



CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES

INSTITUTO NACIONAL DE BELLAS ARTES

ESCUELA DE DISEÑO

Maestría en Creatividad para el Diseño

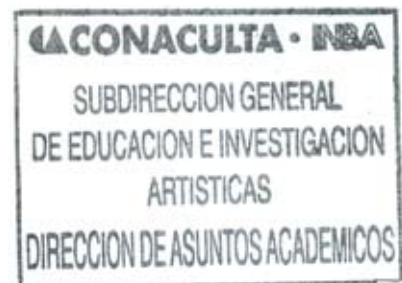
PLAN DE ESTUDIOS

Grado que se otorga

Maestro en Creatividad para el Diseño

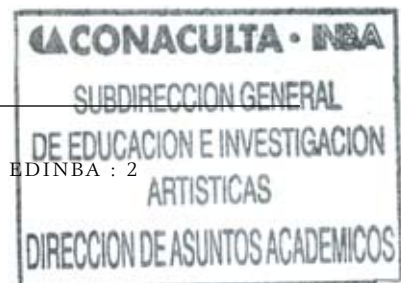
MODALIDAD:
PRESENCIAL

MÉXICO, NOVIEMBRE, 2012

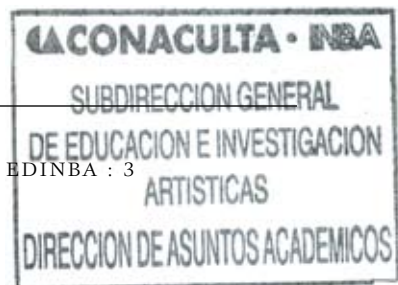


Contenido

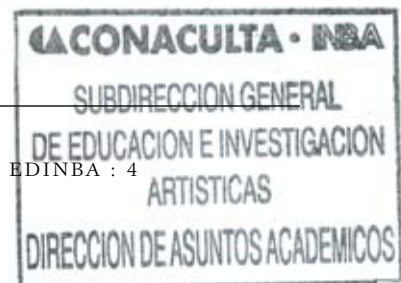
Introducción	5
Justificación	9
Fundamentaciones	17
Contexto del Diseño mexicano	17
Fundamentación filosófica	19
Fundamentación psicopedagógica	20
Fundamentación legal	22
<i>Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos</i>	22
<i>Ley General de Educación</i>	23
<i>Ley de creación del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura</i>	25
<i>Programa Nacional de Cultura 2007-2012</i>	26
Misión y Visión de la Escuela de Diseño	29
Misión	29
Visión 2006-2010	29
Visión a largo plazo	30
Propósito general de la Maestría	32
Objetivos de la Maestría	32
Perfil de ingreso	33
Requisitos de ingreso	33
Proceso de Admisión	33
Protocolo de investigación	34
Curso propedéutico	35
Perfil del egresado	36
Requisitos de egreso	36
Campo de trabajo	37



Líneas de investigación	38
Diseño y tecnología	38
Diseño y comunicación	38
Diseño y estrategia	38
Diseño y sostenibilidad	38
Lineamientos conceptuales	39
Contexto social mexicano o latinoamericano	39
Relevancia social	39
Mejoramiento de la calidad de vida	39
Elevación del potencial creador	39
Innovación	40
Evidencia de análisis y postura crítica	40
Argumentación y aplicación práctica en el campo del Diseño	40
Estructura Curricular	42
Áreas de conocimiento	42
Área de Discursos contemporáneos del Diseño	42
Área de Análisis del contexto	43
Área de Proyectos complejos de Diseño	43
Área de Proyectos de investigación	43
Metodologías y estrategias de enseñanza - aprendizaje	44
Mapa curricular	46
Tira de asignaturas	47
Guías programáticas	49
Evaluación y acreditación	76
Evaluación del aprendizaje	76
Acreditación, promoción y regularización	76
Acreditación de asignaturas	76
Acreditación semestral	77
Evaluación	77
Evaluación ordinaria	78
Evaluación extraordinaria	78
Mecanismos de regularización	79
Acreditación de cursos externos	79
Revisión de calificación	80
Permanencia y bajas	80
Bajas de asignatura	80
Baja temporal	80
Baja definitiva	80



Certificación y acreditación	81
Expedición del Título de Maestría	81
Lineamientos académicos para la obtención de grado	82
Tesis-proyecto de grado	82
Evaluación de la Tesis-proyecto	83
Directores y asesores de Tesis-proyecto de grado	84
Director de Tesis-proyecto	84
Asesores de Tesis-proyecto	84
Registro y termino de la Tesis-proyecto	85
Examen de grado	85
Resultado del examen de grado	86
Bibliografía y fuentes de consulta	87
Área de Discursos contemporáneos del Diseño	87
Área de Análisis del contexto	88
Área de Proyectos complejos de Diseño	95
Área de Proyectos de investigación	98
Perfiles docentes	101
Área de Discursos contemporáneos del Diseño	101
Área de Análisis del contexto	101
Área de Proyectos complejos de Diseño	102
Área de Proyectos de investigación	102



Introducción

La calidad de la educación de acuerdo con Martínez Rizo¹, comprende varias dimensiones entre las que se encuentran la "pertinencia y relevancia", que se refieren a la coherencia entre lo que se enseña y las necesidades de los alumnos y la sociedad.

La ANUIES² (2006) en el documento "Consolidación y avance de la educación superior en México", argumenta que "calidad y pertinencia constituyen un binomio cuyas partes se complementan y contribuyen al todo", y al referirse a pertinencia se subraya el *deber ser* de las instituciones educativas en relación con el compromiso de las mismas hacia la sociedad.

En concordancia con los argumentos anteriores, la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes, preocupada por ofrecer programas que respondan a los retos que enfrenta la sociedad actual, decidió rediseñar el programa académico de la Maestría en Creatividad para el Diseño, el cual se distingue por su orientación teórico práctica y busca contribuir a la formación de profesionales interesados en adquirir conocimientos vinculados con la disciplina del Diseño y aplicables en la solución de problemas de la sociedad.

El punto de partida de este rediseño curricular se centra en el Plan de estudios 2008³, por lo que el presente documento retoma algunos elementos y conceptos del mismo, así como otros documentos de la EDINBA – Planes de estudios de la Licenciatura en Diseño y las Especialidades; y Plan de Trabajo 2009-2013– y los marcos normativos, profundiza en otros y genera nuevas propuestas acordes a las necesidades de los alumnos y la sociedad.

Ante la necesidad de promover la eficiencia del sistema educativo, los organismos internacionales han promovido el concepto de educación por competencias, este enfoque pretende dar un sentido a los aprendizajes partiendo del hecho de que el alumno es una persona capaz de ir construyendo el conocimiento con base en sus experiencias e intereses. Se trata de una pedagogía dirigida a la construcción del saber para poder movilizarlo, lo cual implica la selección de conocimientos realmente útiles y la puesta en práctica de nuevos modelos pedagógicos⁴.

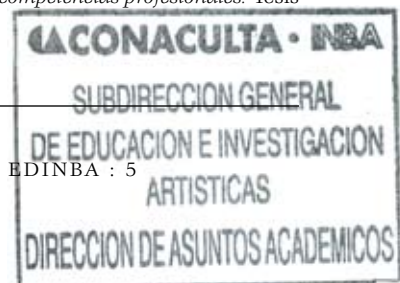
Como ha sido señalado en el Plan 2008 mencionado anteriormente, uno de los propósitos de la revisión permanente del Plan de estudios de la Maestría en Creatividad para el Diseño, ha sido redefinir el perfil académico y profesional del egresado

¹ Martínez, F., *El sistema nacional de evaluación en México*, Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación en México, 2006.

² ANUIES. *Consolidación y Avance de la Educación Superior en México*. 2006 [en línea] disponible en: <http://www.anui.es.mx/secciones/convocatorias/pdf/consolidacion.pdf>

³ *Plan de Estudios de la Maestría en Creatividad para el Diseño*, EDINBA, México, 2008.

⁴ Rojas, M.E. *Evaluación del perfil de egreso de un programa de formación por competencias profesionales*. Tesis doctoral, Universidad Iberoamericana, Ciudad de México, 2010.



de la EDINBA no sólo en términos de los conocimientos, habilidades y competencias genéricas y específicas que se requieren para desempeñarse en un escenario complejo, sino también con el fin de determinar el sentido del desarrollo de una expresión personal, social, cultural y artística, articulada con la comprensión, la imaginación, la reflexión, el juicio crítico y la emotividad.

El perfil de egreso o perfil profesional delimita el *saber*, el *saber hacer* y el *saber ser* del futuro egresado. Este perfil se ha revisado —y se modificará en el futuro— considerando los contenidos y la metodología de enseñanza-aprendizaje establecidos en el Plan de estudios.

Los perfiles de los profesionales universitarios no solo deben satisfacer los requerimientos de la sociedad, sino proyectarlos, de acuerdo con las necesidades de las regiones y del país. En este sentido, lo recomendable es que su definición se realice a través de competencias. Las competencias representan una combinación de atributos con respecto al conocer y comprender (conocimiento teórico de un campo académico); el saber cómo actuar (la aplicación práctica y operativa a base del conocimiento); y al saber cómo ser (valores como parte integrante de la forma de percibir a los otros y vivir en un contexto).⁵

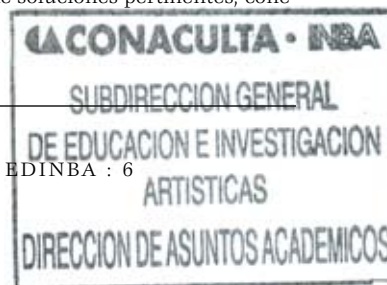
Si bien la creatividad es el eje que articula este posgrado, el nuevo plan de estudios está enfocado de manera particular al desarrollo del *potencial creador*⁶ de los estudiantes, a través de diversos retos que parten de la identificación de problemáticas y oportunidades de diseño y comunicación, a la generación de soluciones pertinentes para las mismas.

El egresado del posgrado de la Escuela debe evidenciar los atributos adquiridos durante su formación, que interactúan en un conjunto estructurado de conocimientos y saberes, habilidades y destrezas, valores, actitudes y principios que desempeña en forma efectiva y consciente, reflexiva, crítica y responsable, en diversos contextos de intervención de los diseños.

La revisión de un modelo educativo requiere investigar si el egresado aborda su problemática profesional y social; si los conocimientos que posee, consideran los dominios teórico, metodológico y técnico actuales (*saber*); si las habilidades profesionales que constituyen la parte operativa de los conocimientos adquiridos son acordes con el momento actual (*saber hacer*); y si sus acciones están vinculadas con actitudes y cualidades interpersonales y profesionales que debiera desarrollar un egresado en el transcurso de su formación en la Escuela (*saber ser*).

⁵ Tuning. *Reflexiones y perspectivas de la Educación Superior en América Latina*. 2000. [En línea] Disponible en http://tuning.unideusto.org/tuningal/index.php?option=com_docman&Itemid=191&task=view_category&catid=22&order=dmdate_published&ascdesc=DESC

⁶ Se considera potencial creador a la capacidad de crear que tenemos las personas misma que es adquirida y desarrollada a partir de los referentes y situaciones que implican el experimentar y el intentar crear, convirtiendo este potencial creador no en un valor particular o un cúmulo de ocurrencias, sino en el resultado del ejercitar procesos de creación que permitan la generación de soluciones pertinentes, coherentes y viables a un problema específico.



Este análisis responde a la necesidad de que los programas nacionales le den un nuevo impulso a la educación e investigación artísticas y su relación con el Diseño, que considere las actuales condiciones de desarrollo del país y sobre todo contribuya a resolver las necesidades sociales. Es así que la estructura propuesta implica un avance del modelo curricular y metodológico del proceso de enseñanza aprendizaje a través de proyectos complejos de Diseño.

La necesidad de desarrollar y consolidar una cultura de la evaluación es cada vez mayor, y obedece principalmente a que a través de la misma se puede lograr el perfeccionamiento. El ideal sería que todas las personas vieran este ejercicio como una gran oportunidad para mejorar, así como una vía para ayudar a otros sean éstos pares o no, a partir de una evaluación sustentada en el profesionalismo, la responsabilidad y la ética. Esto implica que no se le conciba como un agregado de la tarea educativa, sino como parte del programa educativo mismo.

Como lo ha referido Martha Brovelli⁷, la evaluación curricular debe entenderse como un proceso continuo y situado a través del cual es posible abordar al currículo en su dinamismo propio, poniendo atención en sus aspectos cambiantes y en la manera en cómo se adapta a los diferentes contextos.

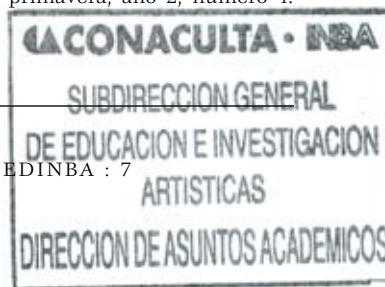
La evaluación llevada a cabo para el rediseño del programa de la Maestría en Creatividad para el Diseño implicó una serie de acciones encaminadas a valorar las fortalezas y áreas de oportunidad del mismo, teniendo como marco de referencia el modelo educativo de la Escuela de Diseño del INBA, la realidad actual de la sociedad mexicana y latinoamericana y las tendencias del campo profesional del Diseño y la comunicación. Los hallazgos obtenidos a partir de los cuales se reestructuró el programa, fueron posibles gracias a la participación de las autoridades, académicos, alumnos y egresados del programa.

La propuesta de modificación del Plan de Estudios del posgrado retoma los paradigmas educativos analizados en la elaboración del Plan 2008, cuyo objetivo es mejorar su calidad e incrementar el acceso al empleo profesional de los diseñadores.

Este nuevo Plan, al igual que el anterior se propone fomentar la responsabilidad de todos los integrantes de la comunidad en el desarrollo y aprendizaje permanentes. Se trata de reforzar que los que aprenden y los que enseñan sean participantes activos en su proceso. Que las condiciones educativas impulsen, entre otros aspectos, el intercambio, el desarrollo del potencial creador, la innovación, la autenticidad, la autoexpresión, la diversidad y la sostenibilidad.

Como lo argumenta el Plan 2008, en el pasado reciente la formación de profesionales se regía por ciertos avances disciplinarios y las exigencias de un mercado laboral cerrado, actualmente impera un discurso dominante basado en el conocimiento como factor de producción. Destacan así los conceptos *eficiencia terminal*, *capital humano*, *sociedad del conocimiento*, *calidad total* y *competencia laboral*. Particularmente este úl-

⁷ Brovelli, Martha. *Evaluación curricular*. Fundamentos en Humanidades, primavera, año 2, número 4. Universidad Nacional de San Luis. Argentina. 2001.



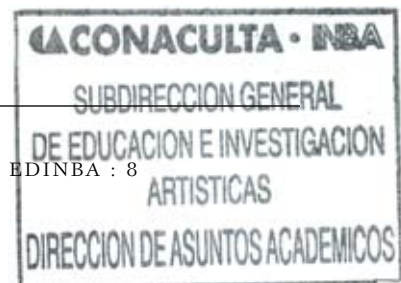
timo término ha devenido en un argumento totalizador que pone en evidencia el distanciamiento entre los títulos o diplomas y el empleo calificado o la descomposición de las instituciones educativas en favor de una economía que basa su fortaleza en una apertura indiscriminada de los mercados.

El paradigma neoliberal impone una subordinación del discurso académico al discurso de “costo-beneficio”; una “flexibilización” que desdibuja la formación humanística; la imposición de un modelo funcionalista que desprecia el trabajo intelectual; la *empresa* y el *éxito* como fines últimos —donde incluso no es necesaria ninguna educación formal—; una visión instrumentalista de la enseñanza artística; una abstracción de la *competitividad*; la exclusión de otros modelos posibles de educación artística y la ausencia de una política nacional sobre el Diseño y el bienestar social, entre otras cuestiones.

En el caso de la Maestría en Creatividad para el Diseño, con un programa de estudios con resultados tangibles dentro de un sistema de educación artística, es decir, proyectos a través de los cuales se configuran conceptos, productos, estrategias y servicios; se requiere el dominio de estrategias cognitivas, la aplicación de herramientas conceptuales y metodológicas, el desarrollo de un pensamiento prospectivo y estratégico, es decir, la formación de un profesional que va más allá del cumplimiento de limitados procedimientos laborales, controlados y eficientes.

Las distintas asignaturas que integran esta maestría, aportarán los estudiantes los conocimientos necesarios para resolver proyectos y elaborar un análisis crítico a través de cuatro grandes áreas: los discursos contemporáneos del Diseño, el análisis del contexto, la práctica proyectual del diseñador estrategia y la metodología de la investigación; y con base en esto serán capaces de aplicar gradualmente dichos conocimientos y desarrollar habilidades y actitudes que les permitan estar preparados para desempeñarse en el medio profesional del Diseño.

Como lo ha señalado el Plan 2008, las escuelas integrantes del Sistema de Educación Artística del Instituto Nacional de Bellas Artes, comparten una vocación común: la de formar profesionales que se distingan por contribuir al desarrollo social y cultural del país. En este sentido, el nuevo programa de la Maestría en Creatividad para el Diseño que aquí se presenta, se convierte en un escenario en el cual los estudiantes participarán de manera permanente en una práctica reflexiva, desarrollarán proyectos complejos de Diseño y estudiarán el contexto que enmarca la realidad actual de las disciplinas del Diseño, para que al finalizar sus estudios de posgrado, sean capaces de generar propuestas encaminadas al mejoramiento de la calidad de vida de la sociedad latinoamericana.



Justificación

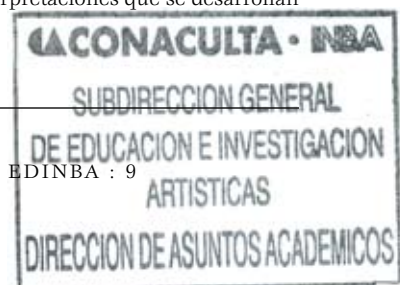
El actual escenario global de la economía mundial señala un momento de profunda crisis en un contexto complejo, lo que para la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes implica de manera impostergable repensar el papel que cumplen los estudios de posgrado en términos de sus dinámicas, conformación estructural.

Para el profesional latinoamericano, los paradigmas de su formación se enmarcan hoy por hoy en una gama de escenarios diversos que le exigen interactuar con los elementos educativos que recibe en las aulas y las variables que determinan la realidad misma en la que se ve inmerso al insertarse en el medio profesional, lo que sin duda constituye un factor determinante en la manera en la que los programas de posgrado deben ser presentados a la comunidad, con miras a lograr no sólo el desarrollo de las habilidades y actitudes del estudiante, sino la reflexión y propuesta crítica del egresado como actor intelectual frente a su realidad social próxima; lo anterior en suma genera una transformación real de cambio comunitario y permite encontrar la relevancia, coherencia y pertinencia de los estudios de posgrado dentro del marco educativo, económico y social de las instituciones que los promueven.

Actualmente México y en general Latinoamérica, enfrentan un particular estado de dinámica social caótica y con profundas desigualdades que han llevado al planteamiento de la reconstrucción del modelo educativo por parte de las instituciones responsables de promover la oferta de posgrados; durante las últimas décadas se ha intentado desarrollar una estructura de análisis e investigación que proponga un desarrollo sostenible desde el punto de vista económico, lo que ha llevado a los programas educativos a ajustarse a realidades particulares y por tanto diversas respecto a sus ideologías y modos de operar, generando paradójicamente el incremento de las desigualdades y evidenciando la poca efectividad que han tenido para enfrentar las problemáticas actuales de la sociedad latinoamericana. Esta situación muestra de manera clara la urgencia de revisar y analizar las propuestas de posgrado en la región.

El año 2012 ha visto consolidar nuevas formas de comunicación y poder de las redes sociales, los *mass media* globalizados y de un afianzamiento de la individualidad en todo el mundo, lo que ha determinado no sólo la práctica misma de la enseñanza del arte y el Diseño, sino la recomposición de las temáticas y su manera de abordarlas, proponiéndonos un escenario de alta complejidad y un compromiso de tipo epistemológico, cognoscitivo, dialéctico, filosófico y teórico crítico⁸, por parte de quienes emiten los contenidos, así como de quienes los reciben y experimentan con ellos.

⁸ En su conjunto el compromiso que se establece permite tomar una posición que intente incidir en romper la cadena de reproducción de desigualdades que caracterizan a las sociedades latinoamericanas. Lo cual sólo es posible al eliminar la división entre teoría y práctica, para ello es necesario distinguir entre el ejercicio reflexivo del campo filosófico y la capacidad de proponer interpretaciones que se desarrollan desde el campo de la teoría bajo el ejercicio de la crítica.



Un posgrado surgido en la Escuela de Diseño del INBA, como lo es la Maestría en Creatividad para el Diseño, requiere dar respuesta a preguntas como ¿cuál es la posibilidad de intervención de sus egresados en el contexto anteriormente referido?, ¿qué papel juega el Diseño en la vida de las comunidades?, ¿cuáles son las particularidades del diseño cuando su ejercicio se realiza en Latinoamérica?, ¿cuáles son las disciplinas auxiliares del Diseño y cómo es que en su actividad el diseñador debe integrarlas?, ¿Cuáles son las especificidades de los problemas que afrontan los egresados de un posgrado vinculado estrechamente al Diseño, que hacen a su actividad diferenciarse de la de otras profesiones?

Es importante por tanto, en primer lugar partir de un concepto de Diseño⁹, que si bien ha sido definido en el posgrado de la EDINBA como "el acto de configurar relaciones entre conceptos y formas"¹⁰, requiere repensarse bajo en enfoque que propone el Plan de estudios de la Licenciatura en Diseño de la institución:

En la Escuela de Diseño hoy asociamos más la práctica del diseñador a la de un perito o coreógrafo o director de cine o compositor, que a la del ejecutante o intérprete. El servicio que presta un diseñador, requiere de la valoración y análisis de problemas diversos, su clasificación y jerarquización para la toma de decisiones y selección de alternativas, el dominio de una morfología generativa con propuestas innovadoras, atractivas y prácticas, y el desarrollo de una visión prospectiva que ayude a predecir escenarios cambiantes de la sociedad mexicana.¹¹

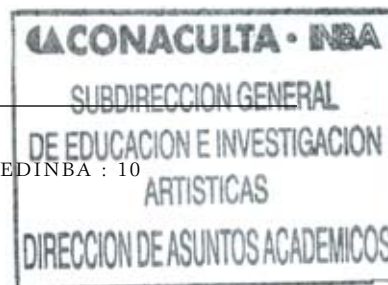
⁹ Martín Juez (2002), en *Contribuciones para una antropología del diseño*, dice "Diseñar procede del latín *designare*: marcar, señalar para un determinado fin, es decir: designar" (p. 13). De acuerdo con esta definición se puede decir que el hombre a lo largo de su evolución ha ido "señalando para un determinado fin" la configuración de los objetos, mensajes y servicios que le rodean, designando su medio ambiente. Diseñar es proyectar, crear a partir de los recursos con los que se cuentan y con un propósito determinado:

La mayoría de los diseños que usamos —enormes como la ciudad o diminutos como un microprocesador, voluminosos como una casa o planos como un cartel— son los productos de actividades como la arquitectura, el urbanismo, la ingeniería y el diseño gráfico, textil, artesanal o industrial. Los objetos son elaborados por artesanos a través de los muchos oficios conocidos, o bien por obreros y técnicos que forman parte de la producción fabril; nacen en el taller familiar o en la industria, de la inventiva popular o del ingenio profesional. [...] Como sea: un objeto siempre será la expresión legítima de un modo de vivir y ver el mundo. Martín Juez, *Contribuciones para una antropología del diseño*, Barcelona, Gedisa, 2002, p. 23

El diseño ha existido siempre, la evolución del ser humano ha estado permanentemente unida al mismo, el hombre primitivo fue dominando y creando su entorno: utensilios, vestimenta, habitación, medios de comunicación y en general objetos fabricados por él como extensiones de sí mismo, utilizando la naturaleza y su imaginación (facultad de combinar imágenes). Lo que ha cambiado es la manera de abordarlo el tipo de soluciones que se han generado, y la forma en que se ha enriquecido a partir de la interacción con otras disciplinas." Rojas, M.E., *La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño*, México, 1997, pp. 19-20.

¹⁰ Plan de Estudios de la Maestría *Op. Cit.*

¹¹ *Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño*, EDINBA, México, 2006.



Ahora bien, dado que la creatividad constituye el eje que articula el posgrado, es relevante también señalar que la Maestría en Creatividad para el Diseño parte del concepto más básico, el cual lo encontramos en el Diccionario de la Real Academia Española, que lo define como la *facultad de crear*. Sin embargo, no se pretende que los egresados se enfoquen a *crear por crear*, lo que se busca es orientar las capacidades analíticas de los individuos hacia generación de propuestas respecto de las problemáticas sociales que se entrelacen con la intervención de profesionales del diseño y la comunicación.

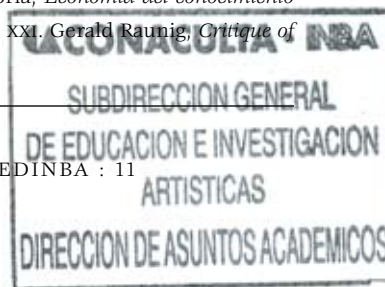
Una de las características más importantes de nuestro tiempo es sin duda la intertextualidad¹², es decir, la cualidad que tienen los conocimientos y saberes de funcionar en más de un campo de conocimiento muchas veces lejano a la disciplina que los formó. La comprensión de los múltiples significados y formas de pensar, de los diferentes disfraces de la verdad y la relatividad de lo objetivo, teorías impulsadas por la modernidad actual, influyeron fuertemente en la construcción de un pensamiento que valida la creatividad como una herramienta generadora de conocimiento. La creatividad sin embargo, ha fungido para las sociedades postindustriales como un factor de desarrollo que conlleva en su instrumentalización, la *creación* indiscriminada e inconsciente de bienes y servicios, que no necesariamente están enfocados a elevar la calidad de vida¹³ de la sociedad.

Las posturas críticas¹⁴ señalan el desplazamiento que se efectúa al colonizar al sujeto en dichas sociedades en las que la creatividad se enfoca a incrementar el índice de productividad para elevar el Producto Interno Bruto (PIB).

¹² Lo que implica partir de reconocer la capacidad de producir significados y sentido en toda la producción material e inmaterial del hombre. La noción de intertextualidad se ha elaborado desde Ferdinand de Saussure pasando por el desarrollo estructuralista y el posestructuralista; con el posmodernismo la discusión se desplaza del círculo de la teoría literaria hacia ámbitos como la teoría del arte, el cine, la arquitectura o el diseño. Graham Allen, *Intertextuality*, Londres, Routledge, 2000.

¹³ "La calidad de vida como concepto se refiere al bienestar de los individuos desde una óptica multidimensional, incluyendo por un lado las condiciones de vida objetivas en las que los individuos desarrollan su vida y por otro, la valoración de esas condiciones desde la perspectiva de los propios sujetos. El modo en cómo se sienten los individuos, cómo evalúan sus formas de participación e integración constituyen una dimensión de peso, tanto en el concepto de calidad de vida de los individuos como en el concepto de calidad de vida a nivel de las sociedades." Noelia Somarriba y Bernardo Peña, "La medición de la calidad de vida en Europa, el papel de la información subjetiva", *Estudios de economía aplicada*, XXVII, 2, España, 2009, pp. 373-396

¹⁴ Un estudio clave para entender el desarrollo de las posturas críticas en América Latina es el que realizaron Félix Guattari y Suely Rolnik en *Micropolíticas: cartografías del deseo*, Madrid, Traficantes de sueños, 2006, realizado desde el psicoanálisis donde se presenta a Brasil en la transición a un estadio democrático en la manera en que se van estableciendo cambios en la forma en que se configura el sujeto y los vínculos que establece, así mismo el texto señala que precisamente este tipo de coyunturas son las que marcan la posibilidad de un cambio al sistema económico-político desde la base de sus formas de reproducción. Otros textos relacionados son: Jaime Aboites y Manuel Soria, *Economía del conocimiento y propiedad intelectual. Lecciones para la economía mexicana*, México, Siglo XXI. Gerald Raunig, *Critique of*



Por otro lado, ¿es la creatividad un concepto absoluto y totalmente definido? La Maestría en Creatividad para el Diseño no busca definir bajo una sola línea de pensamiento el concepto de creatividad¹⁵, su intención es mostrar a los alumnos diferentes perspectivas del mismo, proporcionándoles herramientas de pensamiento complejo que fortalezcan el proceso de relacionar y crear, logrando de esta manera elevar su potencial creador a partir del análisis de problemáticas que enmarcan a la sociedad actual latinoamericana; para que sean capaces de responder a las mismas con proyectos innovadores que busquen abordar variables tanto conceptuales como pragmáticas, y logren generar propuestas de cambio relevantes y coherentes, provenientes de la conjunción del arte, el Diseño, la filosofía y la teoría crítica.

La complejidad del presente desafía a la academia en su médula estructural por el fenómeno mismo de la *velocidad*¹⁶; es esta dinámica del mundo contemporáneo la

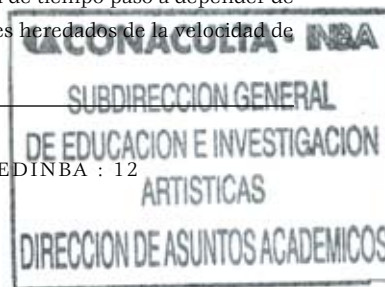
Creativity. Precarity, Subjectivity and Resistance in the 'Creative Industries', Londres, Mayfly, 2011. Ernesto Piedras, *¿Cuánto vale la cultura?: contribución económica de las industrias protegidas por el derecho de autor en México*, México, CONACULTA, 2004. Nestor García Canclini y Ernesto Piedras, *Las industrias culturales y el desarrollo de México*, México, Siglo XXI / FLACSO, 2008. Bolívar Echeverría, *Definición de la cultura, México*, FCE / Itaca, 2010.

¹⁵ Mendoza (2000) en su estudio "Hacia un concepto de creatividad" argumenta que existe unanimidad entre los diversos teóricos que la conceptualizan al reconocer que todo ser humano es potencialmente creativo, pero no son coincidentes al definir o precisar el concepto. Por su parte, Garaigordobil, (1995, p.153), señala que "nos encontramos con tantas definiciones de lo que es creatividad, como puntos de vista y posiciones teóricas posibles. La creatividad es por tanto un fenómeno polisémico, multidimensional y de significación plural".

La razón por la cual no se cuenta con un concepto unificado obedece a que el significado del término está sujeto a los criterios de diversos autores o corrientes. Así por ejemplo, para el cognoscitivism es una parte del proceso mental del ser humano; la corriente psicoanalítica la concibe como sublimación y expresión de los procesos emocionales inconscientes, en tanto que está asociada al amor y para el humanismo es parte de la autorrealización del individuo.

Si se trata de estudiar la naturaleza del concepto, existen también distintas visiones, Moles (1986) afirma que es de naturaleza intelectual, Rodríguez (1993) la conceptualiza de naturaleza biopsicosocial; para De la Torre (1997) es de naturaleza individual y social; Gardie (1996) señala que es de naturaleza multidimensional y Romo (1997) enfatiza que es de naturaleza multifacética. " Rojas, M.E., *La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño*, México, 2007, p. 36

¹⁶ Respecto al termino *velocidad* enclavado en la modernidad Bauman afirma: "La idea misma de velocidad (y aún más conspicuamente, de aceleración), referida a la relación entre tiempo y espacio, supone su variabilidad, y sería difícil que tuviera algún sentido si esta relación no fuera cambiante, si fuera un atributo de la realidad inhumana y prehumana en vez de estar condicionada a la inventiva y la determinación humanas, y si no hubiera trascendido el estrecho espectro de variaciones a las que los instrumentos naturales de movilidad —los miembros inferiores, humanos o equinos— solían reducir los movimientos de los cuerpos premodernos. Cuando la distancia recorrida en una unidad de tiempo pasó a depender de la tecnología, de los medios de transporte artificiales existentes, los límites heredados de la velocidad de



que constituye un reto para los programas educativos latinoamericanos y los lleva a la polaridad enmarcada en el conocimiento para la comprensión y el conocimiento para la acción. Esto deriva en que el profesional actual busque al interior de la propia dinámica social, comprender parte de dicha realidad y recomponer su participación en la misma, dando como resultado el acercamiento a una manera diferente de encontrar, ya no las respuestas absolutas, sino las directrices que le permitan actuar con la sociedad envuelta en un continuo y rápido movimiento, promovido desde la masificación del consumo y la dignificación del individuo.

