

La enseñanza del diseño gráfico en la Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador

Graphic Design Teaching at Universidad Tecnica de Cotopaxi, Ecuador

Vilma Lucía Naranjo
Universidad Técnica de Cotopaxi.
vilma.naranjo@utc.edu.ec
Quito, Ecuador

Rebeca Isadora Lozano Castro
Universidad Autónoma de Tamaulipas.
rebecadylan@hotmail.com
Tamaulipas, México

Marcela Ximena Parra Pérez
Universidad Técnica de Cotopaxi.
marcela.parra@utc.edu.ec
Quito, Ecuador

Recibido: 30 de mayo de 2017

Aprobado: 15 de junio de 2017

Fecha de publicación: 30 de junio de 2017

Resumen:

El presente ensayo consiste en una breve aproximación a la historia de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC) considerando conceptos y elementos de la enseñanza del diseño, tomados de la doctora Cecilia Mazzeo (2014) en su texto ¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño? y de la obra de Mazzeo y Romano (2007) La enseñanza de las disciplinas proyectuales. El análisis pretende acercarse a la realidad de la carrera de Diseño Gráfico en la UTC, ubicada en la ciudad de Latacunga, Ecuador. Se cuenta brevemente el surgimiento de la carrera de diseño en el contexto ecuatoriano. Una revisión de las mallas curriculares aplicadas en la carrera permite identificar los cambios que se han llevado a cabo. El análisis del taller práctico dentro de la malla curricular y de los contenidos de las asignaturas permitió identificar algunas problemáticas en la enseñanza del diseño gráfico. Finalmente, se realiza un análisis de las ideologías de la enseñanza de diseño y una reflexión alrededor de las mismas en los contextos universitarios de las autoras.

Abstract:

This essay consists of a brief approximation the history of the Graphic Design master ant the Universidad Tecnica de Cotopaxi (UTC), considering concepts and elements of design teaching, taken of Professor Cecilia Mazzeo (2014) text What does design says about the teaching of design? And from the work by Mazzeo and Romano (2007) The teaching of projectable disciplines. The analysis aspires to get closer to the reality of the master in Graphic Design at the UTC, located at the city of Latacunga, Ecuador. It tells briefly the upsurge of the master in design at the Ecuadorian context. A curriculae mesh review applied at the master allows to identify the changes taken. The analysis of the practice workshop inside the curriculae mesh and the class contents allowed to identify some graphic design teaching problems Finally, a teaching ideologies of design as well as a thought on those at the college environments of the authors.

Palabras clave: Diseño gráfico, educación, historia

Key Words: Graphic design, education, history

Introducción

La reflexión acerca de la enseñanza del diseño gráfico en la UTC considera el saber disciplinar versus la enseñanza del hacer (oficio del diseño). Para llevarla a cabo, se analizan: las mallas curriculares que ha tenido la carrera desde el 2003 hasta el 2016; el desarrollo de los talleres de diseño gráfico y la planta docente de especialidad. La investigación documental, principalmente en la revisión de archivos relacionados a las carreras de diseño gráfico de las Universidades Técnica de Cotopaxi y La Universidad Autónoma de Tamaulipas (UAT), permitieron revisar las semejanzas y diferencias de planificación de la enseñanza en estas dos universidades. Los datos cualitativos se tomaron de entrevistas realizadas a autoridades y docentes protagonistas de la historia de la carrera y de las reflexiones de la experiencia docente de las autoras. Sin embargo, cabe señalar que el estudio, al ser una breve aproximación a la historia de la enseñanza del diseño en la UTC, deja de lado a los estudiantes y otros aspectos del contexto que involucran la actividad docente, por esta razón se podrían realizar estudios posteriores para considerar estos y otros elementos.

Surgimiento del diseño gráfico en la Universidad Técnica de Cotopaxi

El diseño llega al Ecuador con los profesionales preparados en el extranjero, principalmente en Estados Unidos, México y Europa. Los diseñadores que retornan al país abren los primeros estudios y talleres de diseño en la capital. En el Ecuador, la primera carrera de diseño gráfico se crea en 1984, en la ciudad de Cuenca, en la Universidad del Azuay; y en 1985, se crea el Instituto Metropolitano de Diseño La Metro, en la capital, la ciudad de Quito. Las dos instituciones son de carácter privado. Posteriormente, comienza a difundirse en las demás ciudades del país. Gui Bonsiepe (2004, p. 55) en *Diseño Globalización y Autonomía*, establece que son las instituciones de carácter privado las que tienen los recursos para la inversión en los equipos y la tecnología que supone dicha carrera. La Universidad Central del Ecuador, sede Quito, abre la carrera de Diseño Gráfico en 1993 con un éxito rotundo; sin embargo, no la puede

sostener y la cierra cinco años después (Calisto & Calderón, 2011). A nivel nacional, se abren institutos y carreras universitarias que ofertan diseño gráfico, mientras que, en la ciudad de Latacunga, capital de la provincia de Cotopaxi cercana a Quito, en 1991 la Universidad Técnica del Norte legaliza una extensión (sede) con varias carreras, entre ellas, la carrera Educación Especialidad de Artesanías Artísticas. Para el año 1995, la extensión Cotopaxi se convierte en una institución autónoma con el nombre de Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC).

En el 2000, el colegio fiscal Vasconez Cuvi se convierte en instituto técnico superior y ofrece la especialidad de Diseño Gráfico. Y en el 2003, en la misma ciudad, Latacunga, la Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC) crea, entre otras, la carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado. La carrera de diseño en la UTC, para las investigadoras, viene de alguna manera a remplazar a la carrera de Ciencias de la Educación Especialidad de Artesanía Artística. Los entrevistados comentan que la carrera ya no tenía demanda. La carrera de diseño se crea con la necesidad de adaptarse a la demanda de operación de nuevas tecnologías, así que la malla curricular evidencia varias asignaturas y herramientas relacionadas con la computación y por esa razón se ubica dentro de las carreras de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas (CIYA).

