

# LA NUEVA EDUCACIÓN DEL DISEÑADOR GRÁFICO

ANTONIO RIVERA

■ CIERTOS LIBROS NARRAN LAS RUTAS Y LOS AZARES DE QUIEN VIAJA POR TERRITORIOS CON EL FIN DE CONOCER SUS PAISAJES Y SUS HABITANTES, ESTE ES UNO DE ESOS LIBROS. Resume un viaje emprendido con el fin de recorrer una parte de la geografía de la educación superior del diseño.

Antonio Rivera presenta a los lectores su visión de diversos horizontes que al viajar se han puesto ante su mirada cuyas reflexiones y experiencias quiere compartir con otros viajeros. Proporcionando al lector interesado una especie de brújula que lo oriente por los territorios de la pedagogía y la enseñanza del diseño gráfico. Inicialmente presenta ideas generales sobre la Pedagogía del Diseño, partiendo de una visión panorámica del fenómeno; en segundo lugar, se hacen explícitas las premisas didácticas, que se derivan tanto de la teoría de la argumentación como del constructivismo social. La tercera parte se concentra en tres casos específicos de enseñanza del diseño presentando a los lectores las características específicas de las competencias retóricas a desarrollar en los futuros diseñadores. Por último, en un cuarto capítulo, se caracterizan y establecen propuestas a problemáticas pedagógicas.

La lectura de este texto aportará un grano de arena a las reflexiones de todos aquellos que se interesen en la pedagogía universitaria del diseño gráfico y que —como Antonio Rivera— creen en la educación como una posible vía para salir del aciago marasmo en el que se encuentran nuestros queridos países.

*Designio / Libros de diseño*

[www.editorialdesignio.com](http://www.editorialdesignio.com)

## ÍNDICE

- 09 PRESENTACIÓN
- 11 PRÓLOGO
- 15 INTRODUCCIÓN
- 17 CAPÍTULO 1  
CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA PEDAGOGÍA DEL DISEÑO
- Sobre los fines de la educación universitaria y sobre el estado de desarrollo de la disciplina
- El diseño como pensamiento humanístico
- El diseño es una *teckné*
- La mirada histórica es siempre una mirada teórica
- Se requiere un modelo que proporcione estructura
- Debemos formar para la interdisciplina
- Formar profesores - investigadores
- Ideas para un diagnóstico pedagógico
- Conclusiones del capítulo
- 37 CAPÍTULO 2  
PREMISAS DIDÁCTICAS PARA UNA PEDAGOGÍA DEL DISEÑO
- El diálogo y la argumentación como principal premisa educativa
- Condiciones para un diálogo enriquecedor
- La enseñanza basada en problemas
- Las cuestiones del taller de diseño son cuestiones retóricas
- 63 CAPÍTULO 3  
LOS TALLERES DE DISEÑO  
Y EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS RETÓRICAS
- Los talleres de diseño de cartel y de diseño de identidad gráfica
- 1 Técnicas cuasilógicas

2 Técnicas basadas en la estructura de lo real

3 Técnicas basadas en el caso particular y la analogía

El taller de diseño de identidad gráfica

Diseño editorial del libro *Yo en primera persona*:  
un caso de desarrollo de competencias argumentativas

1 Sobre la noción de competencia

2 Sobre la noción de argumento

3 Caso del diseño editorial del libro de cuentos infantiles  
*Yo en primera persona*

Conclusiones del capítulo

#### 107 CAPÍTULO 4

PROBLEMAS PEDAGÓGICOS Y PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS  
PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DEL DISEÑO GRÁFICO

Problemáticas pedagógicas en el taller de diseño

1 El problema de la propia conceptualización docente  
y la mecánica del taller de diseño

2 El problema de la escasa conceptualización de la disciplina

3 El problema de la integración de las competencias retóricas

Propuestas pedagógicas para el taller de diseño

1 Estrategias para la 'desintoxicación de los profesores'

2 La construcción de argumentos pertinentes

3 Planeación y organización de las acciones pedagógicas

4 Integrar las competencias

5 La mediación para el desarrollo de las competencias retóricas

6 Evaluación de las acciones dialógicas

Conclusiones del capítulo

#### 135 EPÍLOGO

#### 137 BIBLIOGRAFÍA

#### 141 EL AUTOR