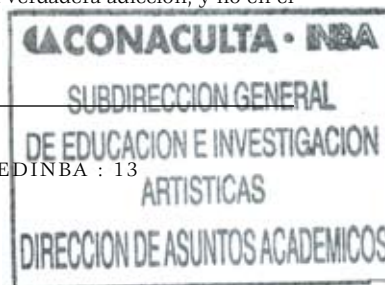
La era de la complejidad presenta un engarzamiento de situaciones problemáticas que requiere ser atendida a través de diversos abordajes conceptuales, en los que se integren individuos capaces de generar a partir de su potencial creador, intervenciones directas en nuestra realidad y soluciones a las demandas actuales, visualizando escenarios posibles, no utópicos. Nos encontramos en un momento de crisis y profundas desigualdades, que han detonado un estado de turbulencia que abre expectativas de cambio pero también de incertidumbre. Se trata de una coyuntura en la que se requiere el ejercicio de la crítica, para abrir las condiciones que permitan construir las posibilidades de generar prospectiva, donde el papel de los diseñadores se torna fundamental.

Por lo anterior, resulta indispensable que un programa educativo enfocado a elevar el potencial creador de los miembros de una comunidad, fluya a la par de los cambios que la sociedad propone dentro del marco del *hacer* y del *pensar*, ejerciendo su acción desde una posición crítica.

movimiento pudieron transgredirse. Solo el cielo (o, como se reveló más tarde, la velocidad de la luz) empezó a ser el límite, y la modernidad fue un esfuerzo constante, imparable y acelerado por alcanzarlo.

Gracias a sus recientemente adquiridas flexibilidad y capacidad de expansión, el tiempo moderno se ha convertido, primordialmente, en el arma para la conquista del espacio. En la lucha moderna entre espacio y tiempo, el espacio era el aspecto sólido y estólido, pesado e inerte, capaz de entablar solamente una guerra defensiva, de trincheras... y ser un obstáculo para las flexibles embestidas del tiempo. El tiempo era el bando activo y dinámico del combate, el bando siempre a la ofensiva: la fuerza invasora, conquistadora y colonizadora. Durante la modernidad, la velocidad de movimiento y el acceso a medios de movilidad más rápidos ascendieron hasta llegar a ser el principal instrumento de poder y dominación". Bauman Zygmunt, *Modernidad Líquida*, Argentina, FCE, 2002, p. 14

Sumado a lo anterior y refiriéndose a la actualidad del consumo el mismo Bauman adhiere: "[...] En la carrera del consumo, la línea de llegada siempre se desplaza más rápido que el consumidor más veloz, pero la mayoría de los corredores tienen músculos demasiado flácidos y pulmones demasiado pequeños como para correr rápido. Y de este modo, como en la maratón anual de Londres, podemos admirar y elogiar a los ganadores, pero lo que verdaderamente importa es seguir en carrera hasta el final. Al menos la maratón de Londres tiene un final, pero en la otra carrera —destinada a alcanzar la elusiva promesa de una vida libre de problemas— no tiene fin: tiene línea de largada, pero no de llegada. Así, seguir corriendo, la gratificante conciencia de seguir en carrera, se convierte en la verdadera adicción, y no en el premio que espera a aquellos que crucen la línea de llegada". *Ibid.*, p. 79.



El arte como práctica le da al individuo la posibilidad de romper con paradigmas de cotidianidad que unidos a la capacidad de intervención social que caracteriza al Diseño, permiten la conformación de una serie de herramientas que generan la alternativa de ofrecer soluciones y coadyuvar en la reconstrucción de dinámicas culturales para lograr, por ejemplo, propuestas coherentes de sostenibilidad.

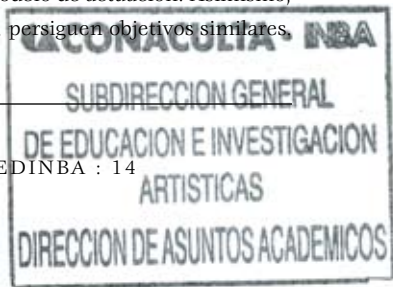
El arte, en toda la expresión de la palabra, constituye entonces una manera de abordar la realidad y buscar interactuar con ella a través de nuevas formas y modos de pensar, pues al ser en sí mismo complejo por naturaleza y a la vez simple en muchas de sus soluciones formales y expresivas, requiere de un análisis de alto grado de prefiguración, conceptualización y realización, determinando una manera abstracta de abordar lo concreto, generando perspectivas innovadoras y creadoras de lo real y no meras soluciones estéticas triviales a problemáticas particulares.

Asimismo, las recomposiciones artísticas han generado las tendencias que hoy por hoy conforman dinámicas establecidas en el contexto social contemporáneo, enfocadas a determinar los comportamientos de los individuos y su manera de pensar. Sin embargo, estas expresiones artísticas quedan desarticuladas de la realidad latinoamericana al no ser entrelazadas con el pragmatismo de la cotidianidad y es en este punto donde aparece el Diseño como articulador de estas tendencias, de estas nuevas maneras de pensar y de hacer las cosas, el camino de configurar lo abstracto y someterlo al uso social.

El Diseño provee las herramientas que permiten desde el arte concretar en lo tangible no solo la mera expresión, sino también la funcionalidad de la conciencia misma del arte y su complejidad, logrando de esta manera proporcionar al individuo una forma diferente de concebir la realidad y por tanto brindando la posibilidad de generar propuestas a dicha realidad pero con niveles de comprensión que sólo esta conjunción teórica y práctica logra desarrollar.

Si la realidad se aborda con la complejidad del arte y se articula por medio del Diseño, es posible llegar a desarrollar procesos que contribuyan a elevar el potencial creador de los individuos para que sean capaces de reflexionar y responder a las demandas propias de la sociedad latinoamericana frente a la realidad mundial, que requieren de soluciones endógenas que no pueden ser provistas por nadie más que por la misma sociedad, por ser de ella de donde emergen las particularidades de sus problemáticas. Se puede aludir en el ejercicio de relacionar la teoría y la práctica, la dicotomía determinada entre ellas; para tal efecto es útil recuperar la antigua noción de *Techné* tal como lo argumenta Antonio Rivera¹⁷ citando a Lausberg; lo que permite

¹⁷ Según Heinrich Lausberg (1966), posee el arte quien está facultado, esto es, quien puede utilizar la ciencia en una ocupación práctica. Según este importante autor, el arte o *techné* se obtiene a partir de la experiencia, de la sistematización teórica sobre dicha experiencia y de la facultad de utilizar la teoría en la solución de un problema específico. Veamos. Al realizar una actividad orientada hacia un fin, un sujeto obtiene experiencias y esto le permite seguir alcanzando sus fines imitando aquellas experiencias que han resultado exitosas. Es decir, el sujeto se convierte en su propio modelo de actuación. Asimismo, también puede imitar las acciones exitosas de otros sujetos, que como él, persiguen objetivos similares.



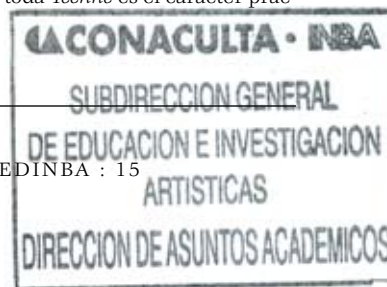
que al momento de abordar la realidad a partir del Diseño, resulte fundamental tener presente el estado del arte mismo y las referencias artísticas que intervienen en este mismo estado, y de esta manera poder desarrollar la práctica a manera de propuesta concreta que intervenga en el contexto deseado o asignado al problema de Diseño.

La filosofía y la teoría crítica son elementos fundamentales en el análisis de la cosmovisión que necesitan los individuos para atender dichas demandas, es la ciencia del pensamiento unida al arte y al Diseño la que determina el análisis del caos y propone una participación social; de esta manera un programa académico que busca la interacción del individuo con su sociedad no puede dejar de lado el análisis filosófico y teórico crítico de la realidad que lo rodea, ya que en el más estricto orden del pensamiento, esta rama conceptual le brindará la posibilidad de preguntarse: ¿quién soy?, ¿de dónde vengo? y ¿a dónde voy?; preguntas fundamentales que permiten al individuo encontrar su papel social y proponer su obra misma.

En este contexto, la Maestría en Creatividad para el Diseño, cuenta con 16 años de experiencia en la formación de profesionales en estudios de posgrado, enfocados a abordar problemáticas de Diseño desde la perspectiva misma del arte, lo que ha permitido encontrar líneas de innovación dinámicas, con lógicas conceptuales muy específicas que logran en el alumno una particular forma de resolver problemas complejos de manera efectiva y coherente.

Sin embargo, con el paso de los años y la aparición de nuevos paradigmas, tanto económicos como tecnológicos, las preguntas y los métodos cambian, la dinámica fluye de manera distinta y los problemas toman otra dimensión para ser descritos, comprendidos, analizados y abordados; lo cual ha derivado en que los programas académicos de posgrado den un salto y busquen posicionarse o por lo menos ser relevantes, para una nueva realidad en la cual se interactúa a través de medios de comunicación, propuestas de Diseño o dinámicas sociales que se enmarcan dentro de una nueva forma de ver la vida y sus particularidades.

Sin embargo, si el sujeto en cuestión quiere comunicar su experiencia a otros, se verá obligado a teorizar sistemáticamente sobre sus propias experiencias y sobre las de otros a los que ha imitado. Esto le permitirá rebasar el nivel de lo concreto para llegar al nivel abstracto. No se puede reclamar validez universal a la experiencia concreta, ya que esto se logra, si ésta es ordenada y penetrada por la razón. Se trata pues, del esfuerzo continuo por abstraer los conceptos y las reglas generales, de las acciones particulares y esto permitirá que la comunicación de la experiencia propia pueda adquirir sentido para los aprendices. Las teorizaciones que sistemáticamente realizan los sujetos de una misma disciplina van dando lugar a doctrinas que luego se convierten en ciencia o saber. Un aprendiz, por tanto, puede aprender un arte o *Techné*, experimentando, imitando las experiencias de sus modelos, teorizando sobre lo anterior y estudiando las doctrinas de su disciplina. No obstante, esto es una condición necesaria pero no suficiente para adquirir el arte. Éste termina de adquirirse cuando el sujeto es capaz de utilizar la teoría en el logro de un fin práctico y a esto Lausberg lo nombra facultad. Esta noción nos permite eliminar la dicotomía entre teoría y práctica permitiendo poner de manifiesto que la esencia de toda *Techné* es el carácter práctico del pensamiento.

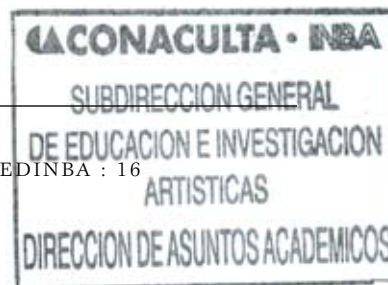


La EDINBA consciente de esta realidad decidió replantear la orientación de la Maestría en Creatividad para el Diseño, sus contenidos, métodos de análisis y métodos de investigación, de manera que sus egresados puedan aprovechar la interrelación de diversos campos del conocimiento con la realidad misma de modo que sean capaces de interactuar con su mundo laboral y personal, aprovechando las ventajas que tiene el pertenecer a una estructura estatal de amplio prestigio tanto a nivel nacional como internacional que cuenta con el respaldo directo del Estado Mexicano, logrando de esta manera poder conjuntar las tendencias actuales con el pensamiento complejo y crítico en una realidad concreta a través del Diseño.

Por tanto la Maestría en Creatividad para el Diseño es una combinación de arte, Diseño, filosofía y teoría crítica que permite a su comunidad analizar de manera compleja su realidad y proponer caminos de innovación endógenos para su transformación. Este programa por ser único en su categoría en México, y su pertenencia al INBA, provee a la sociedad latinoamericana y su realidad presente, un camino de análisis diferente respecto de otros programas de posgrado de la región siendo una de las alternativas con mayor relevancia para poder incidir en la transformación social y la búsqueda de calidad de vida en el contexto actual.

Asumiendo la responsabilidad que implica lo anterior, el programa de posgrado de la Maestría en Creatividad para el Diseño, enfrenta los retos de esta nueva faceta histórica y responde a los mismos con un replanteamiento en su estructura temática, operacional e ideológica, buscando brindar una oferta educativa que permita a los profesionales del Diseño repensar el ejercicio mismo de su disciplina en el campo laboral y académico de la sociedad latinoamericana desde una perspectiva de apertura a nuevos escenarios y posibilidades, en donde el potencial creador y la crítica se presentan como elementos claves para afrontar la incertidumbre.

Lo anterior será posible gracias a un cuerpo de docentes y alumnos comprometidos y conscientes, que respondan de manera coherente a la complejidad de la realidad del mundo contemporáneo, y sobre todo con una cosmovisión orientada al mejoramiento de la calidad de vida de los pueblos latinoamericanos en el marco de las futuras décadas.



Fundamentaciones

CONTEXTO DEL DISEÑO MEXICANO

En el transcurso de los últimos años el Diseño profesional se ha modificado radicalmente. Los factores que han favorecido esta transformación se ubican en las relaciones entre conocimiento y tecnología, las economías, la cultura material, las *industrias culturales* y la sociedad con el Diseño.

En el caso del impacto de la tecnología se han modificado radicalmente los procesos de producción, distribución y consumo del Diseño y se han desarrollado nuevos métodos proyectuales pertinentes a esas tecnologías.

La denominada sociedad de la *información* y el *conocimiento* ha incidido en el desarrollo de una nueva cultura material. Los procesos digitales han favorecido las respuestas en *tiempo real* de procesos de Diseño y de producción. Sin embargo, las ventajas de ese modelo de sociedad no se han generalizado ni alcanzan a la mayoría de la población.

La flexibilidad que se observa en los cambios, mejoras o modificaciones de los productos diseñados exige una continua adaptación de los profesionales del Diseño, así como una convergencia de expertos en diversas modalidades para enfrentar problemáticas cada vez más complejas.

Esta búsqueda de la eficiencia en el uso racional de recursos, así como el desarrollo de ventajas competitivas implicaron que el Diseño pasara de los aspectos operativos y tácticos a desarrollar estrategias y prospectivas para ampliar sus marcos conceptuales, que rebasaron nuestro estrecho mercado local y se han enfocado a una nueva economía globalizada.

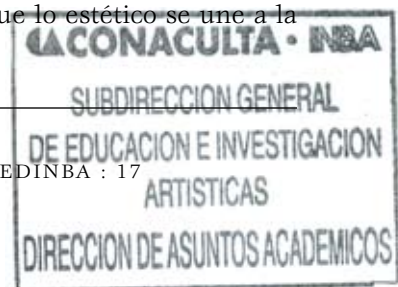
Las relaciones entre economía y Diseño se han fortalecido con la preeminencia de criterios mercantiles. El proceso de globalización se ha caracterizado por un mercado global-regional-local que fomenta las tensiones sociales en la periferia de las metrópolis.

La reingeniería de empresas, la tercerización y su búsqueda de afianzarse en una sociedad del *conocimiento* han propiciado que los servicios profesionales del Diseño se abrumen por la continua actualización o la excesiva especialización.

Los profesionales y académicos, a través de colegios, asociaciones e instituciones educativas de Diseño, han debido afirmar continuamente ante la sociedad que el Diseño contribuye a mejorar la calidad de los productos y servicios y en consecuencia una competitividad que favorece el empleo y el bienestar social. Así, conceptos como interdisciplina y transdisciplina se erigieron como fundamentales para evitar la disminución del reconocimiento social y profesional de los diseñadores.

Modificar las actitudes y valores de la sociedad mexicana frente al Diseño ha implicado reforzar la enseñanza y la investigación en el propio Diseño, en un esfuerzo, común en favor de la innovación y los procesos originales.

Este nuevo horizonte social y económico también ha transformado el perfil del diseñador profesional, donde su acción proyectual —en la que lo estético se une a la



calidad y a la función de los productos— y apoya el crecimiento económico de cualquier empresa o sistema productivo. El Diseño ya no es considerado un lujo, sino una inversión para el desarrollo económico y el bienestar social.

Planteamientos que han sido discutidos y planteados en diversos encuentros nacionales e internacionales; uno de ellos el Foro *Diálogo Diseño: Sociedad / Economía / Política*, organizado por el Instituto Nacional de Bellas Artes y la Escuela de Diseño, que plantea:

Para lograr la correspondencia entre Diseño y sector productivo, es necesario optimizar los procesos de creación, producción, innovación y distribución de los diseños. La sociedad demanda la definición de políticas de Diseño que describan las acciones comunes para mejorar la calidad de los productos, optimizar sus procesos de producción, perfeccionar su identidad, desarrollar la creación nacional y asumir la innovación como un factor clave para el bienestar social, cultural y posicionar al Diseño mexicano en la economía global.

Al determinar estas acciones no se debe ignorar los diferentes entornos regionales y fortalecer la diversidad cultural mexicana. Se trata de integrar diferentes campos políticos, económicos, artísticos, culturales y educativos para este propósito nacional.

Desde hace mucho tiempo en México diversos campos del diseño, las disciplinas artísticas, las técnicas y las tecnologías, la ciencia y la ingeniería realizan múltiples intercambios que posibilitan un conocimiento recíproco, generan experiencias comunes y permiten valorar e interpretar la diversidad de nuestro patrimonio cultural, artístico y económico.

El Diseño no se puede entender sin un desarrollo creativo y no sólo como resultado de un proceso productivo sino de su reflejo: la manifestación humana con valores artísticos, económicos y culturales.

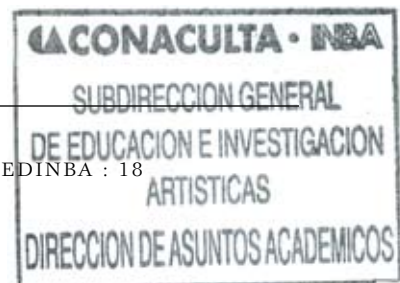
Las estrategias del Diseño para la competitividad industrial nacional e internacional se han aplicado en varios países y gobierno que han formulado políticas y programas en torno al Diseño con la cooperación del sector productivo. Esas políticas consideran al diseño como herramienta estratégica para el proceso económico y para mejorar la competitividad.

Las micro y medianas empresas, por ejemplo, deben integrar al Diseño en su ciclo productivo, que abarca no sólo las dimensiones técnicas, físicas y simbólicas de los productos, sino su comunicación, mercadotecnia y valor estético.

Sin embargo, aunque esas políticas son similares por la competencia global, la necesidad de una especialización nacional y regional son vitales. Tal es el caso de Finlandia, Italia, Francia, España o Australia, donde las políticas de diseño son regionales adaptándose a cada localidad y a sus necesidades.

En países como Finlandia las políticas de Diseño son de carácter nacional y en muchos casos son financiadas por el gobierno. En la nueva economía mundial, el Diseño constituye una herramienta estratégica para el desarrollo de las empresas.

En ese sentido en el *Programa Nacional de Cultura 2007-2012*, se menciona al Diseño como un factor de desarrollo económico: es apenas reciente la consideración plena del diseño como factor de desarrollo social y económico en las estrategias gubernamentales.



FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La Maestría en Creatividad para el Diseño está fundamentada en la base misma del ejercicio del Diseño y su relevancia frente al desarrollo social de las comunidades que articulan su parte artificial y su relación con la naturaleza frente a su propia realidad, convirtiendo esta sinergia en productos dinámicos en términos económicos.

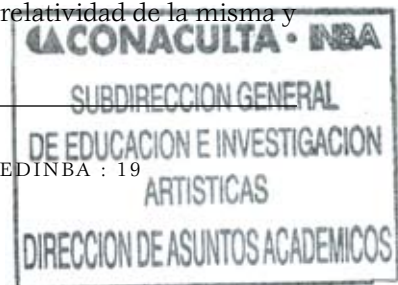
Si bien el Diseño como concepto nace a partir de una visión de capital y producción, su concepción misma tiene un precepto respecto a la generación de una dinámica de desarrollo económico encaminada al mejoramiento del ingreso per cápita de las sociedades que lo articularon en tiempos de pos guerra para la reconstrucción endógena de su estructura productiva.

Dentro del entorno actual, representado en la segunda década del nuevo milenio, el diseño latinoamericano enfrenta problemáticas específicas que determinan en gran medida una complejidad especial respecto a la calidad de vida de las personas, que genera cruces particulares de variables sociales que hacen que el diseño y su ejercicio profesional deba re direccionar su perspectiva y sobre todo su base filosófica tradicional. Podríamos afirmar que estas variables de manera conjunta delimitan un contexto complejo de acción para el Diseño que requiere una postura filosófica que de sentido a la existencia misma del ejercicio profesional y que lo consolide como una variable fundamental en la construcción social.

Ante esta realidad la Escuela de Diseño del INBA (EDINBA), decidió plantear la directriz de su Maestría en Creatividad para el Diseño respecto a la base filosófica misma que durante décadas se ha mantenido y aplicado, re planteando dicha filosofía a las variables que determinan una manera de ser y de vivir diferente de la sociedad contemporánea latinoamericana. Bajo este precepto, las bases filosóficas de la Maestría que imparte la EDINBA buscan relacionar de manera teórica y práctica las variables humanistas y pragmáticas que encierran al ejercicio del Diseño, propiciando un escenario de análisis crítico enfocado a la generación de propuestas que determinen una nueva manera de contribuir al mejoramiento de la calidad de vida de nuestros países latinoamericanos.

Podemos afirmar que la fundamentación filosófica del nuevo plan de estudios de la Maestría, se enmarca dentro de un estructuralismo filosófico que relaciona las diversas variables que intervienen en el quehacer del Diseño y que conforman un sistema de análisis complejo a partir del cual se genera una estructura cognoscitiva que determina la pertinencia, coherencia, y relevancia de las propuestas de Diseño, respecto a problemas específicos que afectan la calidad de vida de una cultura en particular.

El ejercicio del Diseño no es simplemente un ejercicio pragmático de configuración de objetos, mensajes o soluciones desarticuladas de su cultura y su realidad circundante, por el contrario, el Diseño mismo se concibe como un proceso complejo que entrelaza múltiples variables humanas, buscando identificar problemas particulares para ser resueltos a partir de propuestas concretas que se materializan y se prueban dentro de la dinámica cotidiana de la cultura en donde se manifiestan. De esta manera es el ejercicio del Diseño no sólo una manera de configurar, sino también de prefigurar a partir de la intención de no ordenar la realidad, sino de comprender la relatividad de la misma y



proponer desde este punto de caos, diversas soluciones viables que permitan el mejoramiento del sistema cultural en si mismo y por consiguiente su dinámica social.

Con base en lo anterior, el Plan de Estudios de la Maestría en Creatividad para el Diseño de la EDINBA, se enfoca a abordar las diferentes problemáticas sociales latinoamericanas, utilizando como eje de análisis el ejercicio del Diseño y su pensamiento específico, el cual por su carácter teórico y práctico logra convertirse en un articulador de cambio y transformación concreto de la realidad; generando propuestas a partir de una visión particular enmarcada en una sensibilidad que logre descifrar las variables socioculturales que determinan la configuración de los problemas abordados.

El hecho de que el ejercicio mismo del Diseño se nutra en áreas de conocimiento como la etnología, la sociología, la geopolítica, la filosofía y la economía, hacen que la visión del profesional cambie y reconstruya su discurso en términos no solo pragmáticos sino conceptuales, lo que le permite comprender a la profesión misma, las diferentes relaciones que existen al momento de generar la materialización de una propuesta de Diseño. El carácter del pensamiento estructuralista hace que la Maestría en Creatividad para el Diseño se configure como un espacio de análisis y significación respecto a nuestro propio contexto, aspirando con ello a plantear caminos de ejecución social que incidan directamente en la calidad de vida de nuestras sociedades contemporáneas.

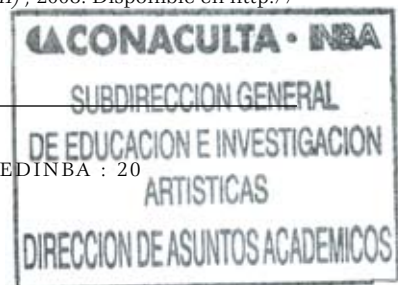
La construcción de una cosmovisión de futuro consolida el pensamiento mismo de este plan de estudios y la manera como fue concebido para ser articulado. Una manera de pensar en Diseño partiendo desde la calidad de vida y no meramente del ejercicio mismo del consumo masivo y del interés de inversión. El Diseño encuentra posibilidades de acción en la cotidianidad de la necesidad básica latinoamericana y de su dinámica particular, lo que constituye un escenario propicio para generar nuevos discursos y maneras de abordar nuestros principales problemas.

FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA

Las exigencias y retos de la sociedad actual, derivados por un lado de la complejidad, el cambio permanente, la economía de mercado y la desigualdad social entre otros factores, y por otro lado de la necesidad de orientaciones holísticas para el desarrollo del aprendizaje relevante; constituyen un escenario que requiere de enfoques educativos que contribuyan a la formación de personas capaces de desempeñarse en un medio profesional complejo, mediante la puesta en marcha de los conocimientos, habilidades y actitudes adquiridos a través de su paso por las Instituciones de Educación Superior.

Para que un alumno tenga la capacidad de hacer la transferencia de conocimientos que se requieren para resolver diversos problemas, es necesario el ejercicio y la práctica reflexiva; esto ha llevado a las Instituciones de Educación Superior a un cuestionamiento en torno a la importancia de propiciar escenarios que permitan a los alumnos movilizar los saberes tal como lo dice Perrenaud¹⁸ lo cual implica, cruzarlos, combinarlos, extrapolarlos, construir estrategias e innovar.

¹⁸ Ph. Perrenaud, Construir las competencias ¿es darle la espalda a los saberes? *Red U. revista de Docencia Universitaria, número monográfico II "Formación centrada en competencias (II)", 2008.* Disponible en http://www.redu.m.es/Red_U/m2. Consultado el 25 de agosto de 2009.



Los estudiantes deben *aprender a aprender* y ser conscientes de la importancia de continuar en este proceso durante toda su vida, de modo que desarrollen una capacidad metacognitiva y lleguen a ser personas autónomas y autodirigidas.

La propuesta pedagógica para la Maestría en Creatividad para el Diseño, está enfocada a que los alumnos experimenten distintas maneras de observar e interpretar la realidad, para que sean capaces de discernir en torno a diversas posibilidades no consideradas previamente, y lleguen a nuevas interpretaciones que les permitan innovar. Para ello la ruptura y el distanciamiento de situaciones cotidianas es indispensable, así como contrastar perspectivas de diferentes grupos humanos, experimentar el cambio y cometer errores.

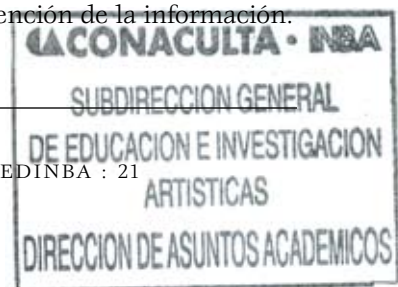
Con base en los argumentos anteriores, resulta pertinente fundamentar la práctica pedagógica del Posgrado, en la Teoría de la Cognición Situada, que se origina en los postulados de Vigotsky (1978), y toma como referencia a Leontiev (1978), Luria (1987), Rogoff (1993), Lave (1997), Bereiter (1997), Engeström y Cole (1997) y Wegner (2001) entre los más significativos.

Esta teoría considera que la construcción social de la realidad se basa en la cognición y en la acción práctica que se da en la vida cotidiana. Resalta la importancia del ambiente y del lenguaje, reconoce situaciones informales de enseñanza y subraya la idea de Vygotsky (1978) de que el aprendizaje es inherentemente social y tiene lugar en un entorno cultural determinado. En ella se afirma que el conocimiento forma parte y surge como resultado de la actividad, el contexto y la cultura; y se cuestiona la enseñanza tradicional que no ocurre en contextos significativos que permitan al alumno enfrentar problemas reales promoviendo la reflexión en la acción y la transferencia de lo aprendido a situaciones distintas.

Dado que no es posible anticipar de manera precisa lo que requerirá cada situación problemática que se presente ya sea en el contexto del trabajo o en la vida profesional, social o familiar; es muy importante preparar a los sujetos para que sean capaces de ver la realidad desde diferentes puntos de vista y tengan acceso a miradas plurales.

La enseñanza del Diseño a lo largo de la evolución de la profesión se ha caracterizado por ser necesariamente experiencial, es decir, la única manera de aprender a diseñar es precisamente diseñando, de manera similar a aprender a nadar o a andar en bicicleta. En este sentido, se puede decir que al hacerlo, el alumno moviliza saberes y va adquiriendo ciertos conocimientos y habilidades. No obstante, si bien este modo de actuar contribuye a que los alumnos aprendan el oficio del Diseño en sí mismo, en un nivel de posgrado, es fundamental ir más allá enfrentándolos a proyectos complejos de diseño que requieren ser abordados con visión sistémica y prospectiva, a partir de un análisis crítico.

La era actual presenta un engarzamiento de situaciones problemáticas que necesita ser atendida a través de diversos abordajes, en los que se integren personas creadoras con capacidad para desarrollar nuevas habilidades en sus interacciones. En el contexto educativo de la Maestría en Creatividad para el Diseño, se propone buscar nuevas formas, más cercanas al pensamiento complejo, al empleo de la información para resolver problemas que requieren el conocimiento de múltiples disciplinas, de desarrollar las habilidades y actitudes y no sólo de fomentar los procesos de retención de la información.



Con base en lo anterior, el papel del docente de la Maestría en Creatividad para el diseño, no puede limitarse al de un profesional que transmite conocimientos y evalúa resultados, sino, como lo ha señalado Pérez Gómez (2009), debe ser el de una persona que tiene la capacidad de hacer diagnósticos, diseñar guías programáticas, preparar materiales; pero fundamentalmente, generar y propiciar actividades y experiencias en contextos adecuados; provocando, acompañando, orientando, cuestionando y re-orientando al alumno para que realmente tenga la oportunidad de desarrollar sus potencialidades y ponerlas en acto.

Formar personas creadoras es un reto que invita a pensar en el desarrollo de modelos alternativos que posibiliten aún más el acercamiento del estudiante a contextos más cercanos a la realidad profesional, de modo que se favorezca el desarrollo de los conocimientos, habilidades y actitudes que requerirá para desempeñarse en la sociedad.

Como argumenta Díaz Barriga, F. (2003), lograr prácticas educativas coherentes, significativas y propositivas requiere de estrategias de enseñanza flexibles, adaptativas, autorreguladas y reflexivas.

La Maestría en Creatividad para el Diseño, se enfocará a generar experiencias educativas basadas en situaciones que permitan al estudiante descubrir problemas a partir de los cuales experimente el cambio, la diversidad, la pluralidad y la ambigüedad; identificando los aspectos críticos y las interrelaciones de los mismos, de modo que sea capaz de comprender, discernir y tomar decisiones, desarrollando su potencial creador.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

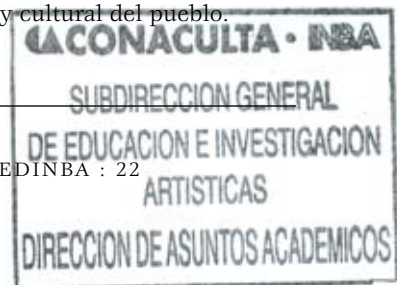
La Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes fundamenta su propuesta educativa en diversas leyes generales y específicas: el Artículo tercero constitucional, la *Ley General de Educación*, la *Ley para la Coordinación de la Educación Superior*, la *Ley Orgánica de la Administración Pública Federal*, la *Ley que Crea el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura*, entre otras.

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos

El Artículo tercero constitucional referido a la educación el cual expresa que:

La educación que imparta el Estado tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la Patria y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia.