La carrera de Diseño Gráfico Computarizado en la UTC surgió por la necesidad de solventar la carencia de profesionales que se ocuparan del diseño y publicidad de los sectores productivos y comerciales de la provincia de Cotopaxi. Sin embargo, algunos entrevistados manifiestan que la carrera se creó, además, por la necesidad de diversificar la oferta educativa de la creciente UTC. Un grupo de docentes de la misma universidad, cercano a las especialidades de administración y educación, es el encargado de realizar la propuesta para la creación de la nueva carrera. En el ejercicio de su autonomía, la UTC crea la carrera de Diseño Gráfico, junto con otras, bajo la resolución del Honorable Consejo Universitario el 22 de julio del 2003.

Los docentes

La enseñanza del diseño gráfico computarizado en la UTC empieza con el ingreso de 52 estudiantes. En los inicios de la carrera, se percibió un limitado número de docentes especialistas en la disciplina, contaba con una planta docente de siete profesionales especializados en matemática, filosofía y letras, investigación, ciencias de la educación y contabilidad. Algunos docentes, los más antiguos, eran graduados de la Licenciatura en Educación Especialidad de Artesanía Artística de la misma universidad, conjuntamente con otros profesionales de la administración de empresas, el marketing, la ingeniería en sistemas computacionales, la educación, el arte y la comunicación social. Para Leonor Arfuch, Norberto Chávez y María del Valle Ledesma (1997), estas áreas corresponden

a algunos de los anclajes que tuvo o tiene el diseño gráfico desde sus inicios para establecerse como profesión.

Posteriormente, en el año 2005, se creó la coordinación de la carrera, que fue asumida por un artista plástico. En los años siguientes, empezaron a ingresar otros profesionales de distintas áreas del diseño como: un diseñador de interiores, una diseñadora gráfica y dos arquitectos, por mencionar algunos de ellos. Posteriormente, a partir del año 2007, ingresaron paulatinamente al cuerpo docente diseñadores gráficos titulados y con experiencia profesional.

Para el año 2016, los docentes con formación en diseño gráfico eran nueve de un total de quince profesores. Este grupo de profesionales conformó, más recientemente, el cuerpo docente encargado de guiar la enseñanza-aprendizaje de aproximadamente unos 300 estudiantes distribuidos en nueve niveles académicos más un nivel de titulación, mediante el desarrollo de una tesis enfocada a resolver problemas de identidad y promoción visual, es decir, una investigación de carácter proyectual aplicada a un producto gráfico.

Desde que comenzaron a ingresar diseñadores gráficos como docentes a la carrera, se sugirió la actualización a la malla curricular. En especial, se mencionaba la incorporación de nuevas asignaturas y cambios en los nombres de otras, con la finalidad de que la cátedra reflejara de manera más real, los contenidos que los diseñadores ya venían impartiendo en el desarrollo de las asignaturas. De ahí que para el año 2010, se rediseñara la malla curricular. En total, la carrera de diseño gráfico de la UTC transitó por dos mallas curriculares durante trece años de vida institucional hasta el 2016.

La malla curricular

El programa de estudios con el que funcionó la carrera de artesanías artísticas tenía en su plan académico, asignaturas del eje básico institucional y otras cercanas a la pedagogía y a la psicología. Las asignaturas estaban organizadas en cuatro cursos. En el primer curso se evidenciaban asignaturas propias de la carrera: Lengua y Composición, Dibujo Artístico, Organización de Talleres, Modelado, Diseño I y Dibujo Técnico. En el segundo curso se incluían: Cerámica I, Actividades de Práctica, Diseño II, Decoración [sic], Dibujo Artístico II, Geometría Descriptiva, Pedagogía II. En el tercer curso: Diseño III, Historia del arte I, Cerámica II, Actividades Prácticas, Decoración I [sic], Pintura Aplicada, Serigrafía I y Folklore I. En el cuarto curso: Decoración Aplicada II, Pintura Aplicada II, Cerámica III, Folklore II, Artes Aplicadas III, Serigrafía II, Apreciación del Arte y Carpintería más una asignatura de tesis. Evidentemente, se puso mayor énfasis en asignaturas que fortalecieran las habilidades manuales del estudiante, como lo señala la guía informativa de las Facultades de

Ingeniería en Ciencias Agropecuarias y Ciencias de la Educación del año 1992 (Ver figura 1).

18									
Especialidad: Artesanía Artística									
REQUISITOS DE INGRESO	REQUISITOS DE INGRESO	REQUISITOS DE INGRESO	TÍTULO	FECHA DE INGRESO					
TECNICA DEL NORTE	- Artes Plásticas - J. Construcción - Arte Diseño - Cerámica - Artes Manuales - Artes Plásticas - Pintura - Escultura - Artes Plásticas - Cerámica - Artes Manuales	Sept. 2004 Sept. 2004 Sept. 2004 Sept. 2004 Sept. 2004 Sept. 2004 Sept. 2004 Sept. 2004 Sept. 2004 Sept. 2004	Prof. de la Enseñanza Especializada Artesanía Artística	4 años	Sept. 2004	Noviembre	Tercer semestre	Sept. 2004	Sept. 2004
Facultad de Ciencias de la Educación Pensum de Estudios de la Especialidad de Artesanía Artística 1990 - 1991									
PRIMER CURSO									
Lengua y Composición 2 Pedagogía General I 3 Psicología General 3 Materialismo Dialéctico 2 Educación Física 2 Dibujo Artístico I 2 Organización de Talleres 3 Matemática General 2 Modelado 4 Diseño I 2 Dibujo Técnico 3 Técnica de Estudio Cient. 3 Idiomas 3 ----- 35									
20									
Artes Aplicadas III M. C. M. 4 Serigrafía II 3 Diseño IV 2 Apreciación del Arte 2 Carpintería 4 ----- 32									

Figura 1. Plan de estudios de la carrera de Artesanía Artística.

Fuente: Guía informativa de la Universidad Técnica del Norte, extensión de Cotopaxi. Latacunga, Ecuador (1992).

En la primera malla curricular de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado se evidencian varias asignaturas que pudieran ser entendidas desde varios ejes. En el eje de computación, existían seis niveles en los que se organizaban: Uso de Paquetes, Lenguajes Algorítmicos, Programación Básica, Herramientas de Diseño y Fabricación Asistido por Computador CAD-CAM, Software de Diseño, Animación y Multimedia. El énfasis que se le da a estas asignaturas coincide con lo que señalan algunos autores (Devalle, 2009 y López, 2012): la expansión del diseño gráfico coincide con el acceso a las herramientas de edición digital. Lo que causa confusión es si el diseño consiste en la elaboración creativa de un proyecto de comunicación visual o únicamente dominio de las herramientas tecnológicas de edición disponibles.

