digitales y Apps (Informante 13).

Las perspectivas anteriores permiten encontrar que el método de diseño es un elemento reconocido y valorado por los diseñadores, tanto en la etapa estudiantil como en el plano profesional. Por un lado, algunas opiniones lo consideran sinónimo del buen diseño, otras enfatizan su relevancia como herramienta útil para llevar y ordenar procesos creativos, y otras consideran que el método trasciende al mismo diseño y llega a lo personal. Por otro lado, existen voces que ponen en duda su preeminencia, sobre todo al momento propio de la práctica profesional, pues identifican que los métodos que conocen y que aprendieron en la universidad son



convencionales, especialmente para el desarrollo de tareas de una rápida obsolescencia como las digitales. Desde otro enfoque, hay diseñadores que siguen un método mientras otros simplemente lo omiten y optan por variables como la intuición, el gusto del cliente, o simplemente apuestan a la suerte. Esto debe ser un asunto a considerar, pues, como se ha enfatizado anteriormente, la complejidad que caracteriza la dinámica del diseño hoy demanda cada vez más y mejor claridad en los resultados, donde la formación universitaria y la actualización de sus contenidos desempeña un papel crucial.

## CONCLUSIONES

El diseño gráfico experimenta múltiples cambios que tienen lugar a un ritmo cada vez más rápido, momento que lleva a sus profesionales y docentes a adoptar nuevas estrategias y ampliar sus perspectivas en la búsqueda de mantenerse vigentes para así lograr enfrentar los retos actuales y aquellos por venir. En ello, los métodos de diseño toman relevancia como promotores de desarrollo del diseño de vanguardia.

Concebir diseños de avanzada sin una base metodológica acorde a la complejidad que caracteriza a la actual sociedad de la información resulta algo difícil. No obstante, algunas universidades parecen no prestar la suficiente atención a esta realidad, pues se percibe la continuidad, tanto en la enseñanza como en la práctica profesional, en el empleo de métodos de diseño propios del siglo xx, de un perfil causal y poco adecuado para hacer frente a los problemas que encara hoy el diseñador y comunicador visual.

Las posturas alcanzadas producto del análisis expuesto buscaron ser corroboradas de forma cuantitativa a través de sujetos de estudio, quienes se desenvuelven en el campo profesional y académico del área de diseño gráfico. Los resultados muestran que estos en su mayoría consideran la relevancia de los métodos de diseño, valorándolos e incluso asumiéndolos como principio inalienable del ejercicio del diseño; mientras un sector menor confía más en la intuición o en la practicidad en menoscabo de aquellos. En relación con la formación, las voces son encontradas, pues mientras un sector valora positivamente su calidad y trascendencia hasta la práctica, otro alude a contenidos anacrónicos y a una evidente falta de actualización y destaca el campo laboral como el mejor espacio para formar al diseñador en cuanto a los métodos de diseño.

De esta forma, se ubica la necesidad de cambios dadas las condiciones del entorno que vivimos, caracterizado por transformaciones constantes y por una rápida obsolescencia; donde las universidades, como promotoras del conocimiento y del cambio, tienen un compromiso muy importante. De esta manera, una actitud autocrítica y el emprendimiento de acciones concretas que permitan alcanzar mejores estrategias de formación se presenta como ruta conveniente para llevar al diseñador a evolucionar y seguir siendo agente de innovación y cambio social como cultural.

## REFERENCIAS

Ariza Ampudia, S. V. (2010). Elementos característicos de los programas diseño. *Actas de Diseño*, 5(9), 49-55. Recuperado de [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=148&id\\_articulo=6031](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=148&id_articulo=6031)

Branda, M. (2018). Didáctica y desafíos en Comunicación Visual. *Bold*, (5), 43-52. Recuperado de <http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/bold/article/view/691>

Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid, España: Alianza Editorial.

Cramer-Petersen, C. L., Christensen, B. T. y Ahmed-Kristensen, S. (2019). Empirically analysing design reasoning patterns: Abductive-deductive reasoning patterns dominate design idea generation [Análisis empírico de patrones de razonamiento de diseño: los patrones de razonamiento abductivo-deductivo dominan la generación de ideas de diseño]. *Design Studies*, 60, 39-70. Recuperado de <https://research.cbs.dk/en/publications/empirically-analysing-design-reasoning-patterns-abductive-deducti>

Devalle, V. (2008). El diseño gráfico en la Argentina. *Alpha (Osorno)*, (27), 217-228. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-22012008000200015>

Dueñas Zambrano, B. (2012). Reseña histórica sobre la enseñanza del diseño gráfico. *Insigne visual*, 1(3), 2-9.

Lupton, E. y Miller, A. (2002). *El ABC de la Bauhaus y la teoría del diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Marradi, A., Achenti, N. y Piovani, J. I. (2010). *Metodología de las Ciencias Sociales*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Cengage Learning.

Morales, A., y González, E. (2020). Enseñanza y uso de métodos de diseño en México. Percepciones del profesorado. *Formación universitaria*, 13(1), 35-42.

<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000100035>

Moreno Toledano, L. A. y Rogel Villalba, E. (2012). Retrospectiva del método en el diseño. En S. V. Ariza Ampudia (Ed.), *La investigación en diseño, una visión desde los posgrados en México* (pp. 79-109). Ciudad Juárez, México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

Mose Biskjaer, M., Dalsgaard, P. y Halskov, K. (junio de 2017). Understanding creativity methods in design [Comprendiendo los métodos de creatividad en el diseño]. En *Proceedings of the 2017 conference on designing interactive systems* [Actas de la conferencia de 2017 sobre diseño de sistemas interactivos] (pp. 839-851). Nueva York, Estados Unidos: Association for Computing Machinery.

Peña, E., Del Mar, M. y Domínguez, M. (2012). Métodos y metodologías en el ámbito del diseño industrial. *Técnica Industrial*, 300, 38-44. Recuperado de

[https://www2.uned.es/egi/publicaciones/articulos/Metodos\\_y\\_metodologias\\_en\\_el\\_ambito\\_del\\_diseno\\_industrial.pdf](https://www2.uned.es/egi/publicaciones/articulos/Metodos_y_metodologias_en_el_ambito_del_diseno_industrial.pdf)

Rivera Díaz, L. A. (2018). *La evaluación de la educación del diseño en México: un enfoque desde la didáctica*. Ciudad de México, México: Comaprod.

Rodríguez Mendoza, R. M. (2016). La pedagogía del diseño gráfico basada en la investigación en diseño. Revisión bibliográfica. *Iconofacto*, 12(19), 254-267.

Sánchez Ramos, M. E. (2012). El Diseño Gráfico y su aportación a la divulgación científica. *Actas de Diseño*, 7(13), 237-240. Recuperado de

[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/396\\_libro.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/396_libro.pdf)

Tiburcio García, C. (2015). La sociedad red del siglo XXI y el Diseño Gráfico (Producción académica). Universidad Iberoamericana de Puebla, Puebla, México. Recuperado de

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/1021>

Vilchis, L. D. (2002). *Metodología del diseño: fundamentos teóricos*. Ciudad de México, México: Universidad Nacional Autónoma de