- I. Garantizada por el Artículo 24 de la libertad de creencias, dicha educación será laica y, por tanto, se mantendrá por completo ajena a cualquier doctrina religiosa.
- II. El criterio que orientará a esa educación se basará en los resultados del progreso científico y luchará contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres, los fanatismos y los prejuicios. Además:
 - a) Será democrática, considerando a la democracia no solamente como una estructura jurídica y un régimen político, sino como un sistema de vida fundado en la participación constante hacia el mejoramiento económico, social y cultural del pueblo.



- b) Será nacional, sin hostilidades ni exclusivismos, atenderá a la comprensión de nuestros problemas, al aprovechamiento de nuestros recursos, a la defensa de nuestra independencia política, al aseguramiento de nuestra independencia económica y a la continuidad y acrecentamiento de nuestra cultura, y
- c) Contribuirá a la mejor convivencia humana, tanto por los elementos que aporte al educando, como por el aprecio de la dignidad de la persona y la integridad de la familia, la convicción del interés general de la sociedad, así como por el cuidado que se ponga en sustentar los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos los hombres, evitando los privilegios de razas, de religión, de grupos, de sexos o de individuos.

[...]

V. Además de impartir la educación preescolar, primaria y secundaria, señaladas en el primer párrafo, el Estado promoverá y atenderá todos los tipos y modalidades educativos, incluyendo la educación superior, necesarios para el desarrollo de la Nación, apoyará la investigación científica y tecnológica, y alentará el fortalecimiento y difusión de nuestra cultura.

[...]

VII. Las universidades y las demás instituciones de educación superior a las que la ley otorgue autonomía, tendrán la facultad y la responsabilidad de gobernarse a sí mismas; realizarán sus fines de educar, investigar y difundir la cultura de acuerdo con los principios de este artículo, respetando la libertad de cátedra e investigación y de libre examen y discusión de las ideas; determinarán sus planes y programas; fijarán los términos de ingreso, promoción y permanencia de su personal académico y administrarán su patrimonio”.

Ley General de Educación

A partir de ese marco constitucional que es el principio rector de nuestra educación, se derivan una serie de leyes y reglamentos, que hace en referencia específica a la educación, la cultura y a las artes.

Así, la visión que se tiene sobre el significado de la educación en la sociedad y el individuo, tanto como el papel que el Estado cumple, se encuentran definidos dentro de la *Ley General de Educación*,¹⁹ de la cual se destaca lo siguiente:

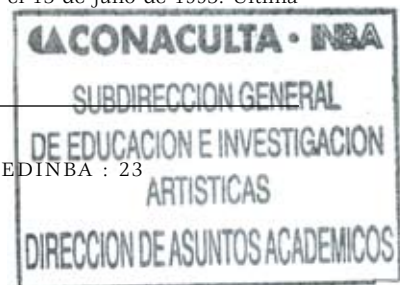
Capítulo I. Disposiciones Generales

Artículo 1o. Esta Ley regula la educación que imparten el Estado —Federación, entidades federativas y municipios—, sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o con reconocimiento de validez oficial de estudios. Es de observancia general en toda la República y las disposiciones que contiene son de orden público e interés social.

La función social educativa de las universidades y demás instituciones de educación superior a que se refiere la fracción VII del Artículo 3o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, se regulará por las leyes que rigen a dichas instituciones.

Artículo 2o. Todo individuo tiene derecho a recibir educación y, por lo tanto, todos los habitantes del país tienen las mismas oportunidades de acceso al sistema educativo nacional, con sólo satisfacer los requisitos que establezcan las disposiciones generales aplicables.

¹⁹ *Ley General de Educación*. Publicada en el *Diario Oficial de la Federación* el 13 de julio de 1993. Última reforma: 13 de marzo de 2003.



La educación es medio fundamental para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura; es proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad, y es factor determinante para la adquisición de conocimientos y para formar al hombre de manera que tenga sentido de solidaridad social.

En el proceso educativo deberá asegurarse la participación activa del educando, estimulando su iniciativa y su sentido de responsabilidad social, para alcanzar los fines a que se refiere el artículo 7o.

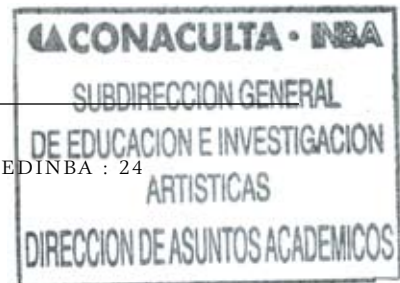
[...]

Artículo 5o. La educación que el Estado imparta será laica y, por lo tanto, se mantendrá por completo ajena a cualquier doctrina religiosa.

[...]

Artículo 7o. La educación que impartan el Estado, sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o con reconocimiento de validez oficial de estudios tendrá, además de los fines establecidos en el segundo párrafo del Artículo 3o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, los siguientes:

- I. Contribuir al desarrollo integral del individuo, para que ejerza plenamente sus capacidades humanas;
- II. Favorecer el desarrollo de facultades para adquirir conocimientos, así como la capacidad de observación, análisis y reflexión críticos;
- III. Fortalecer la conciencia de la nacionalidad y de la soberanía, el aprecio por la historia, los símbolos patrios y las instituciones nacionales, así como la valoración de las tradiciones y particularidades culturales de las diversas regiones del país;
- IV. Promover mediante la enseñanza el conocimiento de la pluralidad lingüística de la Nación y el respeto a los derechos lingüísticos de los pueblos indígenas.
- V. Infundir el conocimiento y la práctica de la democracia como la forma de gobierno y convivencia que permite a todos participar en la toma de decisiones al mejoramiento de la sociedad;
- VI. Promover el valor de la justicia, de la observancia de la Ley y de la igualdad de los individuos ante ésta, así como propiciar el conocimiento de los Derechos Humanos y el respeto a los mismos;
- VII. Fomentar actitudes que estimulen la investigación y la innovación científicas y tecnológicas;
- VIII. Impulsar la creación artística y propiciar la adquisición, el enriquecimiento y la difusión de los bienes y valores de la cultura universal, en especial de aquellos que constituyen el patrimonio cultural de la Nación;
- IX. Estimular la educación física y la práctica del deporte;
- X. Desarrollar actitudes solidarias en los individuos, para crear conciencia sobre la preservación de la salud, la planeación familiar y la paternidad responsable, sin menoscabo de la libertad y del respeto absoluto a la dignidad humana, así como propiciar el rechazo a los vicios;
- XI. Inculcar los conceptos y principios fundamentales de la ciencia ambiental, el desarrollo sustentable así como de la valoración de la protección y conservación del medio ambiente como elementos esenciales para el desenvolvimiento armónico e integral del individuo y la sociedad.



XII. Fomentar actitudes solidarias y positivas hacia el trabajo, el ahorro y el bienestar general.
Artículo 8o. El criterio que orientará a la educación que el Estado y sus organismos descentralizados impartan —así como toda la educación primaria, la secundaria, la normal y demás para la formación de maestros de educación básica que los particulares impartan—, se basará en los resultados del progreso científico, luchará contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres, los fanatismos y los prejuicios. Además:

- I. Será democrático, considerando a la democracia no solamente como una estructura jurídica y un régimen político, sino como un sistema de vida fundado en el constante mejoramiento económico, social y cultural del pueblo;
- II. Será nacional, en cuanto -sin hostilidades ni exclusivismos- atenderá a la comprensión de nuestros problemas, al aprovechamiento de nuestros recursos, a la defensa de nuestra independencia política, al aseguramiento de nuestra independencia económica y a la continuidad y acrecentamiento de nuestra cultura, y
- III. Contribuirá a la mejor convivencia humana, tanto por los elementos que aporte a fin de robustecer en el educando, junto con el aprecio para la dignidad de la persona y la integridad de la familia, la convicción del interés general de la sociedad, cuanto por el cuidado que ponga en sustentar los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos los hombres, evitando los privilegios de razas, de religión, de grupos, de sexos o de individuos.

Artículo 9o. Además de impartir la educación preescolar, la primaria y la secundaria, el Estado promoverá y atenderá —directamente, mediante sus organismos descentralizados, a través de apoyos financieros, o bien, por cualquier otro medio— todos los tipos y modalidades educativos, incluida la educación superior, necesarios para el desarrollo de la Nación, apoyará la investigación científica y tecnológica, y alentará el fortalecimiento y la difusión de la cultura nacional y universal.

Ley de creación del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

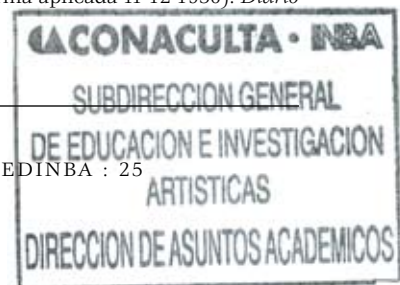
Por su parte, la Ley que creó al Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura,²⁰ manifiesta, entre otras cosas, el papel que el Instituto debe desempeñar con relación a la educación artística y a las Bellas Artes en general:

[...]

Artículo 2. El Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura dependerá de la Secretaría de Educación Pública y tendrá las finalidades siguientes:

- I. El cultivo, fomento, estímulo, creación e investigación de las bellas artes en las ramas de la música, las artes plásticas, las artes dramáticas y la danza, las bellas letras en todos sus géneros y la arquitectura.
- II. La organización y desarrollo de la educación profesional en todas las ramas de las Bellas Artes; de la educación artística y literaria comprendida en la educación general que se imparte en los establecimientos de enseñanza preescolar, primaria, de segunda enseñanza y normal y superior.

²⁰ *Ley que Crea el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura*. (Última reforma aplicada 11-12-1950). *Diario Oficial de la Federación*, 31 de diciembre de 1946



Para la coordinación, planeación, organización y funcionamiento de la finalidad a que se contrae el presente inciso, se creará un Consejo Técnico Pedagógico como órgano del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, que bajo la presidencia de su director se integrará con representantes de las dependencias técnicas correspondientes de la Secretaría de Educación Pública y con representantes de las dependencias también técnicas del propio Instituto.

- III. El fomento, la organización y la difusión de las Bellas Artes, inclusive las bellas letras, por todos los medios posibles y orientada esta última hacia el público en general y en especial hacia las clases populares y la población escolar.
- IV. El estudio y fomento de la televisión aplicada a la realización, en lo conducente, de las finalidades del Instituto.
- V. Las demás que en forma directa o derivada le correspondan en los términos de esta Ley y de las que resultaren aplicables.

Artículo 3. Las escuelas, instituciones y servicios, que en el futuro cree el Gobierno Federal con finalidades semejantes a las comprendidas en el artículo anterior, quedarán a cargo y bajo la dependencia del Instituto. Igualmente, las subvenciones que otorgue el Gobierno Federal, así como los trabajos que encargue o patrocine para el fomento de actividades de la misma naturaleza de las que conforme a la presente Ley son propias del Instituto, deberán ser otorgadas, encargados o patrocinados por éste.

[...]

Artículo 6. Para su funcionamiento el Instituto se compondrá de las direcciones, departamentos, establecimientos técnicos y dependencias administrativas y docentes que su reglamento determine, y entre otros se compondrá del Conservatorio Nacional de Música, de la Escuela de Danza, de la Escuela de Pintura y Escultura, del Palacio de Bellas Artes, del Departamento de Música, del Departamento de Artes Plásticas, del Departamento de Teatro y Danza, así como de las demás dependencias de estos géneros que sean creadas en lo futuro.

[...]

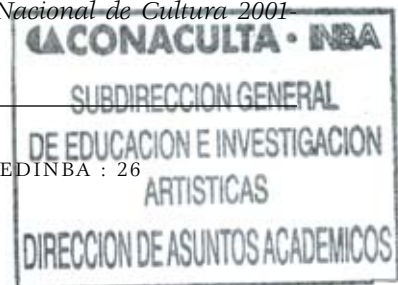
Artículo 9. El Director y Subdirector Generales, los directores técnicos, los jefes de departamento y los técnicos que el efecto señale el reglamento respectivo, constituirán el Consejo Técnico del Instituto, organismo que en todo caso será presidido por el Director General.

[...]

Artículo 14. Los bienes, aportaciones, o liberalidades que el Instituto adquiera o reciba de instituciones y personas particulares o de gobiernos extranjeros, así como en general las percepciones que a cualquier título obtenga el Instituto, estarán exentos del pago de toda clase de contribuciones, impuestos o derechos.

Programa Nacional de Cultura 2007-2012

Las condiciones y las necesidades de la educación artística y las respuestas que se han ofrecido han evolucionado y modificado de acuerdo con la dinámica social. Así, diversas líneas generales han orientado la propuesta educativa de la Escuela de Diseño en los pasados diez años, por ejemplo, los programas de modernización educativa para mejorar la calidad de la educación superior y el *Programa Nacional de Cultura 2001-*



2006/ *La cultura en tus manos*²¹ que fundamentaba cinco principios vigentes de política cultural y una misión que suscribía el INBA:

- Respeto a la libertad de expresión y creación.
- Afirmación de la diversidad cultural.
- Igualdad de acceso a los bienes y servicios culturales.
- Ciudadanización de la política y el quehacer culturales.
- Federalismo y desarrollo cultural equilibrado.

[...]

El *Programa Nacional de Cultura 2001-2006* tiene como misión la siguiente:

Acrecentar la equidad y la igualdad de oportunidades de desarrollo cultural, a partir de la preservación y difusión del patrimonio cultural en toda la variedad de sus manifestaciones tangibles e intangibles, pasadas y contemporáneas, y del estímulo y el impulso a la educación, la creación y la difusión artísticas y culturales al alcance de todos los mexicanos.

El *Programa Nacional de Cultura 2007-2012*,²² es un documento que avanza en la concepción gubernamental sobre la cultura y la educación artísticas, articulada en ocho ejes: Patrimonio y diversidad cultural; Infraestructura cultural; Promoción cultural nacional e internacional; Estímulos públicos a la creación y mecenazgo; Formación e investigación antropológica, histórica, cultural y artística; Esparcimiento cultural y lectura; Cultura y turismo; Industrias culturales. El *Programa* reconoce que el México actual

[...]

se encuentra dentro de un proceso de globalización caracterizado por el flujo del conocimiento, de la información y los intercambios económicos, elementos que repercuten de manera decisiva en las manifestaciones culturales.

Nuevos conceptos sobre sectores como el de las industrias culturales (cinematográfica, televisiva, radiofónica, fonográfica, editorial, de diseño, de artesanías, entre otras); nuevas definiciones como las correspondientes a la diversidad cultural y al valor del patrimonio inmaterial, antes denominado "intangible" por la UNESCO; nuevas prácticas enriquecidas con conocimientos interdisciplinarios como la de turismo cultural, se han hecho presentes con enorme fuerza tanto en el vocabulario y la actividad cotidiana como en los espacios propios de la economía y del mercado y han alcanzado así una mayor permeabilidad social.²³

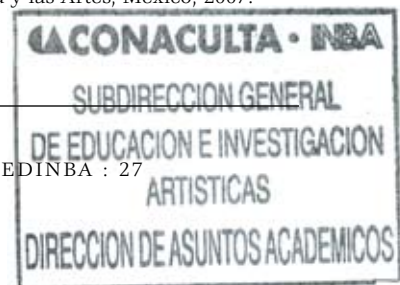
Así también plantea la necesidad de impulsar al Diseño:

Es pues necesario lograr que el Diseño, como expresión que puede mezclar la creatividad, la belleza y la utilidad, ocupe en México el lugar central que tiene en toda sociedad avanzada y se produzca una mejor interrelación entre el mundo de los creativos del diseño, el

²¹ *Programa Nacional de Cultura 2001-2006 / La cultura en tus manos*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 2001.

²² *Programa Nacional de Cultura 2007-2012*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 2007.

²³ *Op. cit.*, pág. 15.



ámbito empresarial, los espacios universitarios y las instituciones públicas, en particular las instituciones culturales. Sólo a través de un mayor impulso a sus capacidades creativas y su mejor utilización en la vida económica y social del país, México podrá incrementar el valor añadido en sus productos y preservar su identidad en el tema.

Fomentar la creatividad, el intercambio de experiencias, la formación moderna, el estímulo a las pequeñas y medianas empresas de diseño, son ahora tareas ineludibles para el sector cultural.²⁴

En especial, deben destacarse los objetivos, estrategias y líneas de acción que guiarán al gobierno federal en su política dentro de los próximos años, como lo establece el octavo eje, "Industrias culturales":

8.8 *Diseño*²⁵

Objetivo 10. Destacar al diseño como una expresión cultural y artística de singular valía.

Estrategia 10.1. Crear apoyos para la investigación y práctica de temas vinculados a la importancia cultural y económica del diseño.

Estrategia 10.2. Facilitar lazos interuniversitarios, participando en congresos y seminarios iberoamericanos e internacionales y sitios de Internet.

Estrategia 10.3. Desarrollar procesos formativos y de capacitación entendiendo el diseño como una actividad interdisciplinaria, ligada a la cultura y al desarrollo económico, y considerándolo, entre otros aspectos, como una manera de posicionar productos y servicios que detonan economías.

Estrategia 10.4. Propiciar un mayor número de congresos y reuniones nacionales e internacionales con la presencia de invitados de alto nivel, en torno al diseño como herramienta fundamental para el desarrollo cultural y económico y forma de pensamiento y creación.

Estrategia 10.5. Crear un Centro de Diseño Mexicano en el que confluyan todas sus manifestaciones, desde el diseño de más raigambre hasta las nuevas tendencias, a través de exposiciones temporales, eventos artísticos, biblioteca especializada y áreas de venta al público, para que expresen su historia, tradición y modernidad.

Objetivo 11. Estimular la creatividad en diseño en todas sus vertientes.

Estrategia 11.1. Establecer estímulos a la creación para el diseño dentro de los programas del FONCA.

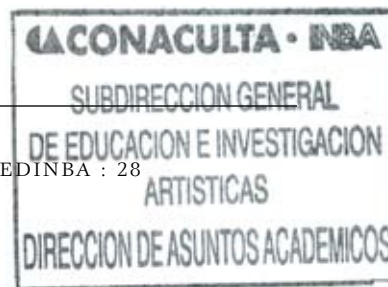
Estrategia 11.2. Ofrecer becas de intercambio y estancias a nivel internacional para diseñadores mexicanos a fin de enriquecer sus conocimientos creativos, el flujo de experiencias y los componentes de la comercialización y la mercadotecnia.

Objetivo 12. Expandir al diseño como un elemento de desarrollo creativo, económico y generador de empleos.

Estrategia 12.1. Generar interacción entre diversas disciplinas de desarrollo productivo, derivadas de los programas académicos donde el diseño especializado es enlace, enfatizando su carácter interdisciplinario.

²⁴ Programa Nacional de Cultura 2007-2012, *op.cit.* pág. 167.

²⁵ *Op.cit.* pp. 176-177.



Estrategia 12.2. Alentar que el intercambio de experiencias, en una cadena de prácticas profesionales para estudiantes destacados, propicie la interacción, participando en casos de éxito en despachos nacionales e internacionales.

Estrategia 12.3. Fomentar la aplicación del pensamiento de diseño a cualquier iniciativa empresarial en la creación de pequeñas y medianas empresas (PYMES), concibiendo al diseño como calidad, y por ende, innovación y desarrollo.

Estrategia 12.4. Fomentar la organización de exposiciones y ferias de diseño, como focos y motores para la generación de mayor conciencia, mayor eficiencia, mayor creatividad, mayor aprendizaje y mayor énfasis en el desarrollo cultural y económico.

Finalmente, otros ordenamientos guían la acción de la Escuela de Diseño: *Bases Generales que Regulan la Educación y la Investigación Artísticas del INBAL; Reglamento General de Inscripciones; Reglamento General de Exámenes; Reglamento de Servicio Social y Titulación; Reglamento del Comité para la Defensa de los Derechos de los Alumnos de las Escuelas de Educación Artística del INBAL; Código de Conducta de los Alumnos del INBAL; Código de Derechos y Obligaciones Académicas del Personal Docente del INBAL;* entre otras normativas.

MISIÓN Y VISIÓN DE LA ESCUELA DE DISEÑO

La Escuela de Diseño, con base a sus marcos normativos y legales vigentes, así como los Programas de trabajo de las instancias que la rigen, establece como misión y visión:²⁶

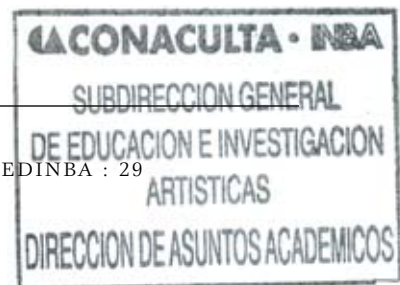
Misión Como parte del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, la Escuela de Diseño suscribe las acciones que han fomentado la organización y desarrollo de la educación e investigación artísticas de nivel superior en los últimos años y cuya misión es poner al alcance de la sociedad mexicana herramientas conceptuales y metodológicas que impulsen la creación, la innovación y la libre expresión de nuevos perfiles profesionales del Diseño y el Arte.

Visión 2006-2010 Dar continuidad a los esfuerzos institucionales en materia de educación e investigaciones artísticas, así como a fortalecer el proyecto académico que sustenta la EDINBA en el ámbito de las Artes y el Diseño.

Para la innovación y experimentación de metodologías, estrategias, modelos pedagógicos y mecanismos conceptuales y normativos que sustenten los procesos de enseñanza y aprendizaje en el campo de las artes, así como la delimitación de nuevas líneas de investigación en el Diseño, se atenderán los siguientes principios:

- Redefinición de las funciones del INBA, en el marco de sus atributos de Ley, en atención a los nuevos escenarios de la educación y la investigación artísticas en México.
- Consolidación de un modelo de operación que garantice el cumplimiento de las metas planteadas, así como la optimización de los recursos destinados.

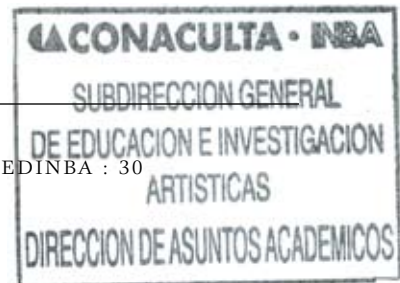
²⁶ *Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño, EDINBA, 2006.*



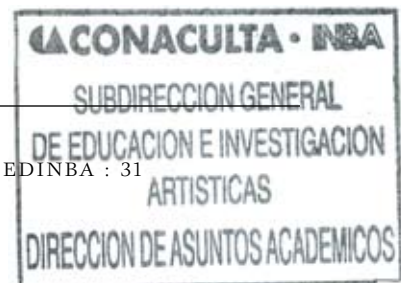
- Actualización de los mecanismos de ingreso y promoción de docentes e investigadores.
- Fortalecimiento de la proyección internacional a través de intercambios, convenios y eventos del quehacer artístico con instancias afines.
- Construcción de un sistema de contenidos, de evaluación y de información que permita la toma de decisiones, la rendición de cuentas y la sistematización y organización de los datos sustantivos.
- Formación de cuadros especializados y profesionales que garanticen una mayor pertinencia y calidad de la educación artística.
- Consolidación de un sistema de contenidos que garantice el acceso a los conocimientos, los saberes, las experiencias, las prácticas educativas y los métodos de educación y la investigación artísticas en apoyo a académicos, alumnos y población en general.
- Consolidación de un sistema de evaluación con referentes e indicadores propios de la educación del Diseño, que permita retroalimentar y evaluar en términos cualitativos y cuantitativos aspectos curriculares, estructurales, metodológicos, conceptuales y normativos.
- Consolidación de un sistema de información para la educación del Diseño y las artes que permita la transparencia del flujo y circulación de la información.
- Consolidación de un sistema informático que soporte la estructura de servicios en línea que la sociedad mexicana demanda, tales como: educación no presencial, gestión escolar vía internet, consulta de bases de datos y herramientas metodológicas, desarrollo de multimedios, entre otros.
- Desarrollo de nuevas estrategias de capacitación y actualización para docentes e investigadores, a partir del uso de las tecnologías de información.
- Expansión de la oferta y los servicios académicos —en armonía con las necesidades locales y nacionales— en los diferentes tipos, niveles y modalidades existentes.
- Instrumentación de mecanismos y métodos que permitan la documentación, la referencia y la preservación de los diversos acervos con que cuenta la Escuela de Diseño.

Visión a largo plazo

- Que la Escuela de Diseño se constituya como entidad rectora y referente nacional —con reconocimiento internacional— con facultades, atributos, requisitos, derechos, obligaciones, posibilidades y respuestas que apoyen al desarrollo de los ámbitos humano, intelectual, reflexivo, físico y de toma de decisiones individuales y colectivas, que permitan hacer uso común la enseñanza y la investigación del diseño. Todo ello en acuerdo con las instancias que definen y orientan las políticas nacionales en materia de educación y de cultura en México (CONACULTA, SEP e INBA).
- Consolidación de una pedagogía del Diseño a partir del desarrollo de nuevos paradigmas educativos.
- Vinculación de los contenidos de las artes con los contenidos generales de los planes y programas de estudio, con objeto de propiciar la formación de nuevos perfiles humanos.
- Rectoría y concertación del marco normativo institucional que oriente y defina los criterios, las disposiciones, los reglamentos y los lineamientos que regulan la vida académica de las escuelas de arte públicas y privadas.



- Acreditación y reconocimiento institucional de los programas académicos para la formación de profesionales especializados en el campo del Diseño, en los diferentes tipos, niveles y servicios educativos de las escuelas públicas y privadas.
- Definición de las líneas de política educativa que fomenten, impulsen y desarrollen la calidad, la equidad y la cobertura de los servicios de educación e investigación artísticas del país.
- Diseño y asesoría de los modelos educativos para la enseñanza de las artes acordes a la realidad contemporánea.
- Alianzas y liderazgo consolidado con centros académicos nacionales e internacionales que fomenten la reflexión y el debate de corrientes de pensamiento de la educación del Diseño.
- Ser promotor cultural por excelencia con la participación de personal altamente calificado en términos académicos, pedagógicos y operativos y con alto sentido de pertenencia y espíritu de pluralismo, además de personal administrativo y directivo especializado según competencias de vanguardia.



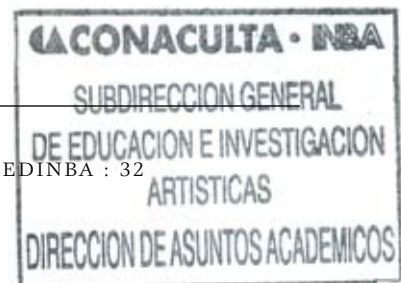
Propósito general de la Maestría

Formar profesionales capaces de mostrar una actitud crítica, contribuyendo al desarrollo de su potencial creador a través de la conjunción teórica y práctica del Diseño, el arte y la filosofía; con las herramientas conceptuales y los recursos metodológicos necesarios para desarrollar proyectos de Diseño complejos, en una interacción disciplinaria que abarque la realidad contemporánea latinoamericana.

OBJETIVOS DE LA MAESTRÍA

Proveer a los egresados de herramientas y procesos metodológicos que les permitan:

- Generar y presentar propuestas innovadoras a partir de problemáticas sociales específicas limitadas a las múltiples realidades de Latinoamérica.
- Proponer e implementar soluciones pertinentes a través de proyectos de investigación teórica e investigación aplicada relativas al ámbito de diseño, buscando su relevancia y coherencia con respecto a la calidad de vida de la sociedad.



Perfil de ingreso

Los aspirantes a la Maestría en Creatividad para el Diseño deberán distinguirse por:

- Demostrar una actitud y una capacidad de análisis crítico.
- Evidenciar su disposición e interés para realizar investigación en torno a las problemáticas de la sociedad contemporánea latinoamericana, que requieren la intervención del profesional del diseño.
- Poseer flexibilidad respecto a la apropiación de herramientas cognitivas, metodológicas, sensoriales y estéticas que contribuyan al desarrollo de su potencial creador.
- Mostrar disposición al diálogo y al debate para participar en dinámicas de trabajo colectivo y colaborativo.
- Demostrar habilidades de comprensión de lectura, redacción y síntesis de textos.

REQUISITOS DE INGRESO

Contar con Certificado Total de Estudios, Título y Cédula profesional de Licenciatura en Diseño (Gráfico, Industrial, Textil, Escenográfico, entre otras), Artes Visuales, Ciencias de la Comunicación o carreras afines, avalado por instituciones de educación superior del Estado o de alguno de sus organismos descentralizados; de instituciones educativas particulares con autorización y reconocimiento de validez oficial de estudios; o de institución extranjera con su revalidación oficial correspondiente.

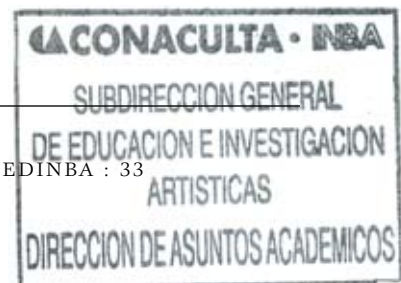
En el caso de los aspirantes extranjeros, además de los requisitos anteriores, deberán contar con los siguientes documentos:

- Acta de nacimiento traducida al español. La traducción de la documentación expedida en un idioma diferente al español deberá ser realizada por perito traductor reconocido por el Tribunal Superior de Justicia del Distrito Federal, o de los estados, las embajadas, los consulados o por alguna institución educativa que forme parte del sistema educativo nacional.
- Comprobante de estancia legal en el país.
- Revalidación de estudios expedida por la Secretaría de Educación Pública.

Todos los aspirantes a la Maestría se apegarán a los requisitos y procedimientos que se indique en la Convocatoria del Proceso de Admisión del INBAL, la cual es publicada una vez al año en www.bellasartes.gob.mx.

PROCESO DE ADMISIÓN

La Escuela de Diseño a través de la academia de la Maestría en Creatividad para el Diseño, seleccionará a los aspirantes mediante un proceso de selección desarrollado por etapas, en las cuales se identificarán los conocimientos y habilidades de cada aspirante, en apego al perfil de ingreso.



El proceso de selección contempla tres etapas básicas:

- Protocolo.
- Entrevista.
- Curso propedéutico.

En cada etapa se irán seleccionando a los aspirantes que pasarán a la siguiente fase.

Protocolo de investigación

Además de los documentos y requisitos estipulados en la convocatoria de Proceso de Admisión, se solicita a los aspirantes redacten y presenten un Protocolo de Investigación como propuesta inicial de trabajo recepcional, mismo que deberá convertirse en tema de tesis a desarrollar durante su paso por la Maestría. Las características y especificidades del documento se detallan en la convocatoria, permitiendo al aspirante tener claridad en el objetivo del trabajo de investigación y los lineamientos necesarios.

Para el desarrollo y planteamiento del protocolo solicitado el aspirante se ajustará a las líneas de investigación que corresponden a la Maestría en Creatividad para el Diseño siendo éstas:

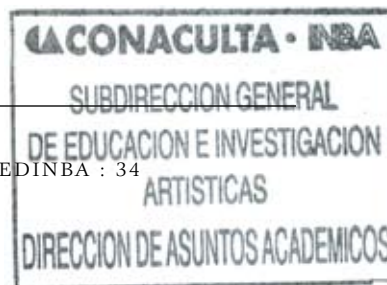
- Diseño y tecnología.
- Diseño y comunicación.
- Diseño y estrategia.
- Diseño y sostenibilidad.

De igual forma el protocolo de investigación deberá tener como fundamento básico los llamados Lineamientos Conceptuales, que corresponden a herramientas teóricas contextuales que se espera determinen el enfoque del problema seleccionado y que delimitan tanto su espacio geográfico, como sus variables más fundamentales de contenido. De esta forma se pretende que dicho problema interactúe en su desarrollo e investigación a realizar. Los lineamientos a considerar son:

- Estar inserto en un contexto latinoamericano.
- Demostrar que tiene tener relevancia social.
- Considera el mejoramiento de la calidad de vida.
- Que estimule y evidencie su potencial creador.
- Que integre procesos de innovación.
- Que muestre el uso de la capacidad de análisis y de pensamiento crítico.
- Que contenga un planteamiento teórico-práctico.