Por otro lado, se consideraba necesario que el estudiante de diseño gráfico desarrollara conocimientos alrededor de un eje cercano a la administración con las asignaturas de: Estadística Básica y Aplicada; Liderazgo; Mercadotecnia; Producción Industrial y Costos; Gestión Empresarial; Administración de Empresas; Marketing y Publicidad. Finalmente, también se incluía un eje básico profesional con las asignaturas de: Historia del arte y Diseño; Fotografía; Dibujo Artístico; Metodología del Diseño; Tipografía; Geometría y Dibujo Técnico; además de asignaturas de Diseño Industrial y Ergonomía. Lo anterior, sin dejar de lado lo que constituiría un eje multimedia con las asignaturas de Sonido y Programación Web, entre otras. Respecto de las asignaturas, el estudiante cursaba el nivel de básico común y cincuenta asignaturas dentro de la carrera más la aprobación de seminarios (Ver figura 2).

En el rediseño de la segunda malla curricular del 2010, se evidencia la definición de varios ejes: el humanista, común en todas las carreras; el eje de formación básico profesional y el eje profesional. Las asignaturas del eje humanista, por ser común a todas las carreras, se ajustó a los requerimientos institucionales.

En la segunda malla se pueden observar cambios, especialmente, en los ejes profesionales. Computación I, II, III, IV, y VI se reemplazan por Ilustración Digital, Imagen Digital y Diagramación Digital. Se reemplaza Ergonomía, Aplicación de la Ergonomía y Diseño Industrial por Packaging

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS LA INGENIERÍA Y APLICADAS
CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO
MALLA 2004

BÁSICO 000	PRIMERO 100	SEGUNDO 200	TERCERO 300	CUARTO 400	QUINTO 500	SEXTO 600	SEPTIMO 700	OCTAVO 800	NOVENO 900	ÁREA	CREDITOS
IDIG001 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN REDACCIÓN Y ORATORIA 4	IDIG 101 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION 3	IDIG 201 INVESTIGACION CIENTIFICA 3	IDIG 301 COMPUTACION I USO DE PAQUETES 4	IDIG 401 COMPUTACION II LENGUAJES ALGORITMOS 6	IDIG 501 COMPUTACION III PROGRAMACION BASICA 6	IDIG 601 COMPUTACION IV (herramientas cad, cam) 6	IDIG 701 COMPUTACION V (graficacion) 6	IDIG 801 COMPUTACION VI ANIMACION Y MULTIMEDIA 6	IDIG901 DESARROLLO DE TESIS 20	Básica 76 Profesional 140 Humanista 16 TOTAL 232	
IDIG002 COMUNICACION ORAL Y ESCRITA 4	IDIG 102 ESTADISTICA BASICA 3	IDIG 202 ESTADISTICA APLICADA 3	IDIG 302 LIDERAZGO 3	IDIG 402 MERCADOTENIA 4	IDIG 502 PRODUCCION INDUSTRIAL Y COSTOS 4	IDIG 602 GESTION EMPRESARIAL 4	IDIG 702 ADMINISTRACION DE EMPRESAS 4	IDIG 802 MARKETING 4	IDIG902 PRACTICA PREPROFESIONAL 2	TOTAL CREDITOS	Trabajo de Grado Asignaturas 2 TOTAL 2
IDIG003 MATERIALISMO DIALECTICO 3	IDIG 103 HISTORIA DEL ARTE 4	IDIG 203 HISTORIA DEL DISEÑO 4	IDIG 303 METODOLOGIA DEL DISEÑO 4	IDIG 403 TALLER DEL DISEÑO I 6	IDIG 503 TALLER DEL DISEÑO II 6	IDIG 603 ERGONOMIA 4	IDIG 703 APLICACION DE ERGONOMIA 4	IDIG 803 DISEÑO INDUSTRIAL 6			
IDIG004 MATEMÁTICA I 6	IDIG 104 ANÁLISIS SOCIOECONÓMICO 3	IDIG 204 PSICOLOGIA DEL DISEÑO 4	IDIG 304 TIPOGRAFIA 4	IDIG 404 PROCESOS DE PRODUCCION GRAFICA 4	IDIG 504 TÉCNICAS DE IMPRESION INDUSTRIAL 4	IDIG 604 PROGRAMACION WEB 6	IDIG 704 PROGRAMACION AVANZADA WEB 6	IDIG 804 COMUNICACION MASIVA (interactiva) 4			
IDIG005 ORIENTACIÓN UNIVERSITARIA 3	IDIG 105 ALGEBRA 3	IDIG 205 GEOMETRIA I 4	IDIG 305 GEOMETRIA II 4	IDIG 405 SONIDO 4	IDIG 505 SEMIOTICA 4	IDIG 605 DISEÑO DE INTERIORES 4	IDIG 705 PROYECTOS DE TECNOLOGIA 6	IDIG 805 DISEÑO DE PROYECTOS DE TESIS 4			
	IDIG 106 TEORIA DE LA IMAGEN Y CROMATICA 3	IDIG 206 REDACCION PUBLICITARIA 4	IDIG 306 FOTOGRAFIA BASICA 4	IDIG 406 FOTOGRAFIA PUBLICITARIA 4	IDIG 506 PUBLICIDAD Y MEDIOS 4						
	IDIG 107 DIBUJO TECNICO I 4	IDIG 207 DIBUJO TECNICO II 4	IDIG 307 DIBUJO ARTISTICO 4	IDIG 407 DIBUJO ARTISTICO II 6							
20	23	26	27	34	28	24	26	24			
		SEMINARIO I TEORIA DEL DISEÑO	SEMINARIO I ETICA PROFESIONAL	SEMINARIO I LIDERAZGO							

Figura 2. Primera malla curricular, carrera de diseño gráfico UTC.

Fuente: Guía académica de la Universidad Técnica del Cotopaxi. Latacunga, Ecuador (2004).

y Modelado Animación 3D I y II. Se reemplazan Taller I y Taller II por: Diagramación Digital; e Identidad y Marca respectivamente, contenidos que ya se venían impartiendo en ese mismo sentido.