El contenido del protocolo deberá contener los siguientes rubros:

- Título
- Planteamiento del problema:
- Identificación.
 - Justificación.
 - Formulación.
- Objetivo general y específicos
- Metodología.



- Índice tentativo.
- Bibliografía.
- Anexos.

Curso Propedéutico

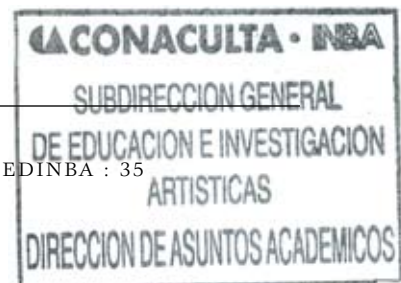
Los seleccionados de las entrevistas deberán realizar un Curso Propedéutico de tipo presencial, mismo que servirá como la última etapa de selección para ingresar al programa de Maestría en Creatividad para el Diseño.

Este curso buscará informar a detalle sobre los contenidos de la Maestría y servirá para afinar el contenido temático del protocolo presentado por el aspirante. Para que el alumno pueda aprobar este curso es indispensable que tenga un mínimo del 90% de asistencia al mismo, de lo contrario se dará de baja del proceso.

Este curso propedéutico tendrá como actividad final una exposición del candidato frente al Comité Académico, los miembros de la Academia y la Coordinación Académica de la Maestría, en donde mostrará los resultados de los cambios en su protocolo de investigación sugeridos durante el curso así como los perfilamientos realizados a su tema de investigación, mostrando a detalle objetivos y alcances del proyecto a desarrollar.

Los asistentes a estas exposiciones individuales emitirán un veredicto de aprobatorio o reprobatorio, teniendo en cuenta el trabajo realizado por los candidatos durante el curso propedéutico, la asistencia al mismo y su claridad al momento de exponer su proyecto.

El inicio del ciclo escolar es en el mes de agosto de cada año, de acuerdo con el calendario establecido por la Secretaría de Educación Pública.



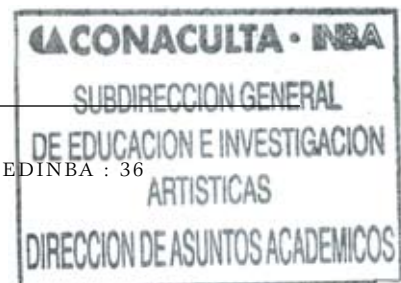
Perfil del egresado

Los egresados de Maestría en Creatividad para el Diseño se distinguirán principalmente por:

- Ser capaces de analizar críticamente la realidad latinoamericana contemporánea visualizando las posibilidades de intervención del profesional del Diseño.
- Desarrollar y aplicar metodologías para afrontar de manera innovadora los retos que plantea la sociedad contemporánea.
- Proponer e implementar soluciones pertinentes y coherentes a los diversos y actuales contextos sociales, a través de proyectos que permitan la integración de investigación teórica y aplicada relativos al ámbito del Diseño.
- Generar planteamientos de investigación en contextos interdisciplinarios.
- Proponer proyectos de Diseño que contribuyan al desarrollo del conocimiento de la disciplina.
- Contribuir al desarrollo del potencial creador de estudiantes de las disciplinas del Diseño a través del ejercicio docente.

REQUISITOS DE EGRESO

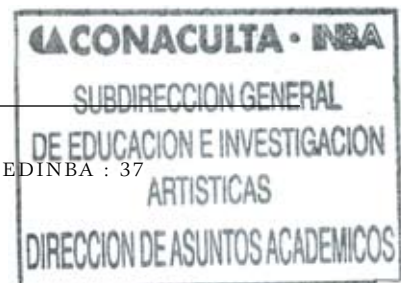
- Cubrir el total de créditos establecidos en el Plan de estudios, en el plazo establecido.
- Cumplir con los requisitos de titulación que estipule la Escuela.
- Presentar examen de grado en las modalidades que ofrece el Plan de estudios.



Campo de trabajo

Los egresados de la Maestría en Creatividad para el Diseño podrán integrarse en diferentes campos de trabajo y ejercer su actividad profesional, a saber:

- En instituciones del sector público, organismos paraestatales y descentralizados que se integran a los Gobiernos Federal, Estatal y Municipal, que requieran profesionales orientados hacia la generación de soluciones a problemáticas relativas al campo del Diseño.
- En empresas e instituciones del sector privado como despachos de Diseño, despachos de consultoría, asociaciones civiles, mercantiles e industriales en sus diferentes ramas: de promoción, servicios, mercadotecnia y comercio; agencias de publicidad, museos y compañías artísticas; estudios de cine y televisión; instituciones de educación superior; centros de investigación y desarrollo de productos, etcétera.
- Como profesional independiente: productor, consultor, asesor y coordinador de proyectos, docente, promotor cultural, investigador, proyectista, entre otros.



Líneas de investigación

La investigación en la Maestría en Creatividad en Diseño es un proceso en el cual intervienen actividades intelectuales tales como la formación de conceptos, la argumentación de juicios y la realización de inferencias, a la vez que se estimula el desarrollo del potencial creador del individuo, posibilitando la búsqueda de soluciones a los problemas sociales que afectan a las poblaciones de América Latina y México, a través del ejercicio del Diseño.

Con base en la justificación presentada así como en el objetivo de la Maestría en Creatividad para el Diseño, se determinan cuatro grandes líneas de investigación en las que deberán enmarcarse los diversos proyectos que desarrollarán los alumnos de la Maestría.

Diseño y tecnología

Esta línea de investigación estimulará la generación de proyectos de Diseño que exploren las posibilidades que ofrece la vinculación entre el ejercicio del Diseño y las tecnologías con las cuales interactúan esta disciplina.

Diseño y comunicación

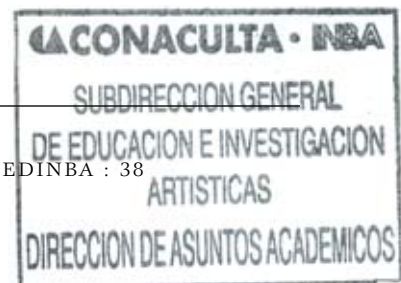
El objetivo de esta línea de investigación es proponer proyectos que analicen la relación entre diseño y comunicación y sus diversas áreas. Se explorarán por tanto, problemáticas relativas a la elaboración y difusión de mensajes en cualquiera de sus formas: visuales, escritos, virtuales, etcétera, siempre considerando propuestas de solución relacionadas con el ejercicio del Diseño en el contexto de la comunicación y sus probables influencias y consecuencias sociales y culturales.

Diseño y estrategia

En esta línea de investigación se generarán proyectos encaminados al Diseño de estrategias interdisciplinarias, producto de la articulación del *Pensamiento de Diseño* con los contextos socioeconómicos en los que se desenvuelve la problemática planteada, generando soluciones de tipo holístico respecto a un problema específico, y utilizando herramientas de investigación y análisis que permitan la aplicación de las soluciones planteadas en términos de diseño.

Diseño y sostenibilidad

El propósito de esta línea de investigación es analizar y generar propuestas de Diseño, tomando en cuenta no sólo la relevancia, coherencia y pertinencia de un proyecto en el presente, sino determinando variables que lo configuren y determinen a futuro, considerando la esencia del proyecto en sí mismo, y la articulación que éste tiene con su medio ambiente natural y artificial.



LINEAMIENTOS CONCEPTUALES

El trabajo de investigación que se desarrolle en la Maestría deberá ajustarse a estas líneas de investigación, además de considerar los siguientes lineamientos conceptuales:

Contexto social mexicano o latinoamericano

La problemática analizada deberá estar limitada a un contexto latinoamericano, partiendo de sus realidades, estructura social, posibilidad de recursos económicos y culturales. Por lo tanto, se espera que en los proyectos se ponderen enfoques y posturas de Diseño que favorezcan el desarrollo social y económico de nuestras latitudes.

Relevancia social

Los proyectos de Diseño contendrán posibles soluciones a la problemática planteada que más que satisfacer un interés personal, deberán estar planteados en términos de beneficio social; es decir que se explicita con claridad, qué sector social se verá favorecido con las propuestas de Diseño, cuál es su importancia en términos de trascendencia, utilidad y alcance social.

Mejoramiento de la calidad de vida

Como se señaló en la Justificación de este Plan de estudios, se entiende por calidad de vida:

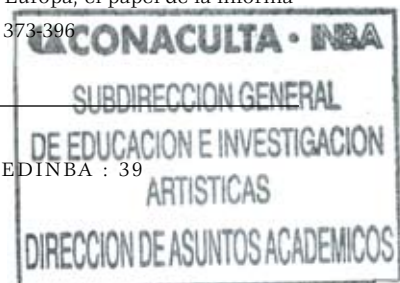
La calidad de vida como concepto se refiere al bienestar de los individuos desde una óptica multidimensional, incluyendo por un lado las condiciones de vida objetivas en las que los individuos desarrollan su vida y por otro, la valoración de esas condiciones desde la perspectiva de los propios sujetos. El modo en cómo se sienten los individuos, cómo evalúan sus formas de participación e integración constituyen una dimensión de peso, tanto en el concepto de calidad de vida de los individuos como en el concepto de calidad de vida a nivel de las sociedades.²⁷

Con base en lo anterior, el Diseño tiene una función primordial al poder influir en "[...] el bienestar de los individuos" que ocupan un mismo lugar, no sólo geográfico sino que comparten los mismos contextos y problemáticas sociales. Por ello se espera que las tesis-proyecto de la Maestría propongan y generen conceptos de Diseño que incidan directamente sobre los componentes sociales, económicos y culturales; buscando el mejoramiento continuo de la calidad de vida de un contexto social real seleccionado que se vea afectado positivamente con la propuesta de solución que se presente.

Elevación del potencial creador

Como se señaló en la introducción de este documento, se considera potencial creador a la capacidad de crear que tenemos las personas misma que es adquirida y desarrollada a partir de los referentes y situaciones que implican el experimentar y el intentar crear, convirtiendo este potencial creador no en un valor particular o un cúmulo de

²⁷ Noelia Somarriba y Bernardo Peña, "La medición de la calidad de vida en Europa, el papel de la información subjetiva", *Estudios de economía aplicada*, XXVII, 2, España, 2009, pp. 373-396



ocurrencias, sino en el resultado del ejercitar procesos de creación que permitan la generación de soluciones pertinentes, coherentes y viables a un problema específico. En este sentido, las tesis-proyecto deberán demostrar un enfoque transformador al abordar las problemáticas y problemas concretos, utilizando procesos complejos, cuya dinámica evidencie un desarrollo metodológico por parte del alumno, diferente de las propuestas presentadas al momento de ingresar al proceso de selección de la Maestría. Entre las capacidades relacionadas con el potencial creador se consideran: la generación de nuevos conceptos de Diseño a partir de procesos complejos, el análisis crítico de las soluciones y aplicaciones existentes; la reflexión profunda y sistematizada de un problema determinado; la asertividad y la claridad en los planteamientos abordados; la capacidad de afrontar retos y desafiar el *status quo*; y la perseverancia y curiosidad entre otras muchas.

Innovación

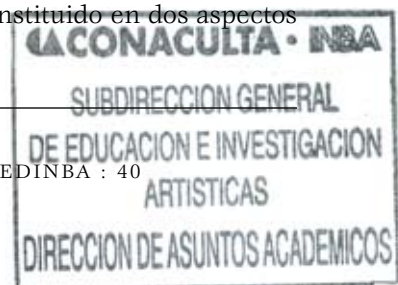
Dentro del contexto de la Maestría en Creatividad para el Diseño, se entiende como *innovación* el resultado que replantea una realidad a partir de la planeación y ejecución de un proceso de análisis y síntesis concreto. A partir de estos aspectos, se atribuye al proceso innovador la capacidad intelectual de observar un fenómeno desde múltiples perspectivas, buscando soluciones de Diseño a diversas problemáticas. Dicho proceso dista mucho de la simple ocurrencia y se centra en la investigación como soporte, lo que le da un carácter metodológico y conlleva a proponer soluciones que respondan a los deseos y expectativas de los sujetos a los que van dirigidas, sean útiles y realmente aplicables, factibles de producir y económicamente viables. Se espera que en las Tesis - proyecto la innovación esté implícita en las soluciones que se propongan respecto a problemas concretos, buscando que dichas soluciones sean coherentes, pertinentes y relevantes respecto a los contextos con los que se espera que interactúen.

Evidencia de análisis y postura crítica

Una postura crítica se conforma como resultado de la utilización del pensamiento crítico que incluye procesos como el análisis basado en el conocimiento, la reflexión de lo aprendido en la experiencia personal y la aplicación de la inteligencia sobre los postulados de la realidad y lo razonable para cuestionarla y en consecuencia, validarla o negarla. Este proceso deberá evidenciarse al proponer posiciones o juicios sobre un tema en específico en dos sentidos, uno analítico y otro evaluativo, expresados de forma clara y precisa evitando los prejuicios o sesgos estereotípicos y las generalidades no argumentadas.

Argumentación y aplicación práctica en el campo del Diseño

Se espera que los trabajos de investigación estén fundamentados en la investigación y por tanto, argumentados en datos reales obtenidos a partir de un proceso metodológico; asimismo, se pretende que las propuestas de solución presentadas correspondan a áreas relacionadas con el Diseño y puedan ser prototipadas de manera concreta en proyectos viables y coherentes respecto al contexto real en dónde serán insertadas, lo que hace necesario que el trabajo de investigación esté constituido en dos aspectos

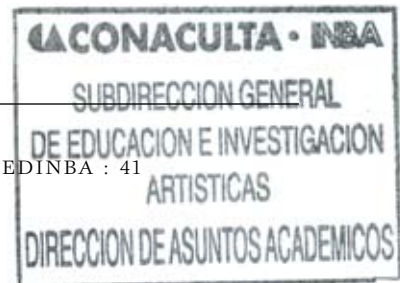


LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

fundamentales, la argumentación y la solución, para que pueda ser considerado un trabajo teórico-práctico.

A continuación se presenta una tabla de verificación en la que el aspirante podrá distinguir más claramente los criterios que deberá considerar.

LINEAMIENTOS CONCEPTUALES	LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN			
	Diseño y tecnología	Diseño y comunicación	Diseño y estrategia	Diseño y sostenibilidad
Contexto social mexicano y Latinoamericano				
Relevancia social				
Calidad de vida				
Elevación del Potencial creador				
Innovación				
Evidencia de análisis y postura crítica				
Argumentación y aplicación				



Estructura Curricular

ÁREAS DE CONOCIMIENTO

El Plan de estudios de la Maestría está organizado en cuatro áreas de formación:

- Área de Discursos contemporáneos del Diseño.
- Área de Análisis del contexto.
- Área de Proyectos complejos de Diseño.
- Área de Proyecto de investigación.

La conjunción de éstas áreas tiene por objetivo fomentar la reflexión y el análisis crítico en el alumno, estimulando su potencial creador a través del desarrollo de proyectos complejos de Diseño. Para lograr lo anterior, la Maestría provee al estudiante de una visión global contemporánea, que se manifiesta a través de conocimientos y metodologías, que le permitirán abordar problemáticas sociales enmarcadas en un contexto latinoamericano, para el cual se generen propuestas pertinentes al campo profesional del Diseño.

Área de Discursos contemporáneos del Diseño

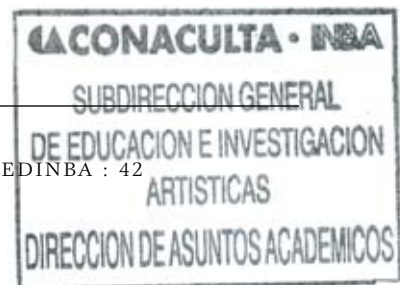
El objetivo de ésta área es identificar y describir los discursos emergentes en torno a la disciplina del Diseño, para evaluar su pertinencia y sus posibilidades de aplicación. Además de proporcionar al estudiante la oportunidad de acercarse a los discursos y tendencias emergentes del campo del Diseño, con el fin de que lleve a cabo un ejercicio de reflexión permanente en torno a la pertinencia de los mismos y sus posibilidades de aplicación en la sociedad mexicana y latinoamericana.

La comprensión de los diferentes discursos y tendencias requiere la reflexión sobre aspectos como: ¿en dónde surgen?, ¿qué motivos influyeron para que se generara?, ¿cuál es el verdadero significado que subyace a los postulados principales que pronuncian?, ¿cuáles han sido las consecuencias del mismo desde un punto de vista sistémico?, ¿han dado pie a la generación de otros discurso?, entre otros, por lo cual es necesario contextualizarlos en el tiempo y en la sociedad en la que hayan surgido.

Esta área incluye una amplia reflexión en torno al fenómeno de la creatividad y de la innovación, cuyo análisis crítico será fundamental para el desarrollo del perfil que se busca formar en el programa.

Se estudiarán también distintas líneas de pensamiento en torno a la construcción del mundo y los objetos que lo conforman a partir del pensamiento humano.

Como parte de esta área de conocimiento, en cuarto semestre se contempla la asignatura Optativa de Discursos contemporáneos, la cual podrá ser cursada en la Escuela de Diseño o en otra institución de la educación superior, siempre y cuando la materia forme parte de algún programa académico de estudios de posgrado. Esta asignatura será propuesta por el alumno y tendrá que estar relacionada con el proyecto de investigación que esté desarrollando.



Área de Análisis del contexto

Esta área tiene como propósito identificar y analizar los temas de actualidad y las diferentes problemáticas que se dan en el contexto global y el contexto latinoamericano en relación con los factores sociales, económicos, tecnológicos y políticos, con el fin de contar con un panorama completo a través del cual se puedan determinar brechas de oportunidad para el Diseño.

Un aspecto fundamental del nuevo programa, es la orientación del mismo hacia la formación de profesionales capaces de generar soluciones de Diseño que contribuyan a resolver problemas de la sociedad mexicana y latinoamericana. Es por ello que se requiere un conocimiento profundo del acontecer social, económico y político de estas regiones.

Con este enfoque en esta área el estudiante estudiará de manera crítica el entorno global latinoamericano y nacional, así como el acontecer del medio profesional del Diseño en México y Latinoamérica.

Área de Proyectos complejos de Diseño

Como su nombre lo indica, en esta área el alumno desarrollará proyectos diversos a través de los cuales deberá aplicar los conocimientos de todas las asignaturas de la Maestría, y contará con las herramientas necesarias para llevar a cabo su proyecto de tesis.

Asimismo, en las asignaturas de esta área de conocimiento, se desarrollarán ejercicios y proyectos de Diseño, con el fin de incrementar el potencial creador del alumno.

Las asignaturas de esta área son seriadas. Es así que en el primer semestre, la materia Proyectos I: *Laboratorio experimental*, es un espacio lúdico cuyo principal objetivo es *romper esquemas* y sacar al alumno de su zona de confort, elementos fundamentales para el desarrollo del potencial creador. Los tres proyectos subsecuentes le proporcionarán los conocimientos necesarios para el desarrollo de proyectos complejos de Diseño.

Por lo anterior, las cuatro asignaturas de esta área se consideran eje de formación profesional en la Maestría en Creatividad para el Diseño.

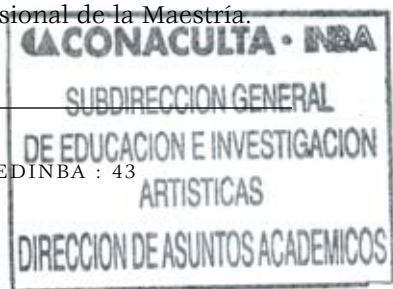
Área de Proyecto de investigación

El objetivo de esta área es proporcionar asesoría y capacitación directa sobre los trabajos de investigación planteados por los estudiantes de forma individual, desarrollando y aplicando las herramientas metodológicas y de investigación para el Diseño, buscando la elaboración de un trabajo teórico - práctico a manera de tesis de grado.

En las cuatro asignaturas que integran esta área será en donde el alumno desarrollará su proyecto de tesis paulatinamente. Así en los dos primeros cursos adquirirá los conocimientos necesarios para la realización de una investigación, y al mismo tiempo deberá irlos aplicando.

En esta área las asignaturas son seriadas, por lo que en cada semestre deberá presentar sus avances al Comité de titulación y al finalizar la maestría contará con el 90% del trabajo recepcional, lo cual le garantizará su obtención del grado.

Al igual que el área de Proyectos complejos de Diseño, las asignaturas que conforman esta área están estipuladas como eje de formación profesional de la Maestría.

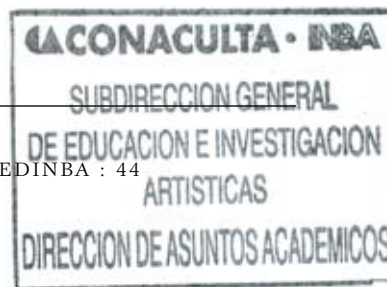


METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

En los cuatro semestres los alumnos cursan 16 asignaturas, en las cuales se abordan aspectos teóricos y metodológicos que se van relacionando con la práctica del Diseño creativo y las disciplinas que lo conforman.

Las asignaturas se imparten en varias modalidades de enseñanza, considerando los objetivos establecidos para cada una de ellas. Estas modalidades didácticas van desde la cátedra tradicional por los docentes, donde el profesor es la persona responsable del proceso de enseñanza, hasta modalidades donde el alumno es responsable del logro de su aprendizaje. Para ello se pretende que los docentes promuevan el papel activo de los alumnos mediante diferentes estrategias que susciten la participación de éstos a través de actividades como:

- *Exposición participativa.* Exposición por parte del maestro con base en lecturas previas.
- *Exposición por los alumnos e Intercambio de trabajos.* Estudios de caso en donde se analicen producciones propias. Intercambio de trabajos para enriquecer la crítica y autocrítica con enfoques multidisciplinarios.
- *Investigación de campo.* Trabajo cooperativo para realizar investigaciones basadas en la reflexión, la intervención y el registro del proceso.
- *Debate.* Plantear temas controversiales y defenderlos en una polémica entre equipos de alumnos, coordinada por el docente y cuyas conclusiones no siempre serán definitivas.
- *Elaboración de apuntes, resúmenes, escritos de síntesis, fichas de lectura.* Exposición reducida y precisa de lo esencial de un asunto o tema. El resumen permite sintetizar el contenido en sus aspectos fundamentales y darse cuenta de lo aprendido al elaborarlo.
- *Elaboración de trabajos escritos.* Exposición precisa de los aspectos fundamentales de un asunto, tema o problema.
- *Investigación documental.* Consiste en acopiar información a través de la consulta, lectura, análisis y discusión de fuentes documentales, que permita establecer nuevas relaciones con los contenidos a estudiar en las sesiones o desarrollar registros de evidencias de interpretación.
- *Elaboración de mapas conceptuales, cuadros morfológicos, esquemas y otros auxiliares visuales.* Hacer representaciones gráficas, a manera de síntesis, de las relaciones entre conceptos. Identificar las categorías en que se organizan y las jerarquías que las subdividen.
- *Elaboración de bitácoras y diarios de trabajo.* Coleccionar distintas representaciones gráficas y escritas, a manera de síntesis, de las relaciones entre conceptos, referentes y juicios emitidos en las sesiones de clase. Identificar las categorías en que se organizan y evaluar su pertinencia y significación.
- *Trabajo cooperativo.* Se subdivide al grupo en pequeños equipos para resolver preguntas o problemas planteados, para luego compartir resultados, conclusiones o propuestas con la totalidad de compañeros.
- *Colección.* Consiste en acopiar elementos, muestras, objetos o especímenes con las mismas características o propiedades y agruparlos mediante algún criterio de clasificación.
- *Lecturas dirigidas.* Realizar el análisis crítico de diversos materiales de lectura vinculados con la temática del curso y con los criterios establecidos, para su posterior exposición y discusión.

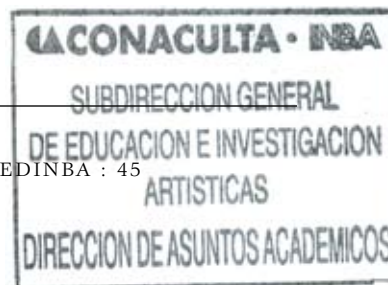


- *Discusión colectiva.* Exposición colectiva para compartir opiniones, textos y otros materiales sobre un tópico planteado, para establecer consensos, descubrir otros enfoques y nuevas propuestas de discusión.
- *Seminario.* Realizar un análisis sistemático acerca de un tema en donde se tiene la posibilidad de discutir y aportar ideas sobre el mismo. Al término de la discusión se expone el tema investigado.

Con la puesta en práctica de estas y otras actividades se pretende que el docente promueva el desarrollo de estrategias de aprendizaje en los alumnos, prepare sus contenidos, brinde asesorías; es decir sea el facilitador para propiciar el aprendizaje de los alumnos.

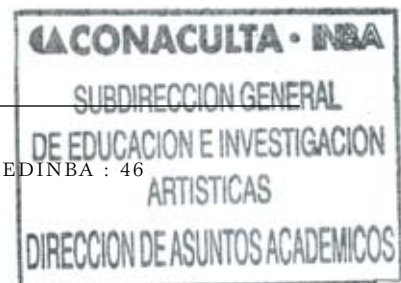
La enseñanza del Diseño en este modelo curricular implica que cada alumno para su aprendizaje incorpore los conocimientos de manera progresiva para que a través de la práctica adquiera los soportes que intervienen en la realización de sus proyectos.

Al término de cada semestre se realizan diversos tipos de evaluaciones finales, con la intención de valorar el desarrollo académico alcanzado por los alumnos, así como el avance en la formulación y resolución de su problema de Diseño. De esta forma cada estudiante percibe sus fortalezas y debilidades, si cuenta con los elementos indispensables para continuar su formación o deberá reforzar los aspectos que se le señalen.



Mapa curricular

Semestres	Áreas			
	Discursos contemporáneos del Diseño	Análisis del contexto	Proyectos complejos de Diseño	Proyecto de investigación
Primero	Análisis crítico de la creatividad y la innovación <i>4.50 créditos</i>	Contexto global <i>4.50 créditos</i>	Proyectos I: <i>Laboratorio experimental</i> <i>9.00 créditos</i>	Seminario de investigación I <i>9.00 créditos</i>
Segundo	Análisis crítico de tendencias de Diseño <i>4.50 créditos</i>	Contexto latinoamericano <i>4.50 créditos</i>	Proyectos II: <i>Planeación</i> <i>9.00 créditos</i>	Seminario de investigación II <i>9.00 créditos</i>
Tercero	Análisis crítico de la filosofía y el Diseño <i>4.50 créditos</i>	Contexto nacional <i>4.50 créditos</i>	Proyectos III: <i>Articulación y desarrollo</i> <i>9.00 créditos</i>	Seminario de investigación III <i>9.00 créditos</i>
Cuarto	Optativa de discursos contemporáneos <i>4.50 créditos</i>	Contexto profesional del Diseño <i>4.50 créditos</i>	Proyectos IV: <i>Generación de prototipos</i> <i>9.00 créditos</i>	Seminario de investigación IV <i>9.00 créditos</i>



Tira de asignaturas

PRIMER SEMESTRE

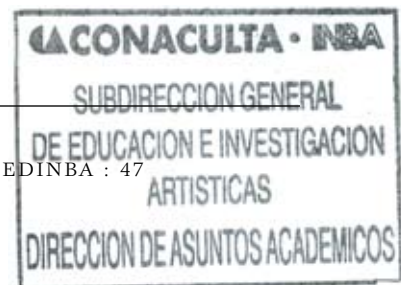
Asignatura	Clave	Seriación	Tipo y número de horas				Duración en semanas	Horas por semestre	Créditos
			T	P	T-P	TI			
Análisis crítico de la creatividad y la innovación	MCAC0101	—	2			2	18	72	4.50
Contexto global	MCCG0102	—	2			2	18	72	4.50
Proyectos I: Laboratorio experimental	MCPL0103	—			4	4	18	144	9.00
Seminario de investigación I	MCSI0104	—	2		2	4	18	144	9.00
<i>Subtotales</i>							18	432	27.00

T: Teóricas; P: Prácticas; T-P: Teórico-Prácticas; TI: Trabajo independiente

SEGUNDO SEMESTRE

Asignatura	Clave	Seriación	Tipo y número de horas				Duración en semanas	Horas por semestre	Créditos
			T	P	T-P	TI			
Análisis crítico de tendencias de Diseño	MCAT0201	—	2			2	18	72	4.50
Contexto latinoamericano	MCCL0202	—	2			2	18	72	4.50
Proyectos II: Planeación	MCPP0203	MCPL0103			4	4	18	144	9.00
Seminario de investigación II	MCSI0204	MCSI0104			4	4	18	144	9.00
<i>Subtotales</i>							18	432	27.00

T: Teóricas; P: Prácticas; T-P: Teórico-Prácticas; EC: Trabajo independiente



TIRA DE ASIGNATURAS

TERCER SEMESTRE

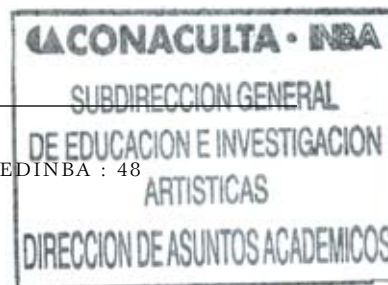
Asignatura	Clave	Seriación	Tipo y número de horas				Duración en semanas	Horas por semestre	Créditos
			T	P	T-P	TI			
Análisis crítico de la filosofía y el Diseño	MCAF0301	—	2			2	18	72	4.50
Contexto nacional	MCCN0302	—	2			2	18	72	4.50
Proyectos III: Articulación y desarrollo	MCPA0303	MCPR0203			4	4	18	144	9.00
Seminario de investigación III	MCSI0304	MCSI0204			4	4	18	144	9.00
<i>Subtotales</i>							18	432	27.00

T: Teóricas; P: Prácticas; T-P: Teórico-Prácticas; EC: Trabajo independiente

CUARTO SEMESTRE

Asignatura	Clave	Seriación	Tipo y número de horas				Duración en semanas	Horas por semestre	Créditos
			T	P	T-P	TI			
Optativa de discursos contemporáneos	MCOD0401	—	2			2	18	72	4.50
Contexto profesional del Diseño	MCCP0402	—	2			2	18	72	4.50
Proyectos IV: Generación de prototipos	MCPG0403	MCPA0303			4	4	18	144	9.00
Seminario de investigación IV	MCSI0404	MCSI0304			4	4	18	144	9.00
<i>Subtotales</i>							18	432	27.00
<i>Totales (Primer y segundo tercero y cuarto semestres)</i>							72	1,728	108.00

T: Teóricas; P: Prácticas; T-P: Teórico-Prácticas; EC: Trabajo independiente



Guías programáticas

ASIGNATURA: ANALISIS CRÍTICO DE LA CREATIVIDAD Y LA INNOVACIÓN						
AREA : DISCURSOS CONTEMPORÁNEOS DEL DISEÑO						
Ciclo 1er semestre			Clave MCAC0101		Seriación —	
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	TP	Clase	Trabajo independiente		
2			2	2	18	4.50

Objetivo general de la asignatura

- Identificar y analizar críticamente distintos enfoques desde los que se ha estudiado la creatividad en la época contemporánea.
- Identificar el concepto de innovación.
- Describir la diferencia entre creatividad e innovación.
- Describir distintos tipos y modelos de innovación.
- Analizar casos de estudio para deducir principios básicos sobre el proceso de innovación en el diseño.

Contenidos

I. Antecedentes de la creatividad.

- Conceptualización.
- Origen y evolución del concepto.

II. Enfoques y naturaleza de la creatividad.

- La creatividad desde diversas disciplinas.
- El potencial creador y su relación con el Diseño.

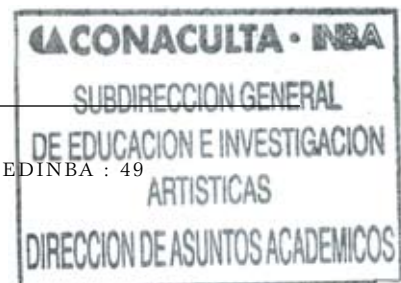
III. Concepto de innovación en el Diseño.

- Conceptualización.
- Innovación *vs.* creatividad.
- Mitos de la innovación.
- Proceso de la innovación.

IV. Modelos de innovación.

- Tipos de innovación.
- Innovación abierta.
- Rostros de la innovación.

V. Estudios de caso.



Actividades de enseñanza-aprendizaje

- Exposición por parte tanto del docente como de los estudiantes.
- Seminario de análisis de textos.
- Elaboración de ejercicios en clase.
- Elaboración de ensayos y trabajos escritos.
- Estudios de caso.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Para tener derecho a ser evaluados los estudiantes deberán:

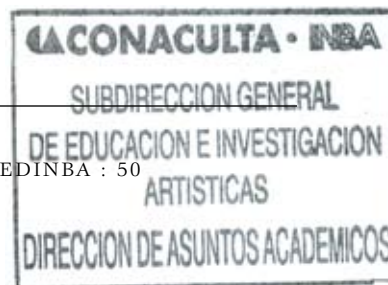
- Cumplir con el mínimo de asistencia requerido según el reglamento escolar.
- Realizar lecturas, presentaciones, exposiciones frente al grupo.
- Entregar los trabajos que se soliciten.

Los criterios de evaluación serán:

- Exposiciones orales.
- Lecturas.
- Participación en los ejercicios de clase.
- Ensayos y trabajos escritos.

En cada caso se considerarán los siguientes criterios:

- Claridad conceptual en la argumentación oral y escrita.
- Integración de contenidos temáticos.
- Aportación personal al tema.



ASIGNATURA: CONTEXTO GLOBAL						
AREA : ANÁLISIS DEL CONTEXTO						
Ciclo 1er semestre			Clave MCCG0102		Seriación —	
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
2			2	2	18	4.50

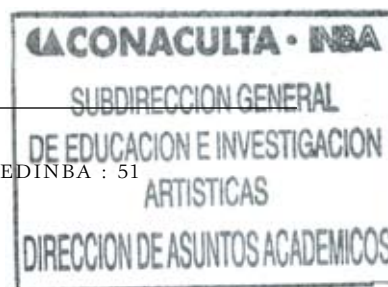
Objetivo general de la asignatura

- Analizar comparativamente las manifestaciones y derivaciones conflictivas y contradictorias de la *globalización*, tanto en países metropolitanos como periféricos, contrastando el tipo de economías establecidas en unos y otros, las ventajas desarrolladas o las dependencias establecidas.
- Indagar en las características y dinámicas propias de la geopolítica y la geoeconomía de la ciencia, la tecnología y la innovación. Ello incluye, el análisis de las características, fortalezas y debilidades de tres componentes clave: el Estado nación y toda su estructura operativa; las unidades económicas, y los centros de producción de conocimiento.
- Describir los procesos de desarrollo/dependencia de países ricos y pobres, específicamente en cuanto al desarrollo de ciencia y tecnología endógena, de innovación y de impulso a procesos de industrialización propios. Haciendo énfasis en la historia y en la actual realidad latinoamericana, pero revisando casos clásicos y paradigmáticos como los de Japón, China y Cuba.
- Describir el origen, las causas e implicaciones del actual contexto y estado de la ciencia, la tecnología, la innovación y la participación en el mundo del siglo XXI.
- Analizar las causas, consecuencias, desafíos y alternativas que plantea el sistema actual de producción crecientemente globalizado, de cara a las realidades específicas de las naciones y sus pueblos. Para ello, se hará también una revisión teórico-conceptual de términos como *Globalización, Desarrollo, Espacio Geográfico, Soberanía, Autonomía, Elite del Poder, Clases Sociales*, entre otros que se han producido en las ciencias sociales y las humanidades.
- Proponer posibles alternativas de industrialización e innovación para países pobres como México.

Contenidos

I. Introducción a la Geopolítica y la Geoeconomía.

- Aspectos generales de la Socioeconomía y la Sociopolítica.
- Sistemas de producción actual.
- El concepto de desarrollo.
- La propuesta del desarrollo humano desde la sociedad del conocimiento.
- ¿Cómo se industrializa una economía en base a la innovación?
- Aspectos económicos de la innovación.
- Frentes tecnológicos de vanguardia.
- Las tecnologías convergentes.



II. Geopolítica y Geoeconomía mundial.

- La competencia intercapitalista.
- Geoeconomía, geopolítica y sociología política de la innovación científico-tecnológica en EUA.
- Geoeconomía, geopolítica y sociología política de la innovación científico-tecnológica en Europa.
- Geoeconomía, geopolítica y sociología política de la innovación científico-tecnológica en Japón.
- Geoeconomía y geopolítica de la innovación científico-tecnológica en China

III. Innovación y dependencia.

- Aspectos teóricos.
- El rol del sistema mundial de patentes en la dependencia tecnológica.
- El rol de las instituciones financieras internacionales.
- Geoeconomía y geopolítica de la innovación científico-tecnológica en América Latina.

Actividades de enseñanza-aprendizaje

- Exposición por parte tanto del docente como de los estudiantes.
- Seminario de análisis de textos.
- Elaboración de ensayos y trabajos escritos.
- Estudios de caso.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Para tener derecho a ser evaluados los estudiantes deberán:

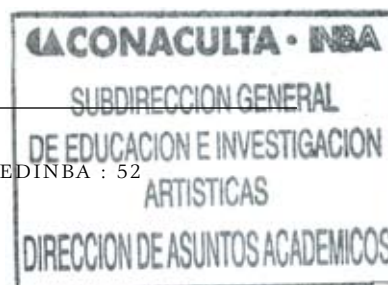
- Cumplir con el mínimo de asistencia requerido según el reglamento escolar.
- Realizar lecturas, presentaciones, exposiciones frente al grupo.
- Entregar los trabajos que se soliciten.

Los criterios de evaluación serán:

- Exposiciones orales.
- Lecturas.
- Ensayos y trabajos escritos.

En cada caso se considerarán los siguientes criterios:

- Claridad conceptual en la argumentación oral y escrita.
- Integración de contenidos temáticos.
- Aportación personal al tema.



ASIGNATURA: PROYECTOS I. LABORATORIO EXPERIMENTAL						
AREA : PROYECTOS COMPLEJOS DE DISEÑO						
Ciclo 1er semestre			Clave MCPL0103		Seriación —	
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
		4	4	4	18	9.00

Objetivo general de la asignatura

- Describir su perfil personal identificando fortalezas y áreas de oportunidad en torno al desarrollo de su potencial creador.
- Inferir las cualidades de una persona innovadora.
- Describir la importancia de la prospectiva en la generación de ideas innovadoras.
- Identificar el potencial del dibujo para interpretar y representar ideas y vivencias.
- Describir y aplicar técnicas de carácter experimental por medio de actividades plásticas, lingüísticas, sensoriales, emocionales e intuitivas.

Contenidos

I. Identificación del perfil individual.

II. Romper con el status quo.

- La teoría de las inteligencias múltiples.
- Cualidades de un innovador.

III. Ver lo invisible.

- Las grandes ideas.
- Prospectiva y generación de escenarios.

IV. Técnicas experimentales.

Actividades de enseñanza-aprendizaje

- Exposición por parte tanto del docente como de los estudiantes.
- Elaboración de ejercicios en clase.
- Elaboración de trabajos experimentales.
- Estudios de caso.

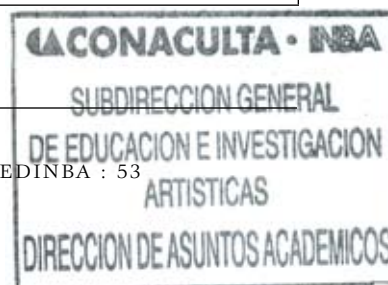
Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Para tener derecho a ser evaluados los estudiantes deberán:

- Cumplir con el mínimo de asistencia requerido según el reglamento escolar.
- Realizar lecturas, ejercicios, exposiciones frente al grupo.

Los criterios de evaluación serán:

- Claridad conceptual en la exposición oral y escrita de los temas revisados en clase.
- Experimentación, nivel de propuesta y calidad en los ejercicios de clase y los trabajos experimentales.
- Aportación al curso.
- Presentación creativa y crítica de los temas y casos revisados.
- Aplicación y participación activa en las prácticas experimentales que se realicen durante el curso.



ASIGNATURA: SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN I						
AREA : PROYECTO DE INVESTIGACIÓN						
Ciclo 1er semestre			Clave MCSI0104		Seriación —	
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
2		2	4	4	18	9.00

Objetivo general de la asignatura

- Aplicar las herramientas cognoscitivas y de investigación necesarias para el desarrollo del Protocolo de investigación en Diseño.
- Identificar los elementos que integran un protocolo de proyecto de investigación
- Aplicar las herramientas técnico-metodológicas que permitan evaluar la coherencia formal y argumentativa de un proyecto de tesis, así como su nivel de innovación y valor social.
- Elaborar un protocolo completo donde se describa la problemática a abordar y se seleccione un problema específico.

Contenidos

- I. Elección del tema: planteamiento del problema de investigación.
- II. Definición de objetivos.
- III. Revisión bibliográfica.
- IV. Construcción de hipótesis en investigación.
- V. Metodología de un proyecto de investigación.
- VI. Propuesta capitular o índice tentativo.
- VII. Cuestiones sobre redacción y estilo.

Actividades de enseñanza-aprendizaje

- Exposición por parte tanto del docente como de los estudiantes.
- Seminario de análisis de textos.
- Elaboración de ejercicios en clase.
- Elaboración de trabajos escritos.

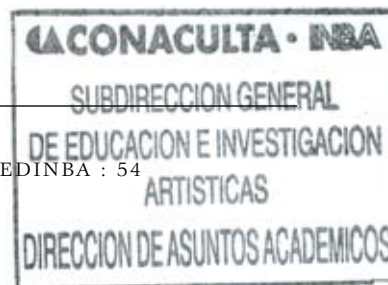
Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Para tener derecho a ser evaluados los estudiantes deberán:

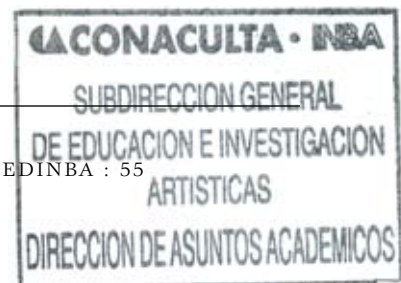
- Cumplir con el mínimo de asistencia requerido según el reglamento escolar.
- Realizar lecturas, presentaciones, exposiciones frente al grupo.
- Entregar su protocolo de investigación.

Los criterios de evaluación serán:

- Claridad conceptual en la exposición oral y escrita en la formulación y contextualización del problema de diseño.
- Desarrollo del protocolo y originalidad de las alternativas.



- Lecturas, presentaciones, exposiciones frente al grupo.
- Fundamentación y justificación escrita de la investigación y proceso de trabajo.
- Integrar, aplicar y exponer los contenidos temáticos, formales y funcionales de su proyecto de diseño en un protocolo de tesis (estructura, definición de la problemática específica y calidad de la presentación).
- Participación en el Coloquio de Investigación, donde deberá presentar de forma sintética y precisa, sus avances frente a la Academia de la Maestría.



ASIGNATURA: ANÁLISIS CRÍTICO DE TENDENCIAS DE DISEÑO						
AREA : DISCURSOS CONTEMPORÁNEOS DEL DISEÑO						
Ciclo 2do. semestre			Clave MCAT0201		Seriación —	
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
2			2	2	18	4.50

Objetivo general de la asignatura

- Identificar y describir las tendencias contemporáneas en torno a la disciplina del Diseño.
- Analizar el origen y evolución de dichas tendencias y los resultados que se han derivado a partir de las mismas.
- Discernir en torno a la pertinencia y factibilidad de dichas tendencias en la resolución de problemas de diseño en diferentes contextos sociales.

Contenidos

- I. Concepto de tendencia.
- II. Antecedentes y evolución del Diseño.
- III. El *Design thinking*.
- IV. Diseño centrado en el usuario o en el ser humano.
- V. Usabilidad y Diseño de información.
- VI. Diseño universal.
- VII. Diseño emocional.
- VIII. Discursos en torno a la sustentabilidad.
- IX. Diseño social y Diseño para el otro 90%.
- X. Hacia nuevas tendencias.

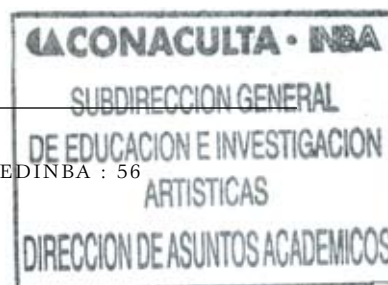
Actividades de enseñanza-aprendizaje

- Exposición por parte tanto del docente como de los estudiantes.
- Seminario de análisis de textos.
- Elaboración de ejercicios en clase.
- Elaboración de ensayos y trabajos escritos.
- Estudios de caso.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Para tener derecho a ser evaluados los estudiantes deberán:

- Cumplir con el mínimo de asistencia requerido según el reglamento escolar.
- Realizar lecturas, presentaciones, exposiciones frente al grupo.
- Entregar los trabajos que se soliciten.

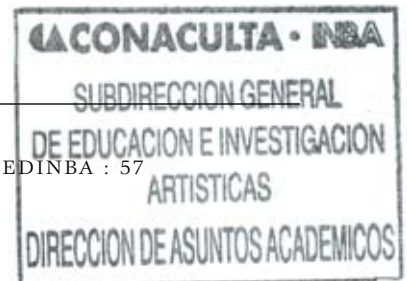


Los criterios de evaluación serán:

- Exposiciones orales.
- Lecturas.
- Ensayos y trabajos escritos.

En cada caso se considerarán los siguientes criterios:

- Claridad conceptual en la argumentación oral y escrita.
- Integración de contenidos temáticos.
- Aportación personal al tema.



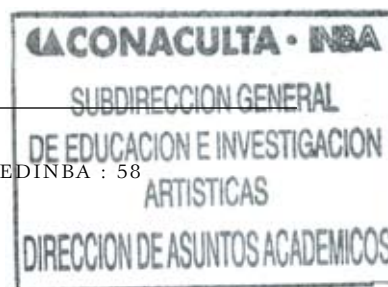
ASIGNATURA: CONTEXTO LATINOAMERICANO						
AREA : ANÁLISIS DEL CONTEXTO						
Ciclo 2do. semestre			Clave MCCL0202		Seriación —	
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
2			2	2	18	4.50

Objetivo general de la asignatura

- Analizar las formas y desarrollos históricos que el Diseño y los procesos de innovación han tenido en los países llamados de primer mundo, para tener una referencia clara de comparación y acción respecto al desarrollo de proyectos de Diseño estratégico y su pertenencia frente al desarrollo social y económico endógeno.
- Describir la historia y dinámica que ha tenido el Diseño en la economía latinoamericana y cuál ha sido su relevancia y sus resultados, frente a la situación económica actual de los países latinoamericanos, a partir de las visiones que se han tenido al momento de utilizarlo como herramienta de construcción social.
- Analizar algunos discursos socio económicos latinoamericanos, en los cuales el Diseño y la innovación han jugado papeles preponderantes como parte del concepto de progreso, logrando con ello comprender las diferentes líneas dinámicas en que se puede involucrar el Diseño y cuestionando su efectividad y coherencia.
- Describir el papel fundamental que tanto el Diseño como el diseñador tiene en un contexto económico y social y los cambios que la profesión puede plantear a partir del pensamiento de Diseño y de las maneras cómo esta disciplina puede contribuir a la transformación de la realidad social y económica latinoamericana.
- Analizar problemáticas actuales latinoamericanas, indagando en sus causas y comprendiendo la complejidad que en ellas se presentan, desde la perspectiva del Diseño estratégico social, proponiendo un debate abierto respecto a las variables que generan dichas problemáticas y los discursos que sobre las mismas se han creado, dando espacio a la propuesta particular para su solución.

Contenidos

- I.** El Diseño y su interacción con el desarrollo socioeconómico mundial.
 - Origen del Diseño en la modernidad.
 - El proceso de Diseño y la economía mundial.
 - EL Diseño como herramienta para el desarrollo económico de un país.
- II.** El Diseño en Latinoamérica y su impacto socioeconómico.
 - Origen y desarrollo del Diseño en Latinoamérica.
 - Procesos de desarrollo socioeconómicos latinoamericanos y el Diseño.
 - Situación actual del Diseño latinoamericano.
 - Las instituciones latinoamericanas relevantes para el ejercicio del Diseño.



III. Los discursos del Diseño latinoamericano.

- El discurso del Diseño en Latinoamérica.
- El Diseño latinoamericano y su grado de dependencia periférica.
- La academia del Diseño en Latinoamérica y sus implicaciones sociales.
- La profesión del Diseño y su relevancia para el desarrollo social.

IV. Casos relevantes del Diseño Latinoamericano en las últimas décadas.

- Casos de Diseño Tecnológico.
- Casos de Diseño Estratégico.
- Casos de Diseño Industrial.
- Casos de Diseño Gráfico.
- Casos de Diseño de Información.

Actividades de enseñanza-aprendizaje

- Exposición por parte tanto del docente como de los estudiantes.
- Seminario de análisis de textos.
- Elaboración de ensayos y trabajos escritos.
- Estudios de caso.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Para tener derecho a ser evaluados los estudiantes deberán:

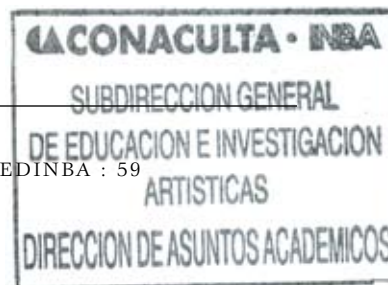
- Cumplir con el mínimo de asistencia requerido según el reglamento escolar.
- Realizar lecturas, presentaciones, exposiciones frente al grupo.
- Entregar los trabajos que se soliciten.

Los criterios de evaluación serán:

- Exposiciones orales.
- Lecturas.
- Ensayos y trabajos escritos.

En cada caso se consideraran los siguientes criterios:

- Claridad conceptual en la argumentación oral y escrita.
- Integración de contenidos temáticos.
- Aportación personal al tema.



ASIGNATURA: PROYECTOS II. PLANEACIÓN						
AREA : PROYECTOS COMPLEJOS DE DISEÑO						
Ciclo 2do. semestre			Clave MCPP0203		Seriación MCPL0103	
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
		4	4	4	18	9.00

Objetivo general de la asignatura

- Desarrollar ejercicios prácticos que involucren diferentes técnicas, tanto de recolección de información como de análisis en el proceso de Diseño complejo.
- Realizar investigación primaria y secundaria de temáticas específicas, usando metodologías de investigación cualitativas y cuantitativas que permitan identificar oportunidades de aplicación del Diseño así como líneas de innovación.
- Analizar y sintetizar diferentes datos con el fin de hallar líneas de innovación en contextos determinados.
- Formular insights que ayuden a generar estrategias de solución a problemáticas específicas.
- Realizar modelos descriptivos y analíticos para lograr una mayor comprensión de contextos.
- Ejecutar proyectos complejos de diseño enfocados al desarrollo de estrategias y propuestas coherentes, pertinentes y relevantes en contextos específicos.

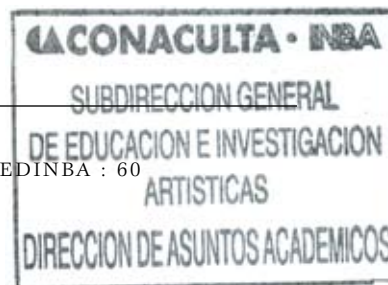
Contenidos

I. La planeación estratégica vs el Diseño estratégico.

- Planeación estratégica vs. Diseño estratégico.
- Elaboración de planes de acción coherentes y reales.
- Elementos de la planeación estratégica.
- Contexto de innovación en proyectos de Diseño.
- Pensamiento de Diseño o *Design thinking*.

II. Investigación primaria y secundaria.

- Investigación primaria.
- Investigación secundaria.
- Marco teórico: cómo se construye, qué debe tener, aparato crítico.
- Técnicas de investigación cualitativa en proyectos de Diseño.
- Técnicas de investigación cuantitativa en proyectos de Diseño.



III. Análisis de la información.

- Técnicas de registro, organización y relación de la información.
- Infografías.
- Modelos descriptivos y analíticos de representación de información.
- Herramientas para la elaboración de modelos.
- Modelos descriptivos.
- *Insights*: definición, características y generación.

IV. Comunicación.

- Comunicación en el Diseño.
- Los procesos de comunicación en las diferentes fases del proyecto de Diseño y sus entregables.
- Modelos analíticos.
- Perfil de producto y perfil de Diseño.

Actividades de enseñanza-aprendizaje

- Exposición por parte tanto del docente como de los estudiantes.
- Elaboración de proyectos.
- Estudios de caso.

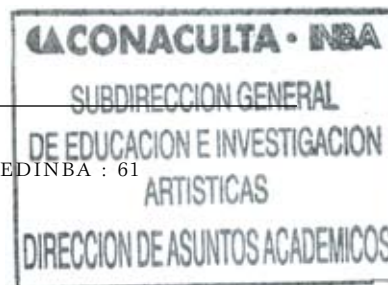
Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Para tener derecho a ser evaluados los estudiantes deberán:

- Cumplir con el mínimo de asistencia requerido según el reglamento escolar.
- Realizar lecturas, ejercicios, exposiciones frente al grupo.

Los criterios de evaluación serán:

- Claridad conceptual en la exposición oral y escrita de los temas revisados en clase.
- Nivel de propuesta y calidad en los trabajos elaborados.
- Aportación al curso.
- Presentación creativa y crítica de los temas y casos revisados.
- Proyectos que se soliciten durante el curso.



ASIGNATURA: SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN II						
AREA : PROYECTOS COMPLEJOS DE DISEÑO						
Ciclo 2do. semestre			Clave MCSI0204		Seriación MCSI0104	
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
		4	4	4	18	9.00

Objetivo general de la asignatura

- Desarrollar el marco teórico y describir el estado del arte de su proyecto de tesis.
- Elaborar el Diseño de la metodología a seguir en un proyecto de investigación.
- Ordenar, categorizar y clasificar los datos resultantes del trabajo de campo.
- Describir el plan de trabajo y el programa de actividades a seguir en un proyecto de investigación.

Contenidos

- I. Marco teórico y descripción del estado del arte.
- II. Metodología del proyecto de tesis.
- III. Citas del trabajo de campo.
- IV. Plan de trabajo y programa de actividades.

Actividades de enseñanza-aprendizaje

- Exposición por parte tanto del docente como de los estudiantes.
- Seminario de análisis de textos.
- Elaboración de ejercicios en clase.
- Elaboración de trabajos escritos.
- Presentaciones al grupo a manera de seminario.

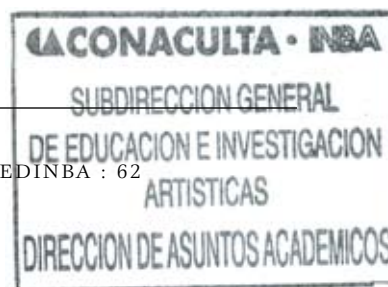
Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Para tener derecho a ser evaluados los estudiantes deberán:

- Cumplir con el mínimo de asistencia requerido según el reglamento escolar
- Claridad conceptual en la exposición oral y escrita.
- Realizar las lecturas y exposiciones que se soliciten
- Entregar sus avances de investigación.

Los criterios de evaluación serán:

- Lecturas y exposiciones frente a grupo.
- Desarrollo del marco teórico y el estado del arte de su proyecto de tesis, así como de la metodología y el cronograma de trabajo.
- Participación en el Coloquio de Investigación, donde deberá presentar de forma sintética y precisa, sus avances frente a la Academia de la Maestría.



ASIGNATURA: ANALISIS CRÍTICO DE FILOSOFÍA Y DISEÑO						
AREA : DISCURSOS CONTEMPORÁNEOS DEL DISEÑO						
Ciclo 3er. semestre			Clave MCAF0301		Seriación —	
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
2			2	2	18	4.50

Objetivo general de la asignatura

- Desarrollar un análisis grupal respecto a cómo nacen los objetos, entendiendo objeto como la objetivación de una obra producto del pensamiento humano.
- Generar un análisis crítico sobre las diferentes formas de concretizar y objetivar expresiones humanas como la palabra, los escritos, o los objetos físicos a partir de las posturas y cosmovisiones humanas, determinadas por las posturas filosóficas de las culturas.
- Analizar diferentes posturas culturales y filosóficas sobre la construcción del mundo determinando las posturas personales que han llevado a dichas construcciones.
- Describir diferentes líneas de pensamiento entorno a la construcción del mundo y las cosas que lo conforman a partir de pensamientos humanos.
- Identificar los temas que el Diseño debe atacar sin ser trabajados por el diseñador mismo (muerte, fisiología nuclear, caos, física cuantica)
- Identificar al Diseño como una disciplina que se adapta a las estructuras de lo otro, no es ciencia, es una herramienta de conformación, una acción en el mundo físico, una acción que genera algo, la pregunta es cómo se genera ese algo?

Contenidos

I. ¿Cómo nacen los objetos?

- Objetivizar.
- Objeto.
- Discurso.

II. Las posturas filosóficas griegas respecto a la objetivación.

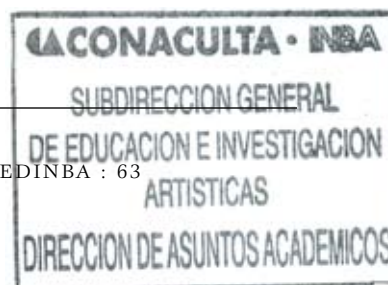
- Los griegos y la configuración del mundo.
- Los estoicos.
- Los epicuros.
- Los cínicos.

III. La construcción del mundo según las religiones.

- Los cristianos.
- Los judíos.
- Los budistas.
- Los islamitas.

IV. La ética en la construcción del mundo.

- El juicio en la construcción de las cosas.
- La confirmación del mundo a partir de la moral.



V. La multiculturalidad de las cosas.

- Cosmovisión oriental.
- cosmovisión occidental.
- Cosmovisión Maya y Azteca.

VI. Posturas filosóficas modernas sobre la construcción de las cosas.

- René Descartes.
- Immanuel Kant.
- Max Weber.
- Martín Heidegger.
- Jürgen Habermas.

Actividades de enseñanza-aprendizaje

- Exposición por parte tanto del docente como de los estudiantes.
- Seminario de análisis de textos.
- Elaboración de ensayos y trabajos escritos.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Para tener derecho a ser evaluados los estudiantes deberán:

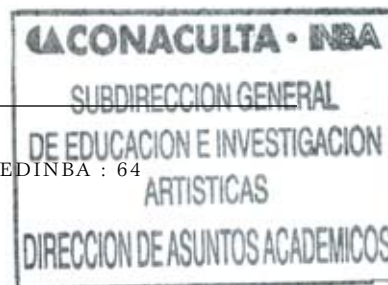
- Cumplir con el mínimo de asistencia requerido según el reglamento escolar.
- Realizar lecturas, presentaciones, exposiciones frente al grupo.
- Entregar los trabajos que se soliciten.

Los criterios de evaluación serán:

- Exposiciones orales.
- Lecturas.
- Ensayos y trabajos escritos.

En cada caso se considerarán los siguientes criterios:

- Claridad conceptual en la argumentación oral y escrita.
- Integración de contenidos temáticos.
- Aportación personal al tema.



ASIGNATURA: CONTEXTO NACIONAL						
AREA : ANÁLISIS DEL CONTEXTO						
Ciclo 3er semestre			Clave MCCN0302		Seriación —	
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
2			2	2	18	4.50

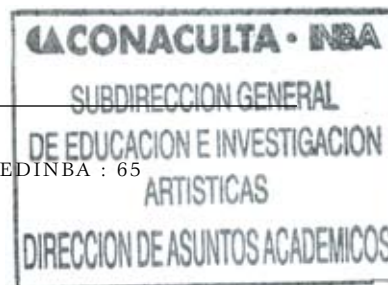
Objetivo general de la asignatura

- Describir la evolución histórica del país, haciendo énfasis en el contexto socio económico, identificando los procesos que se han desarrollado respecto a las problemáticas sociales.
- Establecer comparaciones de hechos pasados con el presente, con el fin de encontrar las tendencias sociales que se han presentado en el país y sus implicaciones actuales.
- Analizar detalladamente las problemáticas actuales desde el punto de vista crítico describiendo la realidad de la situación social, política y económica del país.
- Realizar un análisis prospectivo de los posibles cambios que se pueden generar en el país si no se abordan los procesos de desarrollo pertinentes.
- Generar escenarios futuros como oportunidades de innovación a partir de proyectos que busquen el fortalecimiento del proceso de desarrollo económico y social.
- Analizar las barreras que presenta el país en su contexto social, para llevar a cabo proyectos de innovación que permitan un desarrollo económico sustentable y endógeno.
- Comparar la evolución de procesos desarrollo económico y social del país con otros lugares del mundo que presenten características similares y que hayan podido a través de proyectos de Diseño estratégico y de innovación lograr elevar su calidad de vida y el desarrollo económico local.
- Revisar la pertinencia y viabilidad de los proyectos planteados a partir del Diseño estratégico respecto a la realidad actual del país, complejizando en las variables que pueden afectar la adaptación de dichas propuestas de innovación.

Contenidos

I. Geoeconomía y Geopolítica de la innovación en México.

- Geoeconomía y geopolítica de la innovación científico-tecnológica en México: una revisión histórica.
- Proyecto de nación a principios del siglo XXI.
- Retos para la innovación científico-tecnológica en México.
- Retos y alternativas para la industrialización endógena y de carácter social.
- Hacia una nueva gobernabilidad de la innovación.



II. Antecedentes del desarrollo económico en México.

- Historia sociopolítica contemporánea de México.
- La relación histórica del contexto nacional con el internacional.
- Contexto cultural en México.
- Evolución del proceso económico.
- Sectores económicamente presentes.
- Factores históricos que han permitido el desarrollo o atraso.
- Planteamientos y discursos que se han presentado para el desarrollo socioeconómico.

III. El desarrollo social en el contexto Mexicano.

- Procesos de desarrollo social.
- Fracazos y logros alcanzados con los procesos de desarrollo social.
- Ejemplos de proyectos sociales eficientes y coherentes desarrollados en México.
- Variables que han influido históricamente en el desarrollo social de México.
- Oportunidades aprovechadas en el desarrollo social del país.

IV. Situación actual del contexto socio económico Mexicano.

- Situación económica actual.
- Situación social actual.
- Variables que determinan la situación actual.
- Oportunidades no aprovechadas de desarrollo socioeconómico.
- Dinámicas de consumo de México.
- Discursos presentes respecto al desarrollo.
- Prospectiva nacional respecto a su desarrollo socioeconómico.

Actividades de enseñanza-aprendizaje

- Exposición por parte tanto del docente como de los estudiantes.
- Seminario de análisis de textos.
- Elaboración de ensayos y trabajos escritos.
- Estudios de caso.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Para tener derecho a ser evaluados los estudiantes deberán:

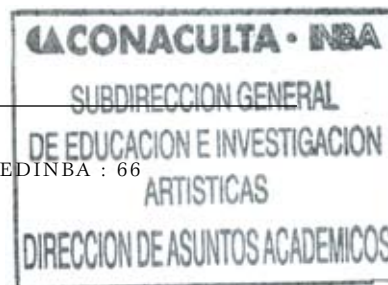
- Cumplir con el mínimo de asistencia requerido según el reglamento escolar.
- Realizar lecturas, presentaciones, exposiciones frente al grupo.
- Entregar los trabajos que se soliciten.

Los criterios de evaluación serán:

- Exposiciones orales.
- Lecturas.
- Ensayos y trabajos escritos.

En cada caso se considerarán los siguientes criterios:

- Claridad conceptual en la argumentación oral y escrita.
- Integración de contenidos temáticos.
- Aportación personal al tema.