Se incluyeron las asignaturas de Diseño Básico, Creatividad, Laboratorio de Ideas, Gestión de Contenidos, Animación Multimedia I y II, Interfaz y Proyectos Multimedia y Producción Audiovisual. A la asignatura de Sonido se le cambia el nombre por Producción de Sonido.

Un grupo de asignaturas se mantiene con ligeros cambios: Dibujo Técnico I y Dibujo Técnico II se reemplazan por Dibujo CAD. Psicología del Diseño cambia por Psicología Visual, se mantiene Dibujo Artístico I, mientras que Dibujo Artístico II se reemplaza por Técnicas y Estilos de Representación Gráfica I y II. Se mantienen sin variación: Historia del Arte, Historia del Diseño, Metodología del Diseño, Fotografía y Fotografía Publicitaria, Semiótica, Redacción Publicitaria y Medios Publicitarios, Administración de Empresas y Marketing.

Las optativas son Software Libre y Diseño Industrial de Objetos, Habilidades Comunicativas y Community Manager. Finalmente, por decisión institucional se incluyeron en todas las carreras de la universidad el proyecto integrador I y II.

En la malla del 2010 se observa la eliminación de los talleres con el fin de impulsar el fortalecimiento del diseño corporativo y del diseño de información editorial, así como también se robustece en los últimos ciclos, un área de diseño multimedia con componentes de producción audiovisual y diseño 3D (Ver figura 3).

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI											
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS											
CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO											
MALLA CURRICULAR 2010											
EJE DE FORMACION	PRIMER CICLO COD ASIGNATURA	SEGUNDO CICLO COD ASIGNATURA	TERCERO CICLO COD ASIGNATURA	CUARTO CICLO COD ASIGNATURA	QUINTO CICLO COD ASIGNATURA	SEXTO CICLO COD ASIGNATURA	SEPTIMO CICLO COD ASIGNATURA	OCTAVO CICLO COD ASIGNATURA	NOVENO CICLO COD ASIGNATURA	DÉCIMO CICLO COD ASIGNATURA	
EJE PROFESIONAL	IDIG101	IDIG201	IDIG301	IDIG401	IDIG501	IDIG601	IDIG701	IDIG801	IDIG901	IDIG1001	
	COMPUTACION BASICA	METODOLOGIA DEL DISEÑO	DIBUJO ARTISTICO	TECNICAS Y ESTILOS DE REPRESENTACION	TECNICAS Y ESTILOS DE REPRESENTACION	SISTEMAS DE PRODUCCION GRAFICA	PRODUCCION DE SONIDO	PACKAGING	DISEÑO DE ANTEPROYECTO DE TESIS	DESARROLLO DE TESIS	
	IDIG102	IDIG202	IDIG302	IDIG402	IDIG502	IDIG602	IDIG702	IDIG802	IDIG902		
	DISEÑO BASICO	CREATIVIDAD	FOTOGRAFIA I	FOTOGRAFIA PUBLICITARIA	IDENTIDAD Y MARCA	LABORATORIO DE IDEAS	GESTION DE CONTENIDOS	MODELADO Y ANIMACION 3D I	MODELADO Y ANIMACION 3D II		
			IDIG303	IDIG403	IDIG503	IDIG603	IDIG703	IDIG803	IDIG903		
			ILUSTRACION DIGITAL	IMAGEN DIGITAL	DIAGRAMACION DIGITAL	LOGICA DE PROGRAMACION	PROGRAMACION WEB	PRODUCCION AUDIO VISUAL I	PORTAFOLIO PROFESIONAL		
			IDIG304	IDIG404	IDIG504	IDIG604	IDIG704	IDIG804	IDIG904		
			TIPOGRAFIA	REDACCION PUBLICITARIA		ANIMACION MULTIMEDIA	ANIMACION MULTIMEDIA II	INTERFAZ Y PROYECTOS MULTIMEDIA	PRODUCCION AUDIO VISUAL II		
			IDIG305				IDIG705				
			PSICOLOGIA VISUAL				MEDIOS PUBLICITARIOS				
SEMINARIOS							EFECTOS DE VIDEO				
PROYECTO INTEGRADOR					IDIGP1			IDIGP2			
					PROYECTO INTEGRADOR I			PROYECTO INTEGRADOR II			
EJE DE CIENCIAS BÁSICAS	IDIG103	IDIG203	IDIG306	IDIG405	IDIG504	IDIG605	IDIG905	IDIG905	IDIG905		
	GEOMETRIA I	DISEÑO DE PROYECTOS	HISTORIA DEL DISEÑO GRAFICO	ESTADISTICA	SEMIOTICA	CONTABILIDAD I		MARKETING	GESTION EMPRESARIAL		
	IDIG104	IDIG204									
	METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION	TRIGONOMETRIA									
	IDIG105	IDIG205									
	MATEMATICA II	DIBUJO CAD									
IDIG108	IDIG208										
		DIBUJO TECNICO I	HISTORIA DEL ARTE								
EJE HUMANISTA	IDIG107	IDIG207	IDIG307	IDIG408	IDIG505	IDIG608					
	ANALISIS SOCIOECONOMICO	PROBLEMAS DEL MUNDO	DESARROLLO LOCAL	IDENTIDAD CULTURAL	EQUIDAD Y GENERO	EDUCACION AMBIENTAL					
				IDIG407	IDIG508						
			EMPRENDIMIENTO SOCIAL I	EMPRENDIMIENTO SOCIAL II							
TEMATICAS OPTATIVAS						IDIGOP1		IDIGOP3			
						SOFTWARE LIBRE		HABILIDADES COMUNICATIVAS			
						IDIGOP2		IDIGOP4			
					DISEÑO INDUSTRIAL DE OBJETOS		COMUNITY MANAGER				

Figura 3. Segunda malla curricular de la carrera de Diseño Gráfico UTC.

Fuente: Archivo documental de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador (2010).

Los docentes y los contenidos prácticos

La elaboración de los contenidos estaba a cuenta del docente que impartía la asignatura. En ese sentido, con el tránsito por la carrera de docentes diseñadores gráficos, se fueron ajustando los contenidos y tomando decisiones acerca de las temáticas consideradas más relevantes para la formación del estudiante. Es de mencionar que cuando ingresa un nuevo docente o la asignatura cambia de profesor, se le entregan los contenidos planificados por el anterior docente a cargo de la asignatura y este realiza los cambios que considera pertinentes dentro de los contenidos.

A decir de Cecilia Mazzeo (2014), diseñadora gráfica y docente de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de Buenos Aires (UBA), la elaboración de contenidos es lo que conecta al docente con la enseñanza. Es decir, de ahí parte el fortalecimiento de la investigación para una conexión teórica del conocimiento proyectual. Resulta claro que las interacciones didácticas, que constituyen la formación del estudiante, necesitan de verbalizaciones teóricas que hagan más sólido el conocimiento práctico del oficio, lo que para Ana María Romano (2015) constituirá el paso del conocimiento tácito al conocimiento explícito; entendiendo que “el conocimiento tácito es subjetivo, basado en la experiencia, que incluye creencias, imágenes,

intuición y modelos mentales, así como habilidades técnicas y artesanales” (p. 58). Por otro lado, para Romano (2015) el conocimiento explícito es entendido como un conocimiento codificado. Estos dos tipos de conocimiento son necesarios en las disciplinas proyectuales. Sin embargo, es muy difícil pasar del conocimiento tácito al explícito y viceversa, pues el conocimiento explícito es solo la punta del iceberg y el conocimiento tácito es personal.

Considerando que, en los primeros años de funcionamiento de la UTC, no era una exigencia para el docente poseer un título de nivel posgrado, la mayoría de los docentes únicamente ostentaba un título de licenciatura. Por lo tanto, es posible que los cambios que los docentes de la UTC realizaron en los contenidos de la carrera se hayan hecho de acuerdo a la experiencia adquirida en el campo profesional y la que fueron adquiriendo en la impartición de su asignatura.

Por la necesidad de dar cumplimiento a la ley de Educación Universitaria Ecuatoriana del 2010, para el año 2015, la mayoría de los docentes poseía un título de maestría de profesionalización y, además, contaba con experiencia en el ejercicio práctico del oficio, lo que fortalecía su conocimiento tácito. Sin embargo, la producción científica y publicaciones de los docentes en las carreras de diseño gráfico hasta el 2015 eran escasas. De lo anterior, se desprende que el docente de la UTC, en el periodo previo a ese año, poseía conocimiento tácito, que es muy valioso, pero difícil de transmitir explícitamente mediante verbalizaciones directas a los estudiantes y mediante la escritura académica. En las reuniones llevadas a cabo en la carrera durante los años 2005 a 2014, se discutieron los aspectos de la planificación académica y cuestiones relacionadas a la organización de la exposición de trabajos de fin de ciclo, exposiciones instauradas desde el 2005 por el primer coordinador; por lo que generalmente, las asignaturas conllevaban un trabajo práctico que sería visible en la exposición. Sin embargo, fuera de ese espacio, el docente era quien tenía la autonomía en el desarrollo de la asignatura. Es de mencionarse que desde los años 2014, 2015 y 2016 las prioridades de las reuniones de planificación académica fueron volcándose en discusiones inherentes a la acreditación institucional y los cambios que enfrentaría la carrera por la entrada en vigencia de la ley del 2010.

El taller de diseño gráfico

Con el ingreso de los diseñadores gráficos a la planta docente, se emplearon las asignaturas de Taller I y Taller II para el desarrollo de los proyectos de diseño, que implicaban, principalmente, un trabajo práctico. Sin embargo, en todas las asignaturas relacionadas al diseño gráfico, los docentes a cargo mantuvieron el desarrollo de un proyecto final con revisión de los avances, lo que trajo como resultado la desaparición de las asignaturas de Taller I y II.

Existían varias modalidades para impartir las asignaturas vinculadas al diseño gráfico con la combinación del taller práctico. Es decir, no era posible distinguir entre las materias de taller o talleres de diseño gráfico, y por ese motivo, el docente adaptaba los contenidos teóricos y los talleres prácticos en la asignatura que le era designada. El docente consideraba diferentes formas de organización teórico-práctica: 1) Organizaba tres trabajos finales dependiendo de la complejidad exigida en las consignas; 2) Organizaba momentos teóricos y un taller final; 3) Organizaba un solo proyecto final con evaluación de avances.

La presentación de los trabajos finales dependía de la complejidad de los aprendizajes que se desarrollaban durante las horas de clase. El docente estimaba el tiempo necesario para establecer algunas guías, utilizaba ejemplos de trabajos realizados por él mismo o descargados de la web. Cabe señalar que el material bibliográfico se consideraba como un recurso para la planificación de los cursos por parte de los docentes. Sin embargo, a lo largo de la historia de la carrera y especialmente en los primeros años, resultaba limitado el material de apoyo disponible en la biblioteca de la universidad. Lo mismo ocurría con la oferta de las librerías locales para la adquisición de textos por el docente. Los libros tenían que ser conseguidos en bibliotecas o librerías de la ciudad de Quito. Esto propició el uso frecuente de libros, documentos y otros textos e imágenes disponibles en la web que orientaran al estudiante conceptualmente y con ejemplos gráfico-visuales.

Por otra parte, con los requerimientos institucionales transversales a todas las carreras de la UTC, los docentes se vieron en la necesidad de incluir en la planificación de sus instrumentos de evaluación indicadores que permitieran evidenciar su trabajo. Así, la evaluación de los proyectos de diseño gráfico se realizaba mediante la presentación de tres parciales que fueron exigidos por la universidad hasta el año 2015. En ellos, la calificación del primero y del segundo parcial, equivalía en algunos casos a la evaluación del avance del proyecto. En ese mismo sentido, la tercera calificación equivalía a la entrega final del proyecto. El proyecto final se presentaba en la exposición de fin del curso y posibilitaba observar lo desarrollado por cada uno de los docentes con sus respectivos estudiantes dentro de las diferentes asignaturas de la carrera de Diseño Gráfico.