ASIGNATURA: PROYECTOS III. ARTICULACIÓN Y DESARROLLO						
AREA : PROYECTOS COMPLEJOS DE DISEÑO						
Ciclo 3er semestre			Clave MCPA0303		Seriación MCPR0203	
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
		4	4	4	8	9.00

Objetivo general de la asignatura

- Desarrollar proyectos de Diseño estratégico a partir de problemáticas sociales determinadas por un requerimiento solicitado.
- Analizar problemáticas sociales reales que permitan determinar e identificar problemas específicos que pueden ser abordados a través de un proyecto de Diseño complejo.
- Generar una descripción contextual detallada y un análisis complejo de un problema social específico y plantear escenarios de articulación entre la información obtenida y la generación de propuestas de Diseño.
- Plantear y desarrollar propuestas de solución estratégica a problemas sociales específicos trabajados a través de procesos de Diseño complejos.
- Describir y desarrollar el proceso completo de un proyecto de Diseño estratégico desde su concepción hasta la generación de soluciones de Diseño.

Contenidos

I. Planeación del proyecto complejo de Diseño.

- Planeación del proyecto de Diseño complejo.
- Conocimiento de contexto.
- Conocimiento de los usuarios del contexto.

II. Organización de la Información y Modelos Descriptivos.

- Captura de datos.
- Documentación de la información para su manejo y lectura.
- Archivo de la información.
- Generación de modelos descriptivos de información.

III. Generación de *Insight's*.

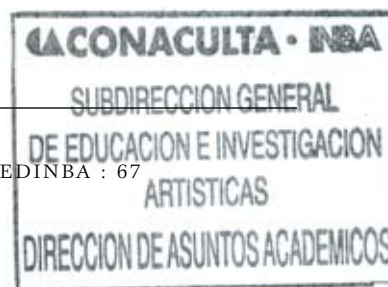
- Detección y generación de *Insight's*.
- Interacción del *Insight's* con el contexto y el usuario.
- *Insight's* como oportunidad de innovación.

IV. Modelos analíticos y generación de propuestas estratégicas a partir del Diseño.

- Generación de Modelos analíticos de contexto.
- Síntesis del proyecto.
- Identificación y generación de soluciones estratégicas de Diseño e innovación.

Actividades de enseñanza-aprendizaje

- Exposición por parte tanto del docente como de los estudiantes.
- Elaboración de proyectos.
- Estudios de caso.



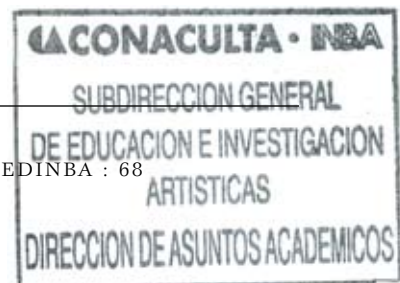
Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Para tener derecho a ser evaluados los estudiantes deberán:

- Cumplir con el mínimo de asistencia requerido según el reglamento escolar.
- Realizar lecturas, ejercicios, exposiciones frente al grupo.

Los criterios de evaluación serán:

- Claridad conceptual en la exposición oral y escrita de los temas revisados en clase.
- Nivel de propuesta y calidad en los trabajos elaborados.
- Aportación al curso.
- Presentación creativa y crítica de los temas y casos revisados.
- Proyectos que se soliciten durante el curso.



ASIGNATURA: SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN III						
AREA : PROYECTO DE INVESTIGACIÓN						
Ciclo 3er semestre			Clave MCSI0304		Seriación MCSI0204	
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
		4	4	4	18	9.00

Objetivo general de la asignatura

- Presentar el trabajo de investigación de campo y documental así como el análisis de la información, la generación de propuestas y la selección de la propuesta de Diseño.

Contenidos

- I. Informe de investigación.
- II. Generación de *Insight's*.
- III. Modelos de análisis y modelos descriptivos.
- IV. Generación y desarrollo de propuestas.

Actividades de enseñanza-aprendizaje

- Exposición por parte tanto del docente como de los estudiantes.
- Seminario de análisis de textos.
- Elaboración de trabajos escritos.
- Presentaciones al grupo a manera de seminario.

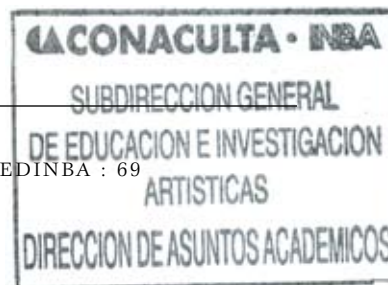
Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Para tener derecho a ser evaluados los estudiantes deberán:

- Cumplir con el mínimo de asistencia requerido según el reglamento escolar.
- Claridad conceptual en la exposición oral y escrita.
- Realizar las lecturas y exposiciones que se soliciten.
- Entregar sus avances de investigación.

Los criterios de evaluación serán:

- Lecturas y exposiciones frente a grupo.
- Desarrollo de la investigación de campo y documental, generación de *Insight's* y propuestas con base en la problemática de su proyecto de tesis.
- Participación en el Coloquio de Investigación, donde deberá presentar de forma sintética y precisa, sus avances frente a la Academia de la Maestría.



ASIGNATURA: OPTATIVA DE DISCURSOS CONTEMPORÁNEOS*						
AREA : DISCURSOS CONTEMPORÁNEOS DEL DISEÑO						
Ciclo 4o. semestre			Clave MCODE0401		Seriación —	
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
2			2	2	18	4.50

Objetivo general de la asignatura

- Obtener conocimientos aplicables al proyecto de investigación individual.

Contenidos

- En este caso, los contenidos dependerán de la materia que cada estudiante haya seleccionado, mismos que deberán ser acordes a su proyecto de investigación.

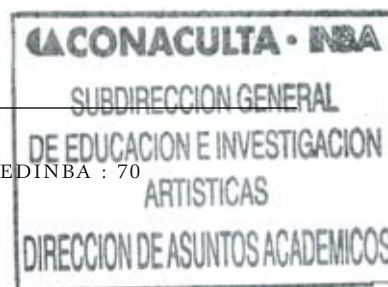
Actividades de enseñanza-aprendizaje

- Estarán determinados por el tipo de materia que se curse y por la institución que la oferte.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

- Cumplir con los requisitos establecidos en el curso seleccionado.
- Entregar una carta oficial de la institución en donde se curso la materia en la que el docente especifique la evaluación obtenida por el estudiante, la cual corresponderá al 80% de la evaluación.
- El 20 % restante se complementara a partir de la entrega de evidencias del trabajo realizado en el curso, en donde se muestre la apropiación del estudiante de los contenidos del mismo y su aplicación al proyecto individual de investigación.

* Esta materia optativa podrá ser cursada por el alumno en otra institución educativa, de acuerdo con el procedimiento establecido en el capítulo Evaluación y acreditación de este Plan de estudios.



ASIGNATURA: CONTEXTO PROFESIONAL DEL DISEÑO						
AREA : ANÁLISIS DEL CONTEXTO						
Ciclo 4o. semestre			Clave MCCP0402		Seriación —	
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
2			2	2	18	4.50

Objetivo general de la asignatura

- Analizar las causas que motivan el estado de desarrollo actual del Diseño en México.
- Analizar las condiciones sociales, económicas y políticas que determinan el desarrollo del Diseño en México.
- Describir y analizar el proceso de adaptación del diseño en el país, a partir de contextos sociales como el académico y el empresarial.
- Identificar brechas de oportunidad para el ejercicio profesional de un Maestro en Creatividad para el Diseño.

Contenidos

I. Antecedentes históricos del Diseño en México.

- Origen de la profesión del Diseño.
- Surgimiento de las diversas disciplinas del Diseño.
- Oferta actual de estudios de posgrado.

II. El Diseño y su interacción con el contexto Mexicano.

- Escenarios profesionales.

III. Proyectos destacados de Diseño que han tenido relevancia para el país.

IV. Proyectos de Diseño enfocados al desarrollo en el país.

V. Oportunidades para el Diseño estratégico en el país.

VI. Prospectiva para el Diseño en la región a partir del Diseño estratégico social.

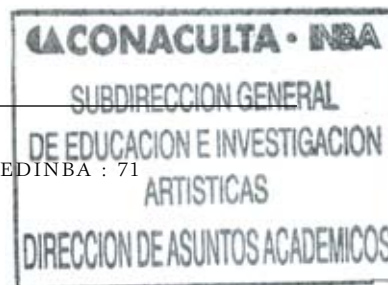
Actividades de enseñanza-aprendizaje

- Exposición por parte tanto del docente como de los estudiantes.
- Seminario de análisis de textos.
- Elaboración de ensayos y trabajos escritos.
- Estudios de caso: visitas a empresas, instituciones, ONG's, industrias o despachos de diseño.
- Conferencias de invitados.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Para tener derecho a ser evaluados los estudiantes deberán:

- Cumplir con el mínimo de asistencia requerido según el reglamento escolar.
- Realizar lecturas, presentaciones, exposiciones frente al grupo.
- Entregar los trabajos que se soliciten.

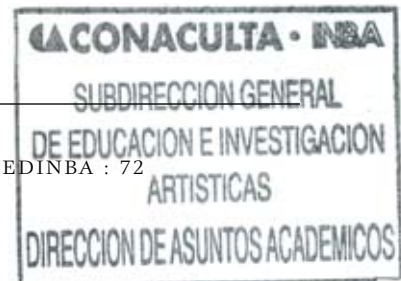


Los criterios de evaluación serán:

- Exposiciones orales.
- Lecturas.
- Ensayos y trabajos escritos.

En cada caso se considerarán los siguientes criterios:

- Claridad conceptual en la argumentación oral y escrita.
- Integración de contenidos temáticos.
- Aportación personal al tema.



ASIGNATURA: PROYECTOS IV. GENERACIÓN DE PROTOTIPOS						
AREA : PROYECTOS COMPLEJOS DE DISEÑO						
Ciclo 4o. semestre			Clave MCPG0403		Seriación MCPA0303	
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
		4	4	4	118	9.00

Objetivo general de la asignatura

- Plantear de manera autónoma un proyecto de Diseño complejo a partir de problemáticas sociales.
- Generar el desarrollo, planeación y ejecución de un proyecto de Diseño complejo utilizando diversas herramientas de recopilación, análisis y presentación de información.
- Proponer, planear y ejecutar una investigación de usuario a partir de pruebas de conceptos con modelos de simulación, que les ayuden a modificar y adecuar sus propuestas de Diseño a la realidad.
- Realizar ejercicios básicos de *rapid prototyping* que lo lleven a consolidar soluciones de Diseño coherentes, pertinentes y viables respecto a un problema específico.
- Analizar la información recabada en la investigación de usuario para identificar los perfiles a los cuales podrá dirigir el proyecto de Diseño y de esta manera planear la estrategia de comunicación de su proyecto.
- Comunicar adecuadamente los resultados de la investigación a partir de herramientas como *storytelling* y *storyboards*, para así tener más claras las diferencias y semejanzas entre los distintos grupos de usuarios.

Contenidos

I. Generación de proyecto.

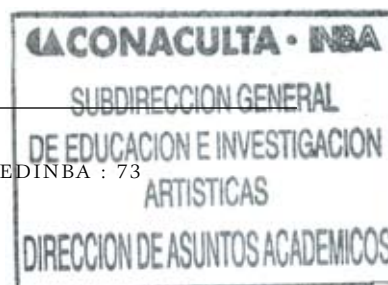
- Problemática y problema social.
- Selección del problema.
- Planteamiento de la planeación proyectual.
- Recolección de datos.
- Análisis de información.
- Síntesis y generación de soluciones.

II. Proceso de prototipado y pruebas de conceptos.

- Proceso de prototipado en el proyecto de Diseño.
- Rapid prototyping y proceso para la innovación. Modelos de simulación.
- Pruebas de conceptos (productos). Planeación.
- Ejecución de la pruebas. Trabajo de campo.

III. Evaluación y análisis de los resultados, generación de propuesta y presentación final.

- Análisis de los resultados.
- Implementación de cambios en el proyecto.
- Generación y presentación de propuesta final.



Actividades de enseñanza-aprendizaje

- Exposición por parte tanto del docente como de los estudiantes.
- Elaboración de proyectos.

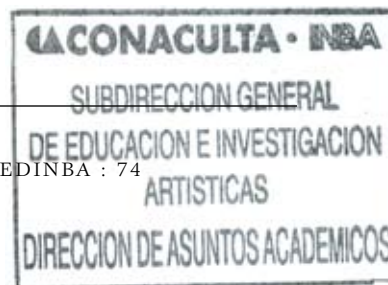
Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Para tener derecho a ser evaluados los estudiantes deberán:

- Cumplir con el mínimo de asistencia requerido según el reglamento escolar.
- Realizar lecturas, ejercicios, exposiciones frente al grupo.

Los criterios de evaluación serán:

- Claridad conceptual en la exposición oral y escrita de los temas revisados en clase.
- Nivel de propuesta y calidad en los trabajos elaborados.
- Aportación al curso.
- Presentación creativa y crítica de los temas y casos revisados.
- Proyectos que se soliciten durante el curso.



ASIGNATURA: SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN IV						
AREA : PROYECTO DE INVESTIGACIÓN						
Ciclo 4o. semestre			Clave MCSI0404		Seriación MCSI0304	
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
		4	4	4	18	9.00

Objetivo general de la asignatura

- Generar una propuesta final de proyecto de Diseño a partir de pruebas con usuarios validando los resultados y configurando un perfil de Diseño y un perfil de producto para dicha propuesta.
- Desarrollar el documento recepcional en el que se describa el proceso de investigación llevado a cabo, la generación de *insight's* y soluciones de Diseño y el resultado obtenido.

Contenidos

- I.** Prototipos rápidos y pruebas con usuarios.
- II.** Optimización de la solución final.
- III.** Informe final.

Actividades de enseñanza-aprendizaje

- Exposición por parte tanto del docente como de los estudiantes.
- Seminario de análisis de textos.
- Elaboración de trabajos escritos.
- Presentaciones al grupo a manera de seminario.

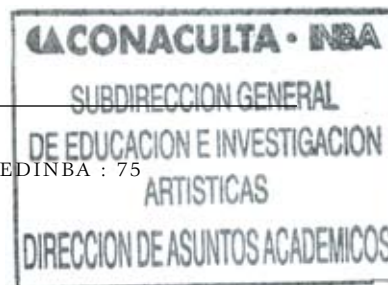
Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Para tener derecho a ser evaluados los estudiantes deberán:

- Cumplir con el mínimo de asistencia requerido según el reglamento escolar
- Claridad conceptual en la exposición oral y escrita.
- Realizar las lecturas y exposiciones que se soliciten.
- Entregar sus avances de investigación.

Los criterios de evaluación serán:

- Lecturas y exposiciones frente a grupo.
- Desarrollo de prototipos rápidos, pruebas con usuarios y optimización de la solución final de su proyecto de tesis.
- Participación en el Coloquio de Investigación, donde deberá presentar de forma sintética y precisa el informe final de su trabajo frente a la Academia de la Maestría.



Evaluación y acreditación

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación es una actividad sistemática y continua integrada dentro del servicio educativo y que tiene como objetivo proporcionar información para mejorar el proceso de enseñanza y reforzar el interés del alumno por el estudio, motivarlo a seguir avanzado y verificar la eficacia del método educativo, así como del propio plan y programa de estudios.

La evaluación del aprendizaje es un proceso mediante el cual se valoran los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridas por los alumnos como resultado de diversas experiencias educativas establecidas en este Plan de estudios.

La evaluación del aprendizaje se llevará a cabo a través de exámenes, así como de otros mecanismos de evaluación continua, que se realizarán en los términos que fijen los planes de trabajo docente, las *Bases Generales que Regulan la Educación y la Investigación Artísticas del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura*; el *Reglamento General de Exámenes* del INBAL; y el *Reglamento de Funcionamiento Interno de la Escuela de Diseño*, Título Quinto De la Evaluación para la Acreditación, Promoción y Regularización de Estudios de Posgrado, y Título Sexto De la Titulación.

ACREDITACIÓN, PROMOCIÓN Y REGULARIZACIÓN

La *acreditación* es el mecanismo académico administrativo, basado en una evaluación que reconoce que un alumno ha cumplido con los propósitos de aprendizaje de cada asignatura o nivel de plan de estudios, y ha obtenido una calificación aprobatoria la cual debe asumirse como un indicador del nivel de aprendizaje logrado.

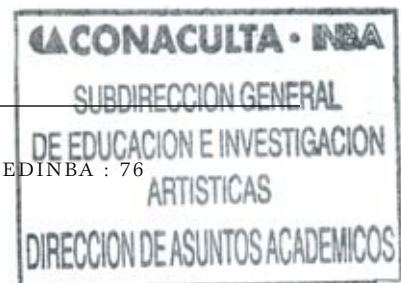
La *promoción* es un mecanismo académico administrativo que se efectúa semestralmente y que consiste en el reconocimiento de que un alumno ha cumplido con los propósitos de aprendizaje de ese periodo ordinario.

La *regularización* es un procedimiento mediante el cual el alumno podrá acreditar fuera del periodo ordinario, las asignaturas que adeude. La calificación obtenida será la que se asiente en los registros correspondientes. Los mecanismos de regularización de la Maestría serán los exámenes extraordinarios y el recursamiento.

El alumno deberá presentarse personalmente a todo tipo de evaluaciones contenidas en los planes y programas de estudio de la Maestría.

Acreditación de asignaturas

Las asignaturas son unidades básicas del Plan de estudios a las cuales les corresponde un valor determinado de créditos. Condensan un conjunto de temas de una disciplina o de un área de especialización.



La escala oficial de calificaciones será numérica y se encuentra conformada por seis valores del 5 (cinco) al 10 (diez).

Los alumnos acreditarán una asignatura cuando obtengan una calificación aprobatoria de 6 (seis) o más, mediante evaluaciones ordinarias, de recuperación o extraordinarias.

La calificación final de una asignatura se integrará al promediar las evaluaciones parciales de la misma, para lo cual se empleará el valor numérico que corresponda a la evaluación, con valores del 0.1 al 10.

Los profesores podrán asignar calificaciones parciales con valores de 0 a 10 y decimales, pero las calificaciones que se registrarán en documentos oficiales siempre se anotarán con números enteros, del 5 (cinco) al 10 (diez).

En el registro de calificaciones finales se asignarán números enteros y decimales del 5 (cinco) —como calificación mínima— al 10 (diez), por lo que al obtener promedios finales quedarán como sigue:

9.6 hasta 10.0	=	10	(diez)
8.6 hasta 9.5	=	9	(nueve)
7.6 hasta 8.5	=	8	(ocho)
6.6 hasta 7.5	=	7	(siete)
6.0 hasta 6.5	=	6	(seis)
5.0 hasta 5.9	=	5	(cinco)

Para registrar casos de baja de asignatura se emplearán las letras NP (no presentado). Las bajas de asignatura procederán según los casos señalados en la normatividad vigente.

Acreditación semestral

El Plan de estudios está constituido por cuatro semestres. Los alumnos deberán acreditar la totalidad de las asignaturas del semestre para tener derecho a inscribirse al siguiente semestre.

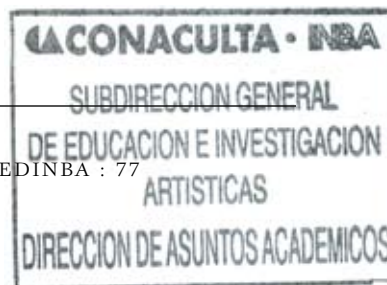
Los alumnos que acreditan la totalidad de las asignaturas correspondientes por semestre, considerando evaluaciones extraordinarias, y no adeudan ninguna asignatura de otro ciclo son alumnos *regulares*.

Los alumnos que no acreditan la totalidad de las asignaturas de un ciclo escolar o se han dado de baja temporal en alguno de los ciclos del programa de estudios de la especialidad son alumnos *irregulares* y deberán seguir los procedimientos de regularización.

En el caso en que el alumno ya no cuente con tiempo adicional para concluir la maestría, deberá solicitar autorización por escrito, argumentando su petición, ante el Consejo Académico, que dictaminará la solicitud.

EVALUACIÓN

Todas las asignaturas se podrán evaluar de manera ordinaria en evaluaciones de recuperación y exámenes extraordinarios.



La asistencia de los alumnos es un requisito para ser evaluados y no forma parte de la calificación. Se registra en las listas de asistencia como un porcentaje para determinar el tipo de evaluación que les corresponde por su participación en el proceso de aprendizaje.

Evaluación ordinaria

Las evaluaciones ordinarias son valoraciones sistemáticas y continuas de las evidencias de desempeño de los alumnos en una asignatura, durante un periodo ordinario. Es una evaluación de su participación activa en el proceso educativo, que se consigna con un valor de la escala de calificaciones.

El resultado de una evaluación ordinaria se obtiene de la suma y promedio de evaluaciones parciales registradas durante el desarrollo de una asignatura y de valorar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos por los alumnos. Es así que todas las actividades desarrolladas en el curso, se evalúan desde diferentes perspectivas que toman en cuenta los objetivos, el proceso y los resultados, según los criterios establecidos al inicio del curso y en los términos que fijen el Plan de estudios, las guías programáticas o los planes de trabajo docente.

Para tener derecho a una evaluación ordinaria de asignatura todos los alumnos deberán cumplir con un mínimo del 70% de asistencias cualitativas y el mismo porcentaje de trabajos aprobados.

Evaluación extraordinaria

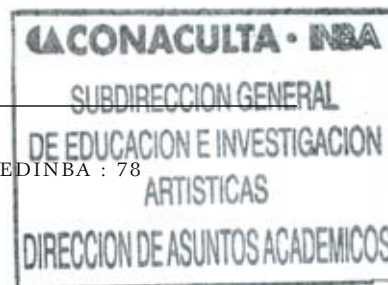
La evaluación extraordinaria es un mecanismo de regularización para acreditar una asignatura fuera del periodo ordinario. Esa evaluación consiste en aprobar un examen según los criterios establecidos por las academias y el docente de la asignatura y en los términos que fijen el Plan de Estudios, las guías programáticas o los planes de trabajo docente.

Para tener derecho a una evaluación extraordinaria de asignatura, los alumnos deberán cumplir con un mínimo del 60% de asistencias y/o de trabajos presentados durante el curso.

En caso de no acreditar una asignatura mediante evaluación extraordinaria los alumnos deberán recurrar la materia por única vez en el semestre que corresponda a la misma y dentro de los plazos de estancia máxima dentro de la escuela.

Si después de recurrar la asignatura obtienen una calificación final de 5 (cinco) tendrán derecho a presentar la evaluación extraordinaria, en el periodo correspondiente. De no aprobar en esta última instancia, causarán baja definitiva de la Escuela.

Los alumnos que reprobren asignaturas eje de la formación profesional, no podrán regularizarlas mediante examen extraordinario, por lo que sólo serán regularizadas a través del recursamiento de la asignatura correspondiente. En el caso de la Maestría en Creatividad para el Diseño, las asignaturas que conforman las áreas de conocimiento de Proyectos complejos de Diseño y Proyecto de investigación, están consideradas como eje de formación profesional.



Mecanismos de regularización

En caso de no acreditar una asignatura mediante evaluación extraordinaria, los alumnos deberán cursar la materia por única vez en el semestre que corresponda a la misma y dentro de los plazos de estancia máxima del programa académico.

El alumno irregular que adeude hasta una asignatura no podrá inscribirse al semestre inmediato superior por que todas las asignaturas son seriadas.

Acreditación de cursos externos

Los cursos externos sólo pueden tomarse en el segundo, tercero o cuarto semestres y se proponen como una alternativa de flexibilización de la trayectoria curricular, siempre y cuando mantengan una relación con los objetivos de formación de la Maestría; enriquezcan la formación curricular de los alumnos; pertenezcan a un nivel de posgrado; no impidan tomar otros cursos en horario regular; y se soliciten dentro de los plazos de inscripción.

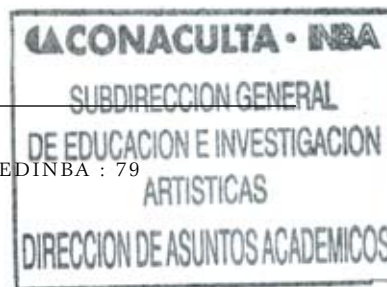
La solicitud de tomar esos cursos, en otra institución educativa con estudios de posgrado del Instituto o fuera de éste, procederá si es posible identificar los conocimientos y habilidades que pueden mejorar los proyectos de Diseño e investigación; si la institución correspondiente puede emitir un registro de la calificación obtenida; existe un convenio que asegure concluir en el plazo del semestre en curso; y los criterios y parámetros de evaluación puedan ser verificados por el INBAL.

Las otras normas de evaluación, acreditación y mecanismos de recuperación, serán aplicables en este caso.

La materia de optativa de Proyecto de investigación es una asignatura que el alumno podrá cursar en una institución fuera del currículo académico de la Maestría y podrá ser tomada en la EDINBA o en cualquier otra institución que el alumno y su tutor Director de tesis consideren oportuna para le desarrollo y culminación del proyecto de investigación. El alumno deberá presentar al Comité Académico de la Maestría y a la Coordinación Académica de la misma un oficio de solicitud, firmado por su Tutor de tesis y por él mismo, para su aprobación, donde se especifique la materia a cursar, la institución educativa a la que pertenece, el grado académico de la materia, la intensidad horaria, el número de créditos asignado, el nombre del docente que la impartirá, el contenido general de la misma y las fechas de impartición.

Adicional al oficio el alumno anexará una carta de aceptación como oyente con derecho a nota emitida por la institución en dónde se cursará la materia y firmada por el Coordinador del programa al que pertenece dicha materia y el docente que la imparte.

El oficio y las cartas anexas, serán evaluadas por el Comité Académico de la Maestría y la Coordinación Académica de la misma para emitir la aprobación para que el alumno pueda cursar la materia optativa en la institución educativa que desee. De no ser aprobada la solicitud el alumno deberá buscar tantas veces como sea necesario una materia que complemente su trabajo de investigación hasta conseguir la aprobación del Comité Académico de la Maestría.



Revisión de calificación

La Revisión de las evaluaciones se ceñirá a los criterios establecidos en el *Reglamento General de Exámenes para las Escuelas Profesionales de Educación Artística del Instituto*, y en el *Reglamento de Funcionamiento Interno de la Escuela de Diseño*.

Los alumnos tendrán un plazo de cinco días hábiles posteriores a la entrega de la calificación final para solicitar por escrito a la Secretaría Académica de la Escuela, los recursos de revisión, reinstalación o rectificación de evaluaciones ordinarias, de recuperación o extraordinarias.

La Secretaría Académica de la Escuela resolverá dentro de los cinco días hábiles siguientes a la fecha en que se recibió la solicitud de revisión.

PERMANENCIA Y BAJAS

La permanencia es el plazo para cursar estudios de posgrado a partir del ingreso y concluye cuando han transcurrido el tiempo máximo establecido en el Plan de estudios.

En caso de que el alumno no apruebe la totalidad de asignaturas en estos periodos previsto, contará adicionalmente con un año más de plazo improrrogable; transcurrido este tiempo sólo podrá acreditar las asignaturas adeudadas conforme a lo previsto en el *Reglamento General de Exámenes para Escuelas Profesionales de Educación Artística del Instituto* y el *Reglamento de Funcionamiento Interno de la Escuela de Diseño*.

Baja de asignatura

La baja de asignatura procederá cuando los alumnos:

- I. No presenten o no cumplan con el porcentaje mínimo de trabajos aprobados y asistencias cualitativas necesarias para tener derecho a evaluación final o extraordinaria de una asignatura.
- II. Decidan no cursar la asignatura en el periodo correspondiente, y sólo podrán ser re-cursadores de esta materia si el tiempo máximo de permanencia para el Programa de Estudios lo permite,

Baja temporal

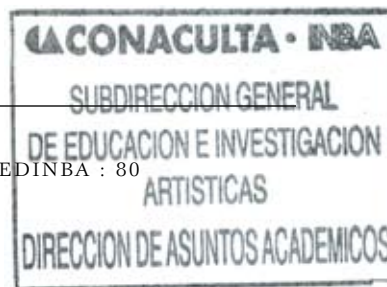
Son motivos de Baja temporal los señalados en el *Reglamento General de Inscripciones para las Escuelas Profesionales de Educación Artística del Instituto*.

Los alumnos de la Maestría podrán solicitar Baja temporal hasta por un año como máximo, siempre y cuando su situación académica lo permita y podrá disfrutarse cuando los alumnos demuestren, fehacientemente, que padecen de salud o situación personal grave que les impida incorporarse al semestre correspondiente para continuar sus estudios.

Baja definitiva

Es motivo de Baja definitiva, además de los contemplados en el *Reglamento General de Inscripciones para las Escuelas Profesionales de Educación Artística del Instituto*:

- I. La no acreditación o reprobación de una asignatura por dos ocasiones.
- II. Reprobar el 50% de las asignaturas del semestre, contempladas en el Plan de Estudios vigente. En caso de contar con número de asignaturas no, se considerará el 50% del número par inferior inmediato al total de asignaturas.



CERTIFICACIÓN Y ACREDITACIÓN

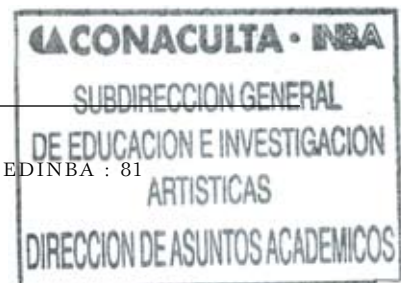
Al término de la Maestría y después de cursar y aprobar todas las asignaturas estipuladas en el Plan de estudios correspondiente, así como haber cumplido con los requisitos de egreso, la Escuela de Diseño emitirá un certificado total de estudios que consignará las calificaciones y los créditos obtenidos por el alumno.

Expedición del Título de Maestría

Para la obtención del Título de grado de Maestría se deberán de cumplir los siguientes requisitos y presentar los documentos probatorios:

- Haber acreditado la totalidad de las asignaturas del plan de estudios en el plazo establecido.
- Cumplir con los requisitos de titulación que estipule la Escuela.
- Aprobar el examen de grado.
- Realizar el pago de derechos correspondiente.
- No adeudar material bibliográfico, instrumento o equipo de la Escuela.

Para tramitar la expedición del Título de grado de Maestría se deberán presentar ante la Dirección de la Escuela, y al área correspondiente de la Subdirección General de Educación e Investigación Artísticas (SGEIA) del INBAL, los documentos que la misma requiera, de acuerdo con lo establecido en la normatividad respectiva.



Lineamientos académicos para la obtención de grado

La obtención del grado es parte de la formación profesional de los alumnos. Los requisitos, características, trámites y plazos que se deberán cubrir para la obtención del grado deberán atender a lo dispuesto en las *Bases que Regulan la Educación y la Investigación Artísticas del INBAL*; el *Reglamento de Servicio Social y Titulación del INBAL*; el *Reglamento de Funcionamiento Interno de la Escuela de Diseño – Título Sexto De la Titulación de la Escuela de Diseño –*; y los presentes lineamientos.

La única modalidad aceptada para la Maestría en Creatividad para el Diseño es el trabajo recepcional, entendido como Tesis-proyecto. Este proceso implica la comunicación y presentación de resultados de una investigación en Diseño. Así, al finalizar los estudios de Maestría en el periodo normal establecido en el Plan de estudios los alumnos presentarán un documento recepcional en esta modalidad para obtener el grado correspondiente.

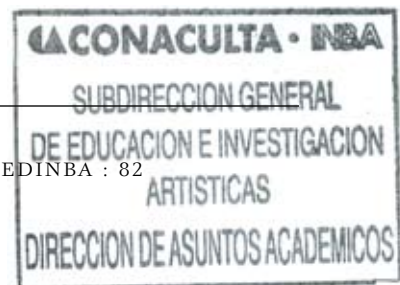
El trabajo final de grado deberá ser un documento teórico-práctico que podrá ser desarrollado en diversos ámbitos del Diseño, siguiendo una serie de conceptos rectores propuestos en virtud de los objetivos generales y líneas de investigación de la Maestría. En ellos, se reflejan preocupaciones contextuales, sociales y funcionales con la intención de elevar la calidad de vida del usuario.