Una vez descrito lo anterior, es necesario el análisis de los principales elementos que afectan el sistema didáctico en la UTC. La universidad y el docente proporcionan un sistema didáctico y una construcción de situaciones para formar al estudiante mediante interacciones didácticas y es el estudiante quien aprende mediante estrategias de apropiación, un oficio o saber proyectual (Mazzeo, 2014).

De acuerdo a la investigación que desarrolló C. Mazzeo en la FADU-UBA, el taller configura un ambiente de aprendizaje centrado en la comunicación e interacción entre el docente y el estudiante. En este sentido, la

UTC coincide con las experiencias de retroalimentación en los talleres FADU-UBA: se notan las mismas dificultades en la verbalización de las correcciones hechas en los talleres con la presencia del docente y el estudiante. Tanto en la FADU-UBA o en los proyectos finales de la UTC, el estudiante realiza interpretaciones subjetivas acerca del diálogo realizado con el docente en relación con su trabajo práctico de diseño. Es normal encontrar los comentarios: no le gustó, o sí le gustó, para referirse a la evaluación del docente.

Eso sucede frecuentemente cuando el estudiante percibe imprecisión en la evaluación que el docente realiza de su proyecto, ya que en ocasiones el docente de la UTC utiliza comunicaciones verbales o gestos para aprobar o desaprobado el desempeño práctico del estudiante; lo que el docente intenta es sugerir la mejora en el diseño propuesto por el estudiante en los talleres.

Una práctica recurrente es la búsqueda de los buenos diseños tanto por parte de los docentes como de los estudiantes. Los primeros, con la intención de ofrecer al estudiante un referente visual; Los segundos, para comprender lo que quiso decir el docente. El estudiante, al tener acceso a estos referentes por medio del internet, puede observar diseños de cualquier lugar del mundo; aunque cabe mencionar que es necesario desarrollar habilidades para la búsqueda de los mismos en la web, es decir, para encontrar esos buenos diseños. Entonces es posible que el estudiante encuentre la motivación visual al hacer investigación en internet y en las redes sociales. La información que circula en las redes puede ser aprovechada en sus múltiples ventajas: ya que la red posibilita la búsqueda de proyectos gráficos vinculados a otras realidades, hace posible acceder a contextos productivos, sociales y culturales reales para realizar reconstrucciones de situaciones en el contexto educativo. A decir de Mazzeo y Romano (2007) la interpretación y aplicación de los conocimientos y saberes impartidos por el docente en el desarrollo del trabajo práctico son resultado de las estrategias de apropiación del estudiante en un sistema didáctico.

A partir del año 2014, la propuesta institucional de la UTC son cátedras integradoras en varios niveles académicos, como ambientes de reconstrucción del conocimiento a través de los aprendizajes integrados y transversales. La cátedra integradora se promueve como facilitadora del proceso de enseñanza-aprendizaje. En la carrera de diseño de la UTC, la cátedra integradora es asumida por los docentes como un espacio educativo que permite articular conocimientos teóricos y prácticos del diseño y la investigación acción. Es un espacio de interacción y comunicación en la formación del estudiante, donde el docente tiene la posibilidad de generar otro ambiente de enseñanza. Sin sustituir los talleres que se vienen desarrollando dentro de las asignaturas, la cátedra integradora no se limita a contenidos específicos de diseño corporativo, editorial o multimedia, por mencionar algunos, sino que más bien la cátedra está orientada por la investigación acción, lo que permitió con más libertad

acercarse a necesidades de diseño de comunicación visual reales o potenciar emprendimientos creativos. A decir de Chaves (2001), esto se torna necesario para la trasmisión del saber hacer en el oficio del diseño.

La vinculación del aprendizaje práctico con contextos reales, cercanos al estudiante, genera expectativas entre los docentes y los estudiantes, y el espacio expositivo es el momento propicio para que se demuestre lo que el docente y estudiante desarrollaron a lo largo del ciclo académico, pues con los trabajos prácticos desarrollados en las asignaturas, incluyendo los trabajos de las cátedras integradoras, se demuestran los avances de los estudiantes de la carrera en sus diferentes niveles de formación.

La enseñanza del saber proyectual

La búsqueda del fortalecimiento de las metodologías del trabajo en el taller y los aprendizajes de la carrera de diseño gráfico en la Universidad Técnica de Cotopaxi tiene sus derroteros en la generación de ambientes académicos que involucren aspectos culturales y sociales. La esporádica invitación de conferencistas del mundo de la gestión gráfica y audiovisual responde a ese interés por considerar al entorno cultural, ambiental y social en el proceso formativo. Sin embargo, es necesario fortalecer ciertas aristas en la enseñanza del diseño para propiciar la innovación social y el desarrollo en el quehacer del diseño gráfico como modelador del imaginario cultural, propendiendo a la generación de un entorno más humano que valore y respete las diferencias, sobre todo, en la misma Universidad Técnica de Cotopaxi donde se llevan a cabo talleres en las diferentes asignaturas como estrategias de aprendizaje, con la propuesta de trabajos finales de diseño gráfico.

Cuando el diseño gráfico reconoce que cumple con una función particular de comunicación, requiere involucrarse en necesidades de comunicación específicas. Es por ello que, en cada una de las asignaturas, el docente plantea el trabajo final bajo ciertos parámetros dados por los contenidos de la asignatura; pero al hacerlo, siempre debe estar presente la pregunta: ¿Para quién diseñamos? En consecuencia, los estudiantes buscan empresas o instituciones para desarrollar casos para la gestión del diseño gráfico. La otra posibilidad de responder a la pregunta es generar emprendimientos creativos.

En el área de diseño corporativo y editorial, las iniciativas generalmente se relacionan con la creación de una identidad corporativa para un taller de diseño propio; la creación de un producto de diseño editorial para promocionar sus trabajos a manera de portafolio; la creación de una revista de un sector turístico, deportivo o institucional; o diseños para camisetas, entre otros.

En la búsqueda de emprendimientos creativos también, de manera recurrente, los docentes y estudiantes se acercan a las expresiones culturales locales como referentes de inspiración creativa; en ese sentido, se exploran las expresiones culturales sincréticas y populares, así como también se pone interés en el patrimonio edificado y las colecciones de cerámica precolombina.