TESIS-PROYECTO DE GRADO

En el ámbito académico se entiende por *tesis* un documento escrito en el que los estudiantes proponen una hipótesis que, enmarcada en una teoría perteneciente a un campo específico del saber, contribuye al desarrollo del conocimiento a través precisamente del planteamiento problema de Diseño que habrá de enriquecer la teoría. Es por ello que, la tesis-proyecto es un trabajo escrito en el que los estudiantes sistematizan una experiencia de indagación, investigación y experimentación generando estrategias aplicables al campo del Diseño y de la que se espera conste de dos partes, una de investigación documental y la otra en el desarrollo de un proyecto complejo de Diseño.

Las tesis-proyecto deberán enmarcarse dentro de alguna de las líneas de investigación propuestas para la Maestría; comprometiéndose a desarrollar un proyecto de Diseño, documentarlo y explicar su proceso de desarrollo y exploración, contextualizándolo en una línea de pensamiento concreto que contenga una fundamentación conceptual y contextual histórica, económica y cultural. Además, deberán circunscribirse a lo acotado por el programa curricular de la Maestría en Creatividad para el Diseño; ser relevantes dentro del contexto que los enmarque, y mostrar el aprovechamiento académico de los estudiantes. En síntesis, las tesis-proyecto deberán:

- Contener la formulación de un problema y las alternativas de solución aplicadas a un trabajo de Diseño.



- Evidenciar la fundamentación conceptual y contextual del problema y las alternativas de solución dentro de un contexto social específico para México y Latinoamérica.

En esta Tesis-proyecto los alumnos deberán sistematizar y sustentar una experiencia de indagación, investigación y experimentación en el campo de Diseño, y concluir con productos y estrategias de Diseño concretos y desarrollados, es decir con entregables de Diseño, relacionados con las preguntas de investigación y susceptibles de ser evaluados. Se entiende aquí por entregable no sólo al documento impreso y anexos de la investigación o a la descripción profunda de estrategias de Diseño, sino también a elementos que ayuden a la comprensión de la tesis. —maquetas, prototipos, dummies, infografías, videos, etc—.

Además, en su presentación y comunicación de resultados, las Tesis-proyecto deberán observar las siguientes cualidades formales: armonía; corrección gramatical, formal y argumentativa; y deberán contener los apartados generales de un escrito académico:

- Portada; índice de contenidos; Introducción.
- Cuerpo de la tesis (capitulado).
- Conclusión o conclusiones.
- Notas a pie de página (aparato crítico, utilizado correctamente según las normas de la Maestría en Creatividad para el Diseño).
- Fuentes de consulta (básicas y de apoyo).
- Índice de ilustraciones, cuadros, esquemas e infografías.
- Partes complementarias (apéndices y glosarios) en caso de ser necesario.

Los borradores y anteproyectos que se entreguen a los sinodales deberán estar compuestos e impresos en un mínimo de 60 cuartillas y un máximo de 80 (cada cuartilla contiene 28 renglones y 64 golpes por renglón).

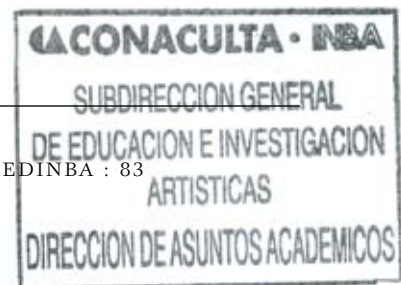
La edición definitiva de la Tesis-proyecto presentará los contenidos antes mencionados en un formato con un claro diseño editorial y una presentación que la identifique como documento académico de la Escuela de Diseño.

EVALUACIÓN DE LA TESIS-PROYECTO

Cada alumno mostrará en la materia de seminario de investigación de cada semestre un avance estipulado de la siguiente manera:

- Primer semestre: 10% de avance en la tesis
- Segundo semestre 40% de avance en la tesis
- Tercer semestre 70% de avance en la tesis
- Cuarto semestre 90% de avances en la tesis

La evaluación de este seminario correrá a cargo del docente asignado para dirigir el mismo, así como del veredicto que emita el Comité Académico de la Maestría a presenciar la exposición que haga el alumno de su trabajo de tesis en la parte final de cada semestre.



DIRECTORES Y ASESORES DE TESIS-PROYECTO DE GRADO

Para la modalidad Tesis-proyecto de grado, la Academia de la Maestría asignará un director de tesis a cada alumno y, en su caso, un asesor, considerando la afinidad con los siguientes aspectos:

- línea de investigación de adscripción del proyecto;
- áreas de competencia de los docentes; y
- número de proyectos a cargo de los profesores.

Director de Tesis-proyecto

El director de tesis deberá trabajar sistemáticamente con el alumno asignado y, en su caso, con el asesor, de acuerdo con los objetivos de formación profesional que se propone aplicar estrategias de distintos tipos a proyectos de diseño que beneficien con sus propuestas al entorno cultural, económico o social a los contextos Mexicano y Latinoamericano.

Los resultados del proyecto deberán presentarse por escrito en un texto que deberá observar una argumentación y redacción sistemáticas, analíticas, críticas y sintéticas. Cuando el director considere terminado el trabajo deberá notificarlo por escrito a la Coordinación de la Maestría.

Asesores de Tesis-proyecto

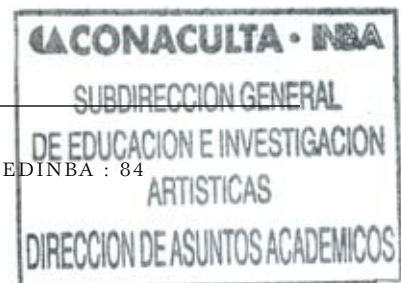
El asesor del trabajo de titulación tiene como función orientar al alumno durante el desarrollo de su Tesis-proyecto y, en su caso, aprobar ésta antes de su presentación al jurado. El asesor deberá tener grado de Maestría, con conocimientos en el área y con una antigüedad mínima de tres años en la docencia.

El alumno podrá proponer un asesor externo, además del designado por la Dirección de la Escuela, siempre que cumpla con los establecidos en el Reglamento de la Escuela de Diseño.

La Dirección de la Escuela podrá designar al asesor o autorizará al propuesto por el alumno, cuando reúna los requisitos que se señalen, de acuerdo con la Coordinación de la Maestría, y en apego al Reglamento interno de la Escuela. Se podrá designar más de un asesor según la complejidad del proyecto o la necesidad de un enfoque interdisciplinario.

El trabajo de asesoría concluye cuando el egresado termina la preparación del documento académico y hace las correcciones solicitadas. El asesor debe autorizar por escrito la reproducción de los ejemplares necesarios para la presentación al jurado y entregar copia de este requisito a la Secretaría Académica.

La única modalidad para obtención del grado en la Escuela de Diseño para la Maestría en Creatividad es la presentación de una Tesis-proyecto de grado, Las características de estos documentos académicos se especifican en el apartado *Lineamientos académicos para la obtención del grado*. Los alumnos no podrán titularse de manera colectiva en esta única modalidad. Los requisitos específicos se encuentran estipulados también en las *Normas generales de Presentación de Examen profesional y Titulación de egresados de la Escuela de Diseño*.



REGISTRO Y TERMINO DE LA TESIS-PROYECTO

El alumno deberá solicitar a la Coordinación de la Maestría y a la Dirección de la Escuela el registro de la Tesis-proyecto; la aprobación de la solicitud y el registro se harán previo dictamen de la Secretaría Académica.

El tema registrado a nombre de un alumno no podrá asignarse a otro en esa misma modalidad salvo que:

- La Escuela declare oficialmente concluido el plazo de que disponía el alumno para concluir el trabajo.
- El tema de la Tesis-proyecto sea propuesto con un nuevo enfoque, que a juicio de la Dirección de la Escuela, justifique un nuevo registro, previo dictamen del Consejo Académico correspondiente.

El tema de la Tesis-proyecto sólo podrá cambiarse a solicitud del interesado y con la aprobación del asesor designado, la Academia de profesores de la Maestría y de la Dirección de la Escuela.

La Tesis-proyecto para la obtención del grado deberá ser concluida en un término no mayor a un año, contados a partir de la fecha en que el alumno concluyó su trayectoria curricular, pudiendo concederse una prórroga de hasta seis meses, por causa justificada por escrito, si así lo autoriza la Dirección de la Escuela. La Tesis-proyecto no será aceptada fuera de los términos establecidos.

EXAMEN DE GRADO

El examen de grado tiene por objeto evaluar al alumno para determinar si es apto para obtener el posgrado, con lo cual la institución educativa acredita la capacidad para el ejercicio de la Maestría. El examen de grado se llevará a cabo de acuerdo con los requisitos correspondientes.

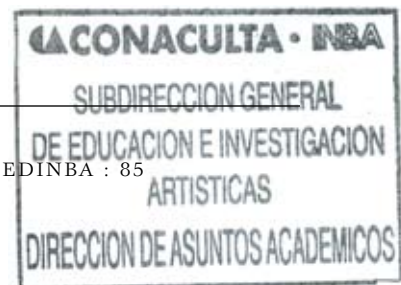
El egresado que ha aprobado el total de las asignaturas estipuladas en el Plan de estudios de la Maestría; y concluido y aprobado su trabajo de Tesis-Proyecto, podrá iniciar los trámites correspondientes, ante la Secretaría Académica de la Escuela.

El examen de grado se realizará en la fecha y hora autorizadas y la disertación durará lo que el Jurado considere conveniente. Asimismo el sustentante podrá realiar el examen en sesión abierta o cerrada, manifestándolo por escrito a Secretaría Académica.

La disertación incluirá una réplica, comentarios, aclaraciones y discusión general sobre el contenido del documento académico Tesis-proyecto, así como un interrogatorio sobre las áreas del programa de la Maestría en Creatividad para el Diseño.

Durante el examen el Jurado cuidará que las preguntas y aclaraciones que se susciten se apeguen al trabajo desarrollado.

Cuando concluya la disertación, los sinodales sesionarán en privado considerando como elementos de juicio el currículo escolar, la originalidad del trabajo presentado y la calidad de la disertación para emitir su veredicto. Se elaborará un acta por cada sustentante.



Resultado del examen de grado

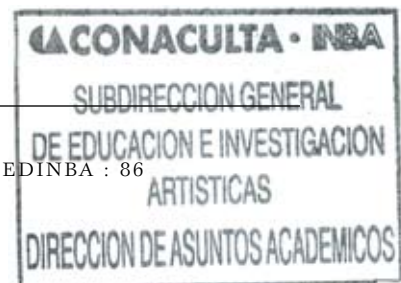
Los resultados del examen de grado se anotarán en el acta correspondiente conforme a los siguientes criterios:

- Aprobado por mayoría.
- Aprobado por unanimidad.
- Aprobado por unanimidad con felicitación, si el trabajo es sobresaliente, el examen es excelente y el sustentante cuenta con un promedio mínimo de 8.5 (ocho punto cinco).
- Aprobado por unanimidad y con mención honorífica, cuando el trabajo sea evaluado como sobresaliente, cuando el examen sea sobresaliente y el sustentante cuente con un promedio mínimo de 9 (nueve) y no haya reprobado ninguna asignatura.
- No aprobado.

Si el veredicto del jurado es *No aprobado* el alumno deberá presentar nuevamente el examen de grado en un plazo no mayor a 60 días naturales, considerándose esta situación su segunda y última oportunidad, para sustentar el tema y la modalidad de trabajo de titulación seleccionada para dicho examen.

El dictamen del jurado será inapelable y será comunicado de inmediato al sustentante del examen y no podrá ser sujeto de revisión, reposición, ni rectificación.

El alumno sólo podrá presentar hasta dos veces el examen de grado; transcurrida esta segunda oportunidad sin aprobación no podrá obtener el grado.

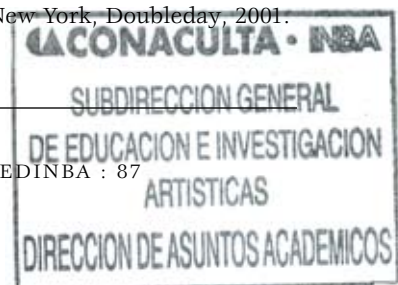


Bibliografía y fuentes de Consulta

ÁREA DE DISCURSOS CONTEMPORÁNEOS DEL DISEÑO

[Análisis crítico de la creatividad y la innovación; Análisis crítico de tendencias de Diseño; Análisis crítico de la Filosofía y el Diseño; Optativa de discursos contemporáneos]

- BENYUS, Janine, *Biomimicry, Innovation Inspired by Nature*, New York, Perennial, 2002.
- BERKUN, Scott, *The myths of innovation*, California, O'Reilly, 2007.
- BRAUNGART, Michael, *Cradle to cradle: remaking the way we make things*, USA, Nort Point Press, 2002.
- BROWN, Tim, *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*, USA, Harper business, 2009.
- CHRISTENSEN, Clayton, *The innovators DNA: Mastering the five skills of disruptive innovators*, USA, Harvard Business review, 2011.
- COMISARENCO, Dina. *Diseño industrial mexicano e internacional. Memoria y futuro*. México, Trillas, 2006.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly, *Flow, The psychology of optimal experience*, USA, Harper Collins e-books, 2011.
- DAN, Ariely, *Predictably Irrational: The Hidden Forces That Shape Our Decisions*, New York, Harper Collins, 2012.
- DESCARTES, René "Discurso del método"
- DUNDON, Elaine, *The seeds of innovation. Cultivating the synergy that fosters new ideas*. USA, Amacom, 2002.
- ETHNOGRAPHIC Field Guide. Sitra. www.sitra.fi.
- GALINDO, Javier, W., *The power of thinking differently*, USA, Hyena Press, 2011.
- GARCÍA Parra, Brenda. *Eco diseño: nueva herramienta para la sustentabilidad*, México, Editorial Designio, 2008.
- GAYNOR, Gerard, *Innovation by Design: What it Takes to Keep your Company on the Cutting Edge*, New York, Amacom, 2002.
- GLADWELL, Malcolm, *Outliers. The story of success*. USA, Hachette Book Group, 2008.
- GOODWIN, Kim, *Designing for the digital age: How to create human-centered products and services*, USA, Wiley, 2009.
- HABERMAS, Jürgen *Ciencia y técnica como ideología*.
- HEIDEGGER, Martin *Ser y tiempo*.
- HUMAN Centered design toolkit. IDEO. 2010.
- KANT, Immanuel *de la Razón pura*.
- KELLEY Tom. Prototyping is the shorthand of innovation. *Design Management Journal* vol. 12, núm. 3 Predicting and Evaluating Design Outcomes. 2001.
- KELLEY Tom. *The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO*, America's Leading Design Firm. 2001.
- KELLEY, Tom, *The art of innovation: lessons in creativity from IDEO*, New York, Doubleday, 2001.

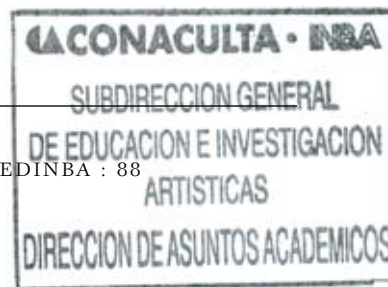


- KELLEY, Tom, *The ten faces of innovation*, New York, Doubleday, 2005.
- KUMAR Vijay. *Innovation planning toolkit*. Institute of Design, Illinois Institute of Technology. 2004.
- LAZLO, Christopher, *Sustainable Value, How the World's Leading Companies are Doing Well by Doing Good*, USA, Stanford University Press, 2008.
- LEHER, Jonah, *Imagine: How creativity works*, USA, Harcourt Publishing Company, 2012.
- LOCKWOOD, Thomas, *Design thinking, integrating innovation, customer experience and Brand value*, USA, Alworth Press, 2009.
- MARTIN, Juez, *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona, Gedisa, 2002.
- NORMAN, Donald, *Diseño emocional: por qué nos gustan o no los objetos cotidianos*, España, Paidós, 2005.
- PRAHALAD, Deepa & Sawhney, Ravi, *Predictable Magic. Unleash the power of design strategy to transform your business*, USA, Prentice Hall, 2011.
- PROCTOR, Rebeca, *Diseño ecológico, 1000 ejemplos*, Barcelona, Gustavo Gili, 2008.
- RAUNIG, G., Ray, G., Wuggenig, U., *Critique of creativity. Precarity, subjectivity and resistance in the "Creative Industries"*. UK, MPG Books Group, 2011.
- ROJAS, M.E., *La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño*. México, Universidad Iberoamericana, 2004.
- SCHRAGE Michael. The Culture(s) of PROTOTYPING., *Design Management Journal*, volume 4, Issue 1, pages 55-65, Winter 1993.
- SCHULER Douglas, *Aki Namioka Participatory design: principles and practices*. Capítulo 7: Jeanette Blomberg y otros. Ethnographic field methods and their relation to design. New Jersey. 1993.
- SILVERSTEIN, D., Samuel, P., & DeCarlo, N., *The innovators tool kit*, USA, Wiley & Sons Incs., 2009.
- STICKDORN, Marc, *This is service design thinking: basics, tools, cases*. USA, BIS Publishers, 2010.
- VALLERO, Daniel & Brasier, Chris, *Sustainable design: the science of sustainability and Green engineering*, USA; Willey and Sons Inc., 2008.
- WEBER, Max *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*.
- WEINSCHENK, Susan, *100 Things every designer needs to know about people*, USA, New Riders, 2011.

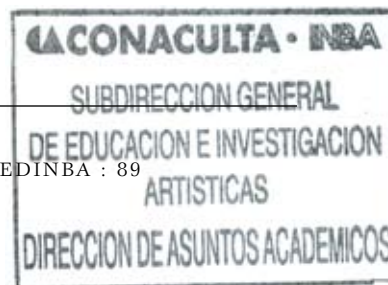
ÁREA DE ANÁLISIS DEL CONTEXTO

[Contexto global; Contexto latinoamericano; Contexto nacional; Contexto profesional del Diseño]

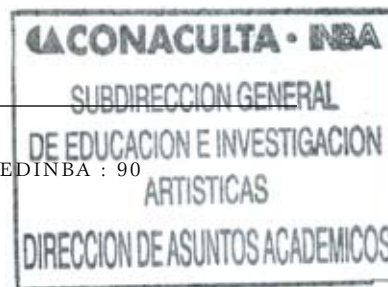
- (1978). *Dependent Accumulation and Underdevelopment*. Monthly Review Press. Nueva York, EUA.
 - (2002), *La Teoría de la Dependencia*. Balance y Perspectivas. Plaza y Janés. México.
- ACHA, Juan. *Arte y sociedad Latinoamérica: El producto artístico y su estructura* México: Fondo de Cultura Económica, 1981
- ADELMAN, Irma. *Teorías del desarrollo económico*. Tercera reimpresión, Fondo de Cultura Económica, México, 1978
- ALVAREZ Méndez J.M. *La interdisciplinariedad como principio ordenador del currículo*. Educación y sociedad. 1985.
- APOSTEL *Interdisciplinariedad y ciencias humanas*, Tecnos 1983, Madrid.
- BALL, Donald A. y Mc Culloch, JR. Wendell H. *Negocios Internacionales. Introducción y aspectos esenciales*. Madrid: 1996. 5ª edición.



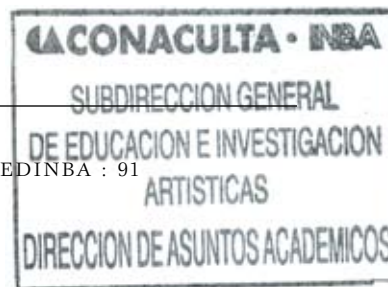
- BANCO Mundial. *Globalization, Growth and poverty, Building and Inclusive World Economy*. New York: Banco Mundial y Oxford University Press, 2002.
- BAUDRILLARD, Jean. *Crítica de la economía política del signo*. Siglo XXI editores. 1977. Pág. 52.
- BAUMAN, Zygmunt. *Trabajo, consumismo y nuevos pobres*. Barcelona: Gedisa, 2000.
- BEINSTEIN, Jorge. *EL largo crepúsculo del capitalismo*. Cartago ediciones, Buenos Aires. 2007.
- BERMUDEZ Cristancho, Luis A., *dinamismo de los negocios internacionales a partir del diseño industrial*, tesis de maestría, FCA UNAM 2006, p. 234.
- BERTALANFFY Ludwig von. *Robots, hombres y mentes*. Guadarrama. Segunda Edición. Teoría general de los sistemas. México. Fondo de Cultura Económica. 1980.
- BID(2002). *Informe de Terminación del Proyecto*. Programa de Ciencia y Tecnología. Préstamos 804/OC-ME y 001/SPQ-ME. México.
- BID (2006). *Educación, Ciencia y Tecnología en América Latina y el Caribe: un compendio estadístico de indicadores*. Banco Interamericano de Desarrollo. Washington, EUA.
- BID(2009). *Programa de Formación de Recursos Humanos Basada en Competencias*. Washington. 29 de julio.
- BLANCARTE, Roberto. *Cultura e Identidad Nacional*. Fondo de Cultura Económica. 1993.
- BM - Banco Mundial (1998). *Higher Education Financing Project*. Report No. 17174. Washington, junio.
- BM - Banco Mundial (2004). *Technical Education and Training Modernization Project*. Report No. 30232. Implementation Completion Report (CPL-38050 SCL-3805A SCPD-3805S). Washington, octubre.
- BM - Banco Mundial (2005). *Innovation for Competitiveness Project*. Loan Agreement. 7296-ME. Washington, D.C. 23 de septiembre.
- BM - Banco Mundial (2006). *Knowledge and Innovation Project. Implementation Completion Report (SCL-43490)*. Reporte 35850-MX. Washington, D.C., 27 de junio.
- BM- Banco Mundial (2006). *Mexico's Challenge of Knowledge-based Competitiveness. Challenges and Opportunities. Colombia and Mexico Country Management Unit*. volume 1. Washington, D.C., junio.
- BM - Banco Mundial (2006). *Mexico's Challenge of Knowledge-based Competitiveness. Challenges and Opportunities*. Colombia and Mexico Country Management Unit. Volumen 1. Washington, D.C., junio.
- BOLETÍN *Demográfico* No. 69. América Latina y Caribe: Estimaciones y Proyecciones de Población. 1950-2050, CEPAL, enero del 2002.
- BONSIEPE Gui, Fernández Silvia. *Historia del diseño en América latina y el Caribe*, publicación colectiva, 2003.
- BROWN Tim. *Innovation through Design Thinking* video of a lecture by (CEO of IDEO)
CAMBRIDGE: Harvard University Press. (New York:Oxford University Press).
- CARDOSO, Fernando Henrique y Enzo Faletto. Capítulo III de Dependencia y Desarrollo en América Latina. México, Siglo XXI, 1981
- CECEÑA C., José Luis (1980). *Superexplotación, dependencia y desarrollo*. IIEs, UNAM. México.
- CECEÑA, Ana E., (coord) (1995). *La internacionalización del capital y sus fronteras tecnológicas*. Caballito / IIEs, UNAM. México.
- CERVERA, Manuel (1996). *Globalización Japonesa*. Siglo XXI / IIEs, UNAM. México.
- CHOSSUDOVSKY, Michel. *Globalización de la Pobreza y nuevo orden mundial*. México DF: Siglo XXI, 2002.



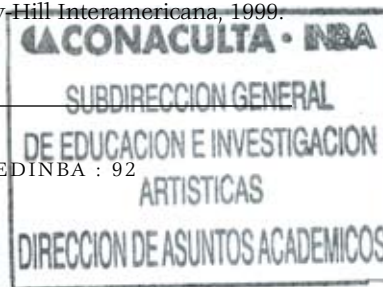
- CLEMENTE R., Durán (2008). México: geografía económica de la innovación. *Comercio Exterior*. Vol. 58. No. 11. México. Noviembre.
- COMISARENCO, Dina. *Diseño industrial mexicano e internacional. Memoria y futuro*. México: Trillas. 2006.
- COMISIÓN Europea (2002). *The European Research Area, an internal knowledge market*. Bruselas, Bélgica.
- COMISIÓN Europea (2003). *Third European Report on Science & Technology Indicators*. Bruselas, Bélgica.
- DELGADO Ramos, Gian Carlo, *La nueva derecha, una reflexión latinoamericana, sociología política del Empresariado mexicano*, CEIICH UNAM México 2009.
- DELGADO Ramos, Gian Carlo (2009). "Maquilización y dependencia tecnológica: el caso de México". *El Norte. Finish Journal on Latin American Studies*. University of Helsinki. No. 4. Finlandia: 1-22.
- DELGADO, Gian Carlo (2006). "Towards a Technological Chinese Hegemony?" *International Journal of Human Sciences*. Vol. 3. No. 1. Turquía, 5 de marzo.
- DELGADO, Gian Carlo (2007). *Alcances y límites del sistema científico-tecnológico chino. Confines de Relaciones Internacionales y Ciencia Política*. No. 5. Año. 3. ITESM. México, enero-mayo.
- DELGADO, Gian Carlo (2008). "Tecnología China 2.0. Nuevo balance del complejo científico-tecnológico chino". *Realidad Económica*. No. 236. Buenos Aires, Argentina. 16 de mayo al 30 de junio.
- DELGADO, Gian Carlo (2009). "Sociología Política del empresariado mexicano" en Salazar, Robinson (coord). *La nueva derecha*. Colección Insumisos Latinoamericanos. Elaleph. Argentina: 233-262.
- DELGADO, Gian Carlo (2009). *Guerra por lo Invisible. Negocio, Implicaciones y riesgos de la nanotecnología*. Ceiiich, UNAM. México.
- DELGADO, Gian Carlo y Saxe-Fernández, John (2005). *Imperialismo Económico en México. Las operaciones del Banco Mundial en nuestro país*. Arena. Random House Mondadori. México.
- DELGADO, Gian Carlo y Saxe-Fernández, John (2007). "Condicionabilidad acreedora versus universidad pública", en *Cultura, educación, ciencia y tecnología en un país en crisis*. Fundación Heberto Castillo Martínez A.C. México.
- DELGADO, Gian Carlo y Saxe-Fernández, John (2007). "Condicionabilidad acreedora versus universidad pública", en *Cultura, educación, ciencia y tecnología en un país en crisis*. Fundación Heberto Castillo Martínez A.C. México.
- DIARIO Oficial de la Federación (2008). *Programa Especial de Ciencia y Tecnología 2008-2012*. México. 16 de diciembre.
- DOS Santos, Theotonio (1968). *Imperialismo y Dependencia*. Era. México.
- ESCOLANO A., "La ciencia de educación. Reflexiones sobre algunos problemas epistemológicos", en *AAVV, epistemología y educación*, 1978, Salamanca, pp 15-26
- FAJNZYLBBER, Fernando (1983). *La Industrialización Trunca de América Latina*. Nueva Imagen. México.
- FAJNZYLBBER, Fernando y Martínez T, Trinidad (1976). *Las empresas transnacionales: expansión a nivel mundial y proyección en la industria mexicana*. Fondo de Cultura Económica. México.
- FAUX, Jeff (2006). *The Global Class War: How America's Bipartisan Elite Lost Our Future*. John Wiley & Sons. New Jersey, EUA/Canadá.



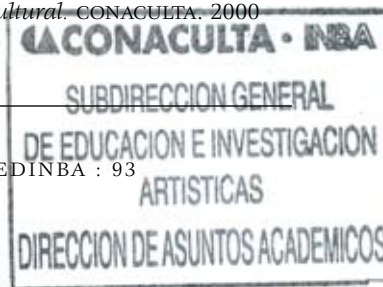
- FMI. Fondo Monetario Internacional. Informe sobre globalización. ¿La Globalización, amenaza u oportunidad ?. abril 2002
- FOLLARI, r. "Interdisciplinariedad, los avances de la ideología, UNAM 1982, México.
- FRANK, Andre G (1972). *Lumpenbuesía, Lumpendesarrollo*. Barcelona, España.
- FRÍAS, Julio. *De la creatividad a la innovación: 200 diseñadores mexicanos*. México, Ediciones Corondel, 2012
- FRIEDMAN L. Thomas. *Tradicón Vs. Innovación*. Atlántida S.A. 1999
- FRIEDMAN, Jonathan. *Identidad cultural y proceso global*. Buenos Aires, Amorrortu, 1994
- FULLER, Buckminster. *Introduction: design for the real world-human ecology and social change*. New York: Panteon, 1971.
- FURTADO C. El desarrollo. En L. Apostel. *Interdisciplinariedad en Ciencias Humanas*. Tecnos, UNESCO. Madrid.
- FURTADO, Celso (1966). *Subdesenvolvimento e Estagnação na America Latina*. Ed. Civilizaçao Brasileira. Río de Janeiro, Brasil.
- GALLINO, Luciano. *Diccionario de sociología*. Siglo XXI editores. México 1995.
- GAO– United States General Accounting Office (1995). Implementation of Exon-Florio and Related Amendments. GAO/NSIAD-96-12. EUA, diciembre.
- GARCÍA Alonso, Maritza. *Identidad cultural e investigación: hacia los pasos una vez perdidos / La Habana: Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura Cubana*. Juan Merinello, 2002
- GARCIA Maritza y Cristina Baeza. *Modelo teórico para la identidad cultural*. Ciudad de La Habana: Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura Cubana Juan Marinello, c1996
- GARCIA Olivera, Francisco. *Reflexiones sobre el diseño*. Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco. México 1996. Pág. 48.
- GAYNOR, G. *Innovation by Design*. New York, American Management Association. 2002
- GEE, S. (1981). *Technology transfer, innovation & international competitiveness*. Wiley & Sons, New York.
- GIDDENS, Anthony. *En el límite. La vida en el capitalismo global*. Barcelona: TQE, 2001.
- GRACIA, Jorge, Juan Eiroa. *Filosofía e identidad cultural en América latina*. Caracas: Monte de Ávila, 1988.
- GRILLO, Paul Jacques. *Form, function and design*. New York: Dover 1975.
- GSUDORF, g. "Pasado, presente y futuro de la investigación interdisciplinaria". En L.
- HECKHAUSEN H, "¿qué es la Interdisciplinariedad?", Boletín sociedad colombiana de epistemología, vol II, 8-9, 1982
- HELD, D., A. McGrew, D. Goldblatt y j. Perraton (eds.), *Global Transformations*, Stanford: Stanford University Press, 1999.
- HÉLLER, Agnes. *Teoría de las necesidades en Marx*. Editorial Península. Barcelona 1998.
- HERNÁNDEZ Sampieri, Roberto; Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio. *Metodología de la investigación*. 2ª. ed., México: McGraw-Hill Interamericana, 1998, XXVIII.
- HERNÁNDEZ Suárez, J. L (2007). "La migración de trabajadores calificados". México: *Revista Electrónica Zacatecana sobre Población y Sociedad*. Año 7. núm. 30. Enero-Agosto.
- HINKELAMMERT, Franz (1970). *El subdesarrollo latinoamericano*. Paidós. Buenos Aires, Argentina.
- HIRST, Paul y Thompson, Grahame (2000). *Globalization in Question*. Blackwell. EUA/UK.
- HOSHINO, T. (2007). "Propiedad y control en las grandes empresas mexicanas". México: *Este País*. núm. 193. Abril: 18.



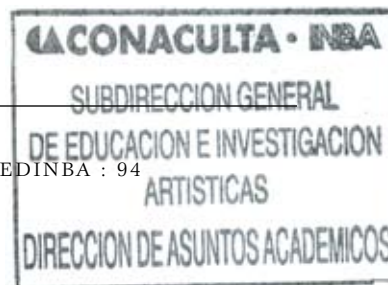
- IMPLICATIONS, Warnings and a Call to Action. In *eDesign2004*.
- JANTSH, E. "Hacia la Interdisciplinariedad y la Transdisciplinariedad en la enseñanza y la innovación" en L. Apostel, G. Brger, A. Briggs y G. Michaud. *Interdisciplinariedad Problemas de la enseñanza y de la investigación en las universidades*. Asociación Nacional de Universidades e Institutos de enseñanza superior. México. 1979. 1ª reimp. p.p. 110-144
- JOHNSON, Chalmers (1982). *MITI and the Japanese miracle. The growth of industrial policy 1925-1975*. Stanford University Press. Stanford, EUA.
- JONES, Andrew (2008). *The Innovation Acid Test*. Axminster: Triarchy Press.
- KELLEY, T. *The ten faces of innovation* EUA: Currency Doubleday. 2005
- KIMURA Koji, *Evolución Industrial en Japón*, Segunda Jornada Nacional de Diseño, Mar del Plata: 2003.
- KJELL, Sedig e Instituto Sueco. *Innovaciones Suecas*. Estocolmo: Kristianstads Boktryckeri, Kristianstad. 2004
- KLEIN J. T. *Interdisciplinarity: History, theory and practice*. Wayne State university press. Detroit. 1990
- KUYPERS, Jan. *The humane village*. ICSID News, Helsinki, n.1,1994.
- LANDAU M., H. E. Proshanky, W Itelson. *Interdisciplinary approach and teh concept of behavioral sciences*. En N. F. Washburne. Pergamon Press. New York. 1962.
- LEVI-STRAUSS, Claude. *La identidad: Seminario interdisciplinario*. Traducción: Beatriz Dorriots Barcelona: Petrel, c1981
- LIBICKI, Martin C (1989). *What Makes Industries Strategic*. The Institute for National Strategic Studies. National Defense University. Washington, D.C., EUA.
- LIBRO verde de la innovacion*. Comisión Europea. Diciembre 1995.
- LOMBARDI, VICTOR. *What is Design Thinking?* Vice President of Global Product, Fox Mobile Group
- MACHADO, Fernández M. (1997). *Gestión tecnológica para un salto en el desarrollo industrial*. CDTI-CSIC, Madrid.
- MAGALLON, Anaya Mario, "Filosofía de la educación para la liberación en la América Latina del siglo XX y su proyección hacia el siglo XXI a través del lenguaje", en: *Latinoamérica. Revista de estudios latinoamericanos* núm. 40. Centro Coordinador y Difusor de Estudios Latinoamericanos, UNAM, México, 2005
- MAGALLON, Anaya Mario, *Filosofía política de la educación en América Latina*, Centro Coordinador y Difusor de Estudios Latinoamericanos, UNAM, México, 1993
- MARIN Ibáñez, Ricardo. *La interdisciplinariedad e Integración de de Saberes*. En *Integración de Saberes e Interdisciplinariedad*, Zayas, Universidad nacional de Educación a Distancia, Madrid, 1988
- MARINI, Ruy Mauro (1973). *Dialéctica de la dependencia*. ERA. México.
- MASEDA, Pilar. *Los inicios de la profesión del Diseño en México*. México: CONACULTA. 2006.
- MAX-NEFF, Manfred. Antonio Elizalde y Martín Hopenhayn. *Desarrollo a Escala Humana, una opción para el futuro*. CEPUR. Medellín 1996.
- MCGRATH, Patrick J (2002). *Scientist, Business and the State*. The University of North Carolina Press. EUA.
- MÉNDEZ Álvarez, Carlos E. *Metodología. Guía para elaborar diseños de investigación en ciencias económicas, contables y administrativas*. 2ª. ed. Santafé de Bogotá: McGraw-Hill Interamericana, 1999.



- MENDOZA, Jorge E; Torres P., Víctor Hugo; & Polanco G., Mayrén (2008). Desigualdad del crecimiento económico regional e innovación tecnológica en México. *Comercio Exterior*. Vol. 58. No. 7. México. Julio.
- MILLS, Charles W (1987). *La élite del Poder*. FCE. México.
- MITTELMAN, James H. *El síndrome de la Globalización, transformación y resistencia*. México: Siglo XXI, 2000.
- NELSON, R.R., y WINTER, S. *An evolutionary theory of economic change*. Harvard University Press, Cambridge, 1982.
- NEUTRA, Richard. *Survival through design*. Oxford: Oxford University, 1969
- NISTEP - National Institute of Science and Technology Policy (1995). "Comparative Studies on Science and Technology Parks for Regional Innovation Throughout the World." *Nistep Publications*. No. 38. Japón.
- NSF (2004). *Science and Engineering Indicators 2004*. National Science Board. Vol. 1. EUA.
- OECD (2004). *Science and Technology Statistical Compendium 2004*. Meeting of the OECD Committee for Scientific and Technological Policy at Ministerial Level. Paris, 29-30 de enero.
- OECD, EUROSTAT, *Proposed Guidelines for Collecting and Interpreting Technological Innovation Data*, 3ª edición, "Manual Oslo", 2005.
- OIT, Organización Internacional del Trabajo. *Por una globalización justa*. Ginebra, 2004.
- OMPI(2001). "Reforma del Tratado de Cooperación en Materia de Patentes: Propuestas de Cuba". *Organización Mundial de la Propiedad Intelectual*. PCT/R/1/4. Ginebra, 23 de marzo.
- ONU(2006). *La inversión extranjera directa en América Latina y el Caribe*. Santiago, Chile.
- ORGANIZACIÓN Mundial de la Propiedad Intelectual, *Informe anual PCT*, Estadísticas 2005
- OTA - Office of Technology Assessment (1991). *Competing Economics: America, Europe and the Pacific Rim*. Government Printing Office. OTA-ITT-498. Washington D.C., EUA.
- OWEN, Charles L. (1998). Design Research: Building the Knowledge Base. *Design Studies*. [UK] 19(1), 9-20. This paper is also available at www.id.iit.edu.
- OWEN, Charles L. Design, *Advanced Planning and Product Development*. This general explanation along with several other papers on the Structured Planning process and a number of project reports and presentations can be seen on the web site www.id.iit.edu.
- OWEN, Charles L. *Responsible Design*. (2004). Achieving Living Excellence.
- ÖZDEN, Caglar (2006). *Brain Drain in Latin America*. United nations Secretariat. Department of Economic and Social Affairs. UN/POP/EGM-MIG/2005/10. Washington, EUA. 5 de Febrero.
- PAPANEK, victor. *Design for the real world-human ecology and social change*. New York: Pantheon, 1971.
- PAVÓN, J., e HIDALGO,A. (1997). *Gestión e innovación: un enfoque estratégico*. Ediciones Pirámide, Madrid.
- PAVÓN, J., y Goodman, R. (1981). *Proyecto MODELTEC. La planificación del desarrollo tecnológico*. CDTI-CSIC, Madrid.
- PERRIN B. Evaluation and future directions for the Job Accommodation Network (JAN) in Canada. *Final Report. Employment Policies and Operations*, HRDC. 1995.
- PIAGET, J. "La epistemología de las relaciones interdisciplinarias". En *Problemas de la enseñanza y de la investigación en las universidades*. Asociación Nacional de Universidades e Institutos de enseñanza superior. México. 1979. 1ª reimp.
- PICCINI, Mabel, Ana Rosa Mantecon. *Recepción Artística y consumo cultural*. CONACULTA. 2000



- PORTER, Michael E. *La ventaja competitiva de las naciones*. 2ª. ed., México: Vergara, 1990.
- PREBISCH, Raúl (1981). *Capitalismo periférico, crisis y transformación*. FCE. México.
- RAVETZ R. Jerome (1971). *Scientific Knowledge and its Social Problems*. Oxford University Press. New York, EUA.
- RICYT (2008). *El Estado de la Ciencia 2008*. Red de Indicadores de Ciencia y Tecnología. En: www.ricyt.org/interior/interior.asp?Nivel1=6&Nivel2=5&IdDifusion=25.
- ROBERTS, Paul, *El fin del petróleo*, Ediciones B, Barcelona, 2004
- RUBENS Bayardo, Monica Lacarrieu, compiladores; Mario C. Casalla. [et al.] *Globalización e identidad cultural* / 2ª ed Buenos Aires, Argentina: CICCUS, 1998.
- RUEDA, Isabel (2001). *Las micro, pequeña y mediana empresas en México en los años noventa*. IIEs, UNAM / Miguel Ángel Porrúa. México, 2001.
- SALINAS, Oscar. *La enseñanza del diseño Industrial en México*. México D.F.: Panorama, CONPES, 2001.
- SARRATE Capdevila, Luisa. "Enfoque interdisciplinar en la educación permanente y de personas adultas" En *Integración de Saberes e Interdisciplinariedad*, Zayas, Universidad nacional de Educación a Distancia, Madrid, 1988.
- SAXE-FERNÁNDEZ, John, Delgado Ramos Gian Carlo. *El mundo actual*. Banco Mundial y Desnacionalización integral en México. CEIICH UNAM, 2003.
- SAXE-FERNÁNDEZ, John, Delgado Ramos Gian Carlo. *Imperialismo y Banco Mundial en América Latina*. Centro de Investigaciones y Desarrollo de la Cultura La Habana, 2004 .
- SAXE-FERNÁNDEZ, John, y otros Autores. *La energía en México: Situación y alternativas*, México-EUA: Seguridad y colonialidad energética. CEIICH UNAM, 2009.
- SAXE-FERNÁNDEZ, John. *Terror e imperio, la hegemonía política y económica de Estados Unidos*. Editorial Debate.
- SAXE-FERNÁNDEZ, John (1998), "Ciclos Industrializadores y Desindustrializadores". *Nueva Sociedad*. núm. 158. Caracas, Venezuela. Noviembre-diciembre: 120-138.
- SAXE-FERNÁNDEZ, John (1999), "Globalización e Imperialismo" en; Saxe-Fernández, John (co-ord). *Globalización, crítica a un paradigma*. Plaza y Janés. México.
- SAXE-FERNÁNDEZ, John (2002). *La Compra Venta de México*. Plaza y Janés. México.
- SCHATAN, Jacobo (1998). *El saqueo de América Latina*. LOM Editorial. Santiago, Chile.
- SCHUMPETER, J.A. (1961). *The theory of economic development*.
- SEMINARIO "Interdisciplinariedad en las universidades" de la OCDE y el Ministerio de educación de Francia, 1979.
- SPARKE, Penny y otros., *Diseño historia en imágenes*. España: Hermann Blume, Design Source Book, 1987.
- STABB, Martín. *América latina en busca de una identidad: Modelos de los ensayos ideológicos hispanoamericanos 1890-1960*. Caracas: Monte Ávila, 1967.
- SWEETZ, Paul (1972). *Capital Monopolista*. Siglo XXI. México.
- SWEETZ, Paul y Magdoff, Harry (comp) (1970) *The Dynamics of US Capitalism: Corporate Structure, Inflation, Credit, Gold and the Dollar*. Monthly Review Press. Nueva York, EUA.
- TORRES Santomé, Jurjo. "Globalización e Interdisciplinariedad". El currículo integrado, Edit Murata, 1994, Madrid
- TOUSSAINT, Eric (2006). *Banco Mundial: el golpe de Estado permanente*. El Viejo Topo. Barcelona, España.



- TRIANA C., Juan; Torres P., Ricardo; y Martín F., Mariana (2005). *Cuba: hacia la economía basada en el conocimiento*. Ciencias Sociales. La Habana, Cuba.
- UGARTECHE, Oscar, *La crisis global y la regionalización: una visión desde América Latina*. Red Latinoamericana sobre deuda, democracia y derechos humanos, Latinadadd, Lima 2009
- UNESCO (2009). *Global Education Digest 2009. Comparing Education Statistics Across the World*. Canadá.
- VILLAGRASA, Jesús, *Globalización ¿un mundo mejor?* México Trillas, 2003.
- VILLORO, Luis. De las confusiones de un nacionalismo cultural. Suplemento de "uno más uno". México. 1982.
- WILL, Hutton. En el límite. La vida en el capitalismo global. Barcelona: TQE, 2001.
- WILLIAMSON, J (1990). "What Washington Means by Policy Reform" en John Williamson (ed.), *Latin American Adjustment: How Much Has Happened?* Institute for International Economics. Washington, D.C., EUA.
- WINNING by Design Director magazine, January 2010
- ZEPEDA Patterson, Jorge (coordinador) (2007). *Los Amos de México*. Planeta. México.

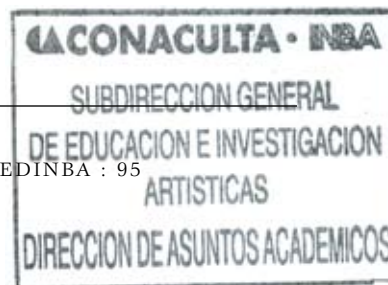
Otros recursos:

www.quorum.org.mx
www.centrodiseno.com
www.zimatdesign.com
www.morrissociety.org
www.insitum.com
www.made-id.com
www.design-engine.com
www.core77.com
www.gdusa.com
www.innovationjournal.org
www.designcouncil.org.uk
www.mocoloco.com
www.springwise.com
www.businessweed.com/innovate
www.vienaignek.at

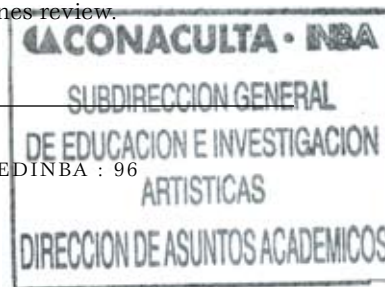
ÁREA DE PROYECTOS COMPLEJOS DE DISEÑO

[Proyectos I: Laboratorio experimental; Proyectos II: Planeación; Proyectos III: Articulación y desarrollo; Proyectos IV: Generación de prototipos]

- A process for practicing design innovation. Vijay Kumar. *Journal of business strategy*. 2009.
- ABDUCTIVE Thinking and Sensemaking: The Drivers of Design Synthesis, Jon Kolko, Design Issues Winter 2010, Vol. 26, No. 1: 15–28.
- DE Bono, E. (1995) *El pensamiento paralelo*. De Sócrates a De Bono. México: Paidós.
- DE Bono, E. (1997) *El pensamiento creativo*. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. México: Paidós.



- DESIGN in the learning organization: Educating for the new culture of product development. Richard Buchanan, Craig Voguel. *Design Management Journal*. Primavera 2000.
- DESIGN Methodology as a Migration from Analytic Methodology. Darius Mahdjoubi. *Design Management Review*. volume 18, Issue 4, pages 50–57, Fall 2007.
- DESIGN Thinking: notes on its nature and use. Charles Owen. *Design Research Quarterly*. Enero 2007.
- ETHNOGRAPHIC Field Guide. Sitra. www.sitra.fi.
- EXPLORING how technology is changing the landscape of design, Thomas Walton, *Design Management Journal*, volume 14, pages 6–9, Spring 2003.
- HUMAN Centered design toolkit. IDEO. 2010.
- INNOVATION planning toolkit. Vijay Kumar. Institute of Design, Illinois Institute of Technology. 2004.
- INNOVATION— *What's Design Got to Do with It?*, Bettina von Stamm, *Design Management Review* Volume 15, Issue 1, pages 10–19, Winter 2004.
- KELLEY Tom. Prototyping is the shorthand of innovation. *Design Management Journal* vol. 12, No. 3 Predicting and Evaluating Design Outcomes. 2001.
- KELLEY Tom. The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm. 2001.
- KUMAR Vijay. Innovation planning toolkit. Institute of Design, Illinois Institute of Technology. 2004.
- LEHER, Jonah, *Imagine: How creativity works*, USA, Harcourt Publishing Company, 2012.
- NEW directions for design. Gianfranco Zaccai, Gerald Badler. *Design Management Journal*. Primavera 1996.
- PARTICIPATORY design: principles and practices. Douglas Schuler, Aki Namioka Capitulo 7: Jeanette Blomberg y otros. *Ethnographic field methods and their relation to design*. New Jersey. 1993
- SCHRAGE Michael. The Culture(s) of PROTOTYPING,. *Design Management Journal* Volume 4, Issue 1, pages 55–65, Winter 1993
- SCHULER Douglas, *Aki Namioka Participatory design: principles and practices*. Capítulo 7: Jeanette Blomberg y otros. *Ethnographic field methods and their relation to design*. New Jersey. 1993.
- SHERWIN, David. *Creative workshop: 80 challenges to sharpen your design skills*.
- SILVERSTEIN, D., Samuel, P., & DeCarlo, N., *The innovators tool kit*, EUA, Wiley & Sons Incs., 2009.
- SPARK innovation through empathic design. Dorothy Leonard and Jeffrey F. Rayport. *Harvard Business Review* Noviembre 1997.
- THE Culture(s) of PROTOTYPING, Michael Schrage. *Design Management Journal* Volume 4, Issue 1, pages 55–65, Winter 1993.
- THE Innovation Dimension: Designing in a Broader Context, Leon Cruickshank *Design Issues* Spring 2010, Vol. 26, No. 2: 17–26.
- THE sword of Data: Does Human-Centered Design Fulfill Its Rhetorical Responsibility?, Erin Friess, *Design Issues* Summer 2010, Vol. 26, No. 3: 40–50.
- UNLEASHING the Power of Design Thinking. Kevin Clark, Ron Smith. *Design Management Review*. Vol. 19, No. 3, Summer 2008.
- WOLPERT, J. (2002) *Breaking out of the innovation box*. *Harvard Business Review*.



Fuentes referentes a Innovación

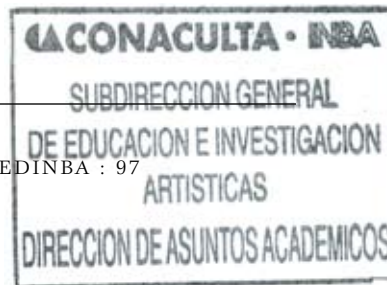
- BILL Moggridge *Designing Interactions*. Massachusetts Institute of Technology. 2006
DAVILA, Epstein, Shelton Making Innovation work. Wharton school publishing. 2006
DOBLIN Group Breakthroughs. Design Quarterly 167. Chicago.
DOBLIN Group Time to innovate. Chicago. 2003
INTERNATIONAL design conference in ASPEN The new business of design. Allworth press. 1996
JERRY Hirshbery. Harper Perennial The creative priority quiz. 1999
JOE Tidd, John Bessant, Keith Pavitt Managing Innovation. Wiley. 2001
ROWAN Gibson Rethinking the future. NB. 1997
TOM Kelley The art of innovation. Currency Doubleday. 2001

Fuentes referentes a las técnicas de recolección de información en antropología, sociología y psicología, que aportaran el conocimiento básico sobre los métodos de investigación que se utilizan actualmente y que son aplicados a la investigación cualitativa de mercados.

- CORBETTA, Piergiorgio. (2003). Metodología y técnicas de investigación social. McGrawHill, Madrid.
DENZIN, Norman K. y Lincoln, Yvonna S. (1998). "Collecting & Interpreting Qualitative Materials". Sage Publications Incorporated, Australia.
DEY, Ian. (1993). "Qualitative Data Analysis". Routledge, Londres.
GALINDO Cáceres, Jesús. (1998). *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. Prentice Hall, México.
GARZA Mercado, Ario. (1996). *Manual de técnicas de investigación para estudiantes de ciencias sociales*. Séptima edición. Colegio de México, México.
HAMMERSLEY, Martín y Paul Atkinson. (1994). *Etnografía: Métodos de investigación*. Paidós, Barcelona.
WEISS, Robert S. (1994). "Learning From Strangers: The art and method of qualitative interview studies". The Free Press, New York.

Fuentes relacionadas con metodología del Diseño, fundamentos, innovación, y técnicas de generación de ideas.

- KELLEY, Tom. (2001). "The Art of Innovation". Doubleday, New York.
LAUREL, Brenda y Lunenfeld, Peter. (2003). "Design Research: Methods and Perspectives". MIT Press, EUA.
NORMAN, Donald A. (1988). "The Psychology of Everyday Things". Basic Books, New York.
ROOT-BERNSTEIN, Robert and Michéle. (1999). "Sparks of Genius: The Thirteen Thinking Tools of the World's Most Creative People". Houghton Mifflin, New York.
ROOZENBURG, N., Eekels, J. (1995). "Product Design: Fundamentals & Methods". John Wiley & Sons Incorporated.
SEELY, John and various authors. (1995). "Seeing Differently: Insights on Innovation". MA Harvard Business School Press, Boston.
ZEISEL, John. (1995). "Inquiry by Design: Tools for Environment-Behavior Research". Cambridge University Press, New York.



Fuentes relacionadas con la innovación a nivel empresarial, estrategia y generación de insights.

BEITLER, Michael. (2003). "Strategic Organizational Change". Practitioner Press International, EUA.

SCOTT Poole, Marshall , (Et. Al). (2000). "Organizational Change and Innovation Processes: Theory and Methods for Research". Oxford University Press, EUA.

ZALTMAN, Gerarld. (2003). "How customers think: Essential insights into mind of the market". Harvard Business School Press, EUA.

Artículos

ARNAL, Luis, y Holguín, Roberto. *La Investigación Cualitativa como Herramienta de Innovación*. MK Marketing + Ventas, núm. 192, June 2004, Pág. 26, Madrid, España.

CAIN, John. "Experience-Based Design: Toward a Science of Artful Business Innovation". Design Management Journal, Vol. 9, No. 4, Fall 1998.

PEREIRA, Luis. "Alternative Method for Design Activity Research". Chicago, IL, Aug 2001.

Internet

<http://www.portigal.com/>

<http://business-model-design.blogspot.com/>

<http://www.businessweek.com/innovate/NussbaumOnDesign/>

<http://www.bplusd.org/>

<http://www.guerrilla-innovation.com/>

<http://npd.typepad.com/designbs/>

<http://www.cph127.com/cph127/>

<http://www.designcouncil.org.uk/mt/red/>

<http://del.icio.us/>

<http://www.mycoted.com/creativity/techniques/>

ÁREA DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

[Seminario de investigación I; Seminario de investigación II; Seminario de investigación III; Seminario de investigación IV]

ARNAL, Luis, y Holguín, Roberto. *La Investigación Cualitativa como Herramienta de Innovación*. MK Marketing + Ventas, N° 192, June 2004, Pag. 26, Madrid, España.

BRAMBILA, Berenice, Manual para la elaboración de tesis, México, Trillas, 1996.

CAIN, John. "Experience-Based Design: Toward a Science of Artful Business Innovation". Design Management Journal, Vol. 9, No. 4, Fall 1998.

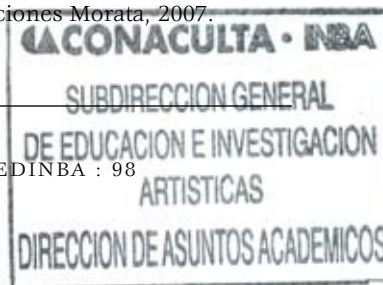
DENZIN, Norman K. y Lincoln, Yvonna S. (1998). "Collecting & Interpreting Qualitative Materials". Sage Publications Incorporated, Australia.

DEY, Ian. (1993). "Qualitative Data Analysis". Routledge, Londres.

ECO Umberto, Cómo se hace una tesis: técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura, México, Gedisa, 2011.

ESTRADA Lara, Metodología de la investigación científica: nivel básico, medio superior y superior, Universidad de Guanajuato, 2008.

FLICK, Uwe. Introducción a la investigación cualitativa. España: Ediciones Morata, 2007.



- GALINDO Cáceres, Jesús. (1998). *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. Prentice Hall, México.
- GARZA Mercado, Ario. (1996). *Manual de técnicas de investigación para estudiantes de ciencias sociales*. Séptima edición. Colegio de México, México.
- HAMMERSLEY, Martín y Paul Atkinson. (1994). *Etnografía: Métodos de investigación*. Paidós, Barcelona.
- HERNÁNDEZ R., Fernández, C. & Baptista, L. Metodología de la investigación, México, Mc. Graw Hill, 2006.
- HUMAN Centered design toolkit. IDEO. 2010
- KELLEY Tom. Prototyping is the shorthand of innovation. Design Management Journal Vol. 12, núm. 3 Predicting and Evaluating Design Outcomes. 2001
- KORNBIT, A. Metodologías cualitativas en ciencias sociales modelos y procedimientos de análisis. Buenos Aires: Biblos, 2007.
- KUMAR Vijay. Innovation planning toolkit. Institute of Design, Illinois Institute of Technology. 2004.
- LAUREL, B. Design Research, EUA, MIT, 2003.
- LAUREL, Brenda y Lunenfeld, Peter. (2003). "Design Research: Methods and Perspectives". MIT Press, EUA.
- PEREIRA, Luis. "Alternative Method for Design Activity Research". Chicago, IL, Aug 2001.
- RIVAS Tovar Arturo, Cómo escribir una tesis de maestría, México, IPN, 2004.
- ROOT-BERNSTEIN, Robert and Michéle. (1999). "Sparks of Genius: The Thirteen Thinking Tools of the World's Most Creative People". Houghton Mifflin, New York.
- ROOZENBURG, N., Eekels, J. (1995). "Product Design: Fundamentals & Methods". John Wiley & Sons Incorporated.
- SCHRAGE Michael. The Culture(s) of PROTOTYPING. Design Management Journal Volume 4, Issue 1, pages 55-65, Winter 1993
- SEELY, John and various authors. (1995). "Seeing Differently: Insights on Innovation". MA Harvard Business School Press, Boston.
- SIMONSEN, Jesper., Jorgen Ole Baerenholdt, Monika Büscher y Damm Scheuer. Design Research, Synergies from Interdisciplinary Perspectives. Londres: Routledge: 2010.
- WALKER Melisa, Cómo escribir trabajos de investigación, Barcelona, Gedisa, 2000.
- WALKER Melisa, Cómo escribir trabajos de investigación, Barcelona, Gedisa, 2000.
- ZALTMAN, Gerarld. (2003). "How customers think: Essential insights into mind of the market". Harvard Business School Press, EUA.
- ZEISEL, John. (1995). "Inquiry by Design: Tools for Environment-Behavior Research". Cambridge University Press, New York.

Otros recursos

<http://www.portigal.com/>

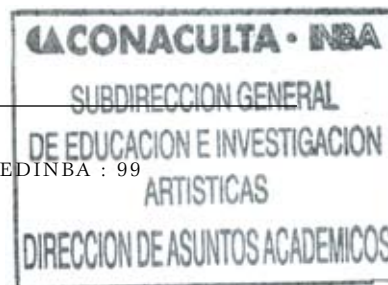
<http://business-model-design.blogspot.com/>

<http://www.businessweek.com/innovate/NussbaumOnDesign/>

<http://www.bplUSD.org/>

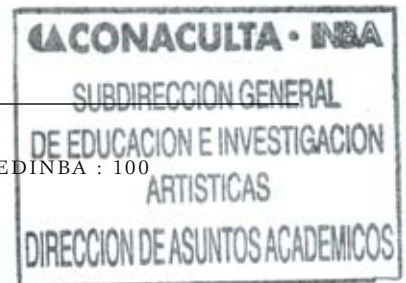
<http://www.guerrilla-innovation.com/>

<http://npd.typepad.com/designbs/>



BIBLIOGRAFÍA

<http://www.cph127.com/cph127/>
<http://www.designcouncil.org.uk/mt/red/>
<http://del.icio.us/>



Perfiles docentes

Para cada una de las áreas de conocimiento de la Maestría en Creatividad para el Diseño, se busca que su cuerpo docente reúna las características idóneas y un perfil profesional que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje de este programa académico. Es así que la Academia de la Maestría estará conformada por docentes que cuenten con:

- Título de maestría o doctorado, con estudios en Diseño (gráfico, industrial, textil o estratégico, entre otros); Creatividad; Innovación; Artes visuales; Historia del arte; Filosofía; Ciencias económicas y sociales; Ciencias Políticas y Sociales; o áreas afines.
- Experiencia académica de cinco años como mínimo, y al menos dos años a nivel maestría.
- Será deseable haber publicado textos en relación con la temática del curso.

Además de los requisitos anteriores, para cada asignatura se solicitarán las características que se señalan a continuación.

ÁREA DE DISCURSOS CONTEMPORÁNEOS DEL DISEÑO

Asignatura: Análisis crítico de la creatividad y la innovación

- Conocimientos sobre teorías de la creatividad e innovación.

Asignatura: Análisis crítico de tendencias de Diseño

- Conocimientos con respecto a los discursos contemporáneos del diseño.

Asignatura: Análisis crítico de la filosofía y el Diseño

- Conocimientos con respecto al diseño y el arte.

ÁREA DE ANÁLISIS DEL CONTEXTO

Asignatura: Contexto global

- Conocimientos y experiencia en líneas de investigación enfocadas a procesos de innovación, diseño, recursos naturales, tecnología de punta y su relación con el desarrollo de las economías mundiales y en especial de Latinoamérica.

Asignatura: Contexto latinoamericano

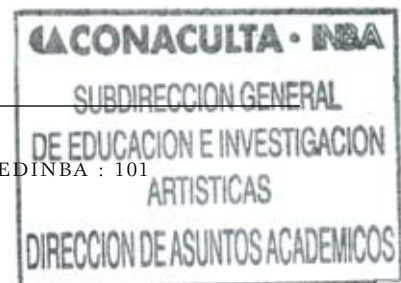
- Conocimientos y experiencia en líneas de investigación enfocadas a procesos de innovación, diseño, recursos naturales, tecnología de punta y su relación con el desarrollo de las economías mundiales y en especial de Latinoamérica.

Asignatura: Contexto nacional

- Conocimientos y experiencia en el desarrollo de proyectos regionales conocimiento histórico económico de la región y su relación con el Diseño.

Asignatura: Contexto profesional del Diseño

- Conocimientos con respecto a contexto profesional del diseño en México.
- Experiencia profesional en el campo del diseño



ÁREA DE PROYECTOS COMPLEJOS DE DISEÑO

Asignatura: Proyectos I: Laboratorio experimental

- Conocimientos sobre investigación aplicada al diseño.

Asignatura: Proyectos II: Planeación

- Conocimientos y experiencia en el desarrollo de proyectos de diseño estratégico, *design thinking*, e investigación cualitativa orientada a la innovación o al diseño.

Asignatura: Proyectos III: Articulación y desarrollo

- Conocimientos y experiencia en el desarrollo de proyectos de diseño estratégico, *design thinking*, e investigación cualitativa orientada a la innovación o al diseño.

Asignatura: Proyectos IV: Generación de prototipos

- Conocimientos y experiencia en el desarrollo de proyectos de diseño estratégico, *design thinking*, evaluación y pruebas de conceptos de diseño a partir de metodologías cualitativas y cuantitativas y su aplicación en el contexto social.

ÁREA DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Asignatura: Seminario de investigación I

- Conocimientos sobre Metodología de la Investigación e Investigación en Diseño.
- Haber desarrollado al menos un proyecto de investigación.

Asignatura: Seminario de investigación II

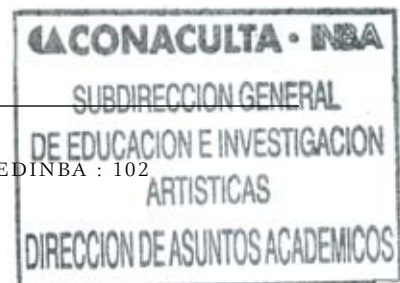
- Conocimientos sobre Metodología de la Investigación e Investigación en Diseño.
- Haber desarrollado al menos un proyecto de diseño estratégico.

Asignatura: Seminario de investigación III

- Conocimientos sobre Metodología de la Investigación e Investigación en Diseño.
- Haber desarrollado al menos un proyecto de diseño estratégico.

Asignatura: Seminario de investigación IV

- Haber desarrollado al menos un proyecto de diseño estratégico.
- Conocimientos sobre Metodología de la Investigación e Investigación en Diseño.



INSTITUTO NACIONAL DE BELLAS ARTES Y LITERATURA

Teresa Vicencio Álvarez
Directora General

Maricela Jacobo Heredia
Subdirectora General de Educación e Investigación Artísticas

María Eugenia Chávez Guzmán
Directora de Asuntos Académicos

Alejandra Adame Romero
Directora de Servicios Educativos

ESCUELA DE DISEÑO

Berenice Miranda Vadillo
Directora

Haydée Girón Rivas
Secretaria Académica

Estudios de posgrado
MAESTRÍA EN CREATIVIDAD PARA EL DISEÑO

Aideé García Melgarejo
Coordinadora académica

*Comisión responsable de la elaboración del Plan de Estudios
de la Maestría en Creatividad para el Diseño:*

**Dra. María Eugenia Rojas Morales, Dr. Luis Alexander Bermúdez Cristancho
y Mtra. Aideé García Melgarejo**

Agradecimiento por sus colaboraciones a:

**Tullia Bassani Antivari, Martín Cruz Gatica, Claudia De Valle Romero,
Margarita Landázuri Benítez, Eloísa Mora Ojeda, Antonio Rivera Díaz,
Fernando Rodríguez Álvarez, y Julio César Séneca Güemes**