El momento de seleccionar al cliente del diseño es el propicio para la reflexión acerca del saber más que acerca del hacer, pues el diseño es un saber que no trabaja solo: requiere de un espacio social para el cual imaginar. La experiencia docente nos dice que un diseño sin un espacio social es un diseño vacío sin un objetivo claro. A decir de M. Ledesma (2003, p.10) el diseño gráfico puede servir para difundir cualquier idea de un sector político, económico, comercial o cultural de la sociedad.

La enseñanza del diseño en UTC y la UAT

Por otra parte, la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Autónoma de Tamaulipas (UAT), en México, inició sus actividades en el año 1995. Esto sucedió dentro de una Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo ya consolidada, a diferencia de la carrera de la UTC que es una universidad más joven. La UTC a diferencia de la UAT, no cuenta con una Facultad de Diseño por lo que evoluciona de manera independiente desde sus inicios como carrera de Artesanía Artística en la Unidad Académica de Ciencias Humanísticas y luego en la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas, estas unidades sufrirán replanteos a partir del 2015, con el cambio de autoridades institucionales.

Por otro lado, las circunstancias de emergencia de las carreras de diseño en estos dos países parecen tener similitudes. Por ejemplo, la malla curricular evoluciona para adaptarse a las condiciones originadas tanto por la sociedad, como por la propia disciplina. Sin embargo, en el caso de la UAT, esto se da además por las condiciones institucionales.

En la UTC, la malla curricular se va ajustando primero, por la exigencia de los docentes diseñadores y posteriormente, también por demandas institucionales que tienen que ver con los procesos de acreditación institucional acontecidos desde el 2010 y más tarde, por el cambio de autoridades en el 2015. La UAT pasa de un modelo de malla curricular flexible a uno semiflexible, mientras que la UTC se aparta de las herramientas CAD-CAM para ir ajustando sus contenidos a las asignaturas encaminadas a la disciplina proyectual. Los contenidos de las asignaturas de estas dos universidades guardan relación en algunos de sus ejes como en sus grupos de asignaturas: básicas universitarias, profesionalizantes y otras disciplinarias que apoyan a la comprensión de las asignaturas profesionalizantes.

En la UAT, las asignaturas están organizadas en los siguientes seminarios: 1) Seminario de Diseño, que busca sentar los fundamentos de la praxis de la disciplina identificando necesidades y resolviendo de problemas de diseño; 2) Seminario de Representación, que consiste en un grupo de asignaturas que fomentan la adquisición y desarrollo de destrezas y herramientas de dibujo para la representación visual; 3) Seminario de Humanísticas, que reúne asignaturas que revisan aspectos históricos, teóricos, metodológicos y de investigación, los cuales fundamentan el actuar y justifican la propuesta retórica con una postura ética y crítica; 4) Seminario de Administración y Mercadotecnia, con materias encaminadas al desarrollo de planes y proyectos, lo que incluye procesos más complejos tocantes a la organización, ejecución, control y costos de los mismos; se suma de manera integral la mercadotecnia en todas sus fases, que en su conjunto se dirige a conocer y aplicar de manera efectiva el cómo resolver el proceso creativo a través de las diversas estrategias publicitarias; 5) Seminario de Diseño Digital, integrado por materias donde se busca desarrollar el manejo de los diferentes recursos digitales como herramienta en el proceso de resolución en los proyectos de diseño gráfico.

En las carreras de la UTC y UAT se reconocen diferentes ideologías de la enseñanza proyectual. Por una parte, están presentes aspectos filosóficos de la Bauhaus, que se centra en la enseñanza del oficio, y por otra, la perspectiva de la Escuela Superior Ulm, que se enfoca en la enseñanza de disciplinas teóricas. Otro centro de estudios parte del contexto latinoamericano es la Facultad de Diseño y Urbanismo de la Universidad Autónoma de Buenos Aires (FADU-UBA) que, según el análisis realizado por C. Mazzeo (2014), se centra actualmente en la enseñanza del saber proyectual; las autoras coincidimos en que la universidad argentina forma parte importante del desarrollo del saber disciplinar en Latinoamérica. La relación que existe entre la enseñanza del diseño de la Escuela Superior de Ulm y la FADU UBA fue influenciada fuertemente por Tomás Maldonado, artista argentino fundador del arte concreto, quien llegó a dirigir en 1954 la Escuela Superior de Ulm en Alemania. Por otra parte, en su seminario impartido en el 2016, C. Mazzeo, establece una relación entre la enseñanza del diseño que dejó la Bauhaus y la influencia que esta ejerció en algunas universidades de Estados Unidos.

El contexto educativo de la Argentina posibilita el libre ingreso de los estudiantes, es decir propicia una educación masiva. Un ejemplo de ello es la FADU-UBA que convoca a amplios sectores sociales. Al contrario del contexto argentino, la educación universitaria en el Ecuador desde el 2010 hasta el 2016, dependió de un sistema de nivelación y admisión a las carreras universitarias, lo cual restringió el libre ingreso a la UTC, por lo que la institución y la carrera de diseño gráfico se relacionan con otras características del diseño en Argentina, sobre todo en los aspectos que tienen que ver con la enseñanza del hacer.

Conclusiones

La enseñanza del diseño gráfico en la Universidad Técnica de Cotopaxi surgió de la necesidad de ofrecer una carrera que cumpliera con las demandas de los sectores productivos de la provincia de Cotopaxi y para diversificar la oferta educativa, y aunque no contaba con una Facultad de Diseño, se creó, a criterio de las autoras, con base en la experiencia de una carrera previa de Artesanías Artísticas, que no se ajustaba ya a las demandas de acceso a las tecnologías y softwares de edición gráfica y por lo tanto, había perdido vigencia. Como respuesta a dichas necesidades, se observan en la primera malla curricular del 2003, las asignaturas CAD-CAM y otras relacionadas con los softwares de edición. Posteriormente, la carrera evoluciona con el ingreso de docentes especialistas en el diseño, lo que desemboca en la segunda malla curricular que rige desde el 2010 con reformas en los años posteriores, algunas de ellas por requerimientos institucionales. Las dos últimas mallas tienen la tendencia a fortalecer la enseñanza proyectual centrada en la enseñanza del hacer, lo que se refleja en los contenidos de las asignaturas de diseño y en los talleres de trabajo práctico. Por otra parte, en el actual contexto ecuatoriano, la ley de educación superior vigente desde el 2010 exige la acreditación de las carreras en un marco de demandas sociales que cuestionan fuertemente las condiciones de acceso de los estudiantes al sistema de educación superior, en el que miles de estudiantes quedan fuera o en el que muchas veces a los estudiantes se les asignan carreras que no fueron de su primera elección. En consecuencia, a la carrera de Diseño Gráfico de la UTC se le presentan nuevos retos en el orden de la calidad educativa, lo económico productivo y de la responsabilidad social. La ley de educación actualmente exige a las universidades una calidad de educación superior, tomando el modelo mexicano en algunos aspectos, lo que exige a los docentes también cumplir una serie de requisitos en su formación académica. Se avizora que los cambios que en el futuro tenga que afrontar la Universidad ecuatoriana van a estar influenciados por la formación de los docentes que actualmente se preparan en el extranjero, los mismos que traerán contenidos y experiencias que deberán adaptar a sus propias realidades.

En países como Ecuador, México y Argentina, cercanos a la realidad de las autoras del presente ensayo, consideramos que las carreras de diseño gráfico comparten objetivos comunes a los países latinoamericanos: buscan encaminar esfuerzos por mejorar la educación superior para el desarrollo de sus países a través del fortalecimiento de la disciplina dentro de la sociedad, donde el diseño gráfico participa como configurador de imaginarios visuales, crecientemente debatidos desde el saber más que desde el hacer por las universidades que enseñan el diseño. En la Argentina, la FADU-UBA sigue un modelo ideológico de enseñanza de la alemana Escuela Superior de Diseño Ulm, en consecuencia, en dicha universidad se considera que, para robustecer la enseñanza del diseño, existen dos caminos a recorrer: por una parte, en el hacer del diseño, y por otra, en el conocimiento de la disciplina, el saber teórico.

Lo que marca la enseñanza del diseño es el contexto social y político en que cada universidad se desarrolla, el país en que se encuentra y las influencias traídas a cada carrera por la formación de sus docentes y las experiencias que adquieren en su carrera profesional. Algunas carreras se pueden haber fortalecido desde su labor cotidiana en aspectos como la creatividad y la formalización visual, mientras que otras, más bien se centran en la reflexión del saber mediante el conocimiento crítico de la disciplina. 

Referencias

- Arfuch, L., Chaves, N. & Ledesma, M. (1997). *Diseño y Comunicación: Teorías y enfoques críticos*. Argentina: Paidós Buenos Aires.
- Bonsiepe, G., Maldonado, T. (2004) *Diseño Globalización y Autonomía*. Argentina: Ed. Nodal
- Cháves, N. (2001). *El oficio de diseñar: propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. España: Ed. Gustavo Gili.
- Calisto, M., Calderón, G. (2011) *Diseño Gráfico en Quito - Ecuador 1970-2005*.
- Devalle, V. (2009). *La travesía de la forma. Emergencia y consolidación del Diseño Gráfico (1948-1984)*. Buenos Aires, Paidós.
- Ledesma, M. (2003). *El diseño gráfico, una voz pública: de la comunicación visual en la era del individualismo*. Buenos Aires: Wolkowicz Editores.
- López, V. (2012). *Diseño de las ilustraciones e imágenes en los afiches culturales de Quito antes y después de la digitalización*. (Tesis de maestría) Universidad Andina Simón Bolívar, Ecuador.
- Mazzeo, C. (2014) *¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?* Argentina: Ed. Infinito.
- Mazzeo, C. y Romano, A. (2007). *La enseñanza de las disciplinas proyectuales*. Buenos Aires: Nobuko.
- Romano, A. M. (2015). *Conocimiento y práctica proyectual*. Buenos Aires: Ed. Infinito.

Sobre los autores

Vilma Lucía Naranjo

Título de Ingeniera en Diseño Gráfico por la Universidad Tecnológica Israel, Quito, Ecuador (2006). En el 2014, obtiene el título de Magister en Dirección de Comunicación Corporativa (DirCom) por la Universidad de las Américas en Quito, Ecuador. Experiencia profesional como diseñadora gráfica corporativa en varias empresas del Ecuador. Desde el 2008, es docente y tutora del cuerpo académico de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador. Ha participado en Congresos Nacionales e Internacionales como ponente y articulista de temáticas relacionadas con el diseño gráfico y la cultura. Trabaja en proyectos de investigación formativa, investiga las problemáticas del diseño gráfico en la micro empresa de Cotopaxi y sus vínculos con la cultura popular. Actualmente es doctoranda en Diseño en la Universidad de Palermo en Argentina.

Rebeca Isadora Lozano Castro

Título de Licenciado en Diseño Gráfico por Universidad del Noreste, Tamaulipas (1993). Diplomado de Creatividad Gráfica Publicitaria del Centro Avanzado de Comunicaciones, A.C. México (1994). En 2004, obtiene el Master en Artes Gráficas, por la Universidad Politécnica de Valencia, España. PTC con Perfil PRODEP; Catedrática, Tutora, Colaboradora del Cuerpo Académico Diseño-Sustentable, fue Coordinadora de la carrera de Diseño Gráfico en UAT-FADU. Fue miembro del Comité Técnico del Examen General Egreso Diseño Gráfico (CENEVAL-EGEL). Ha participado en congresos nacionales e internacionales como ponente-conferencista; ha generado publicaciones y artículos de investigación sobre educación en diseño, sustentabilidad y cultura en diseño. Actualmente es doctoranda en Diseño en la Universidad de Palermo en Argentina.

Marcela Ximena Parra Pérez

Título de Diseñadora por la Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador, (2004). En el 2013, obtiene el título de Magister en Diseño Multimedia por la Universidad del Azuay. Experiencia profesional como diseñadora gráfica en varias empresas de producción gráfica del Ecuador. Experiencia docente en institutos tecnológicos y universidades del Ecuador, impartiendo cátedras de diseño gráfico. En el 2014, se integra a la gestión académica de la carrera de diseño gráfico de la universidad Técnica de Cotopaxi. Durante el 2015 y 2016 participa en la comisión de rediseño de la licenciatura en Diseño Gráfico, actualmente es docente y tutora de la asignatura de Diseño Multimedia.