

Metodologías del diseño en tiempos de transformación

Nuestra revista *uces.DG* | *enseñanza y aprendizaje del diseño* es una publicación semestral dedicada a la investigación y divulgación científica en el campo del diseño y la comunicación visual. Su principal objetivo es aportar a la reflexión sobre estas disciplinas, sus transformaciones metodológicas, sus vínculos con la cultura contemporánea y los modos en que hoy se enseña, se investiga y se practica el diseño.

En este número 24 el eje de la publicación está puesto en las metodologías del diseño en tiempos de transformación, una línea que atraviesa los artículos reunidos y que permite pensar de qué manera cambian los procesos proyectuales, las herramientas de trabajo, las estrategias de enseñanza y las formas de producción de conocimiento en este presente atravesado por nuevas tecnologías, revisiones de la disciplina y contextos culturales complejos.

Los dos primeros trabajos abordan de manera directa el lugar de la IA (inteligencia artificial) en el diseño contemporáneo. El artículo «*La IA como andamiaje cognitivo en la didáctica del diseño de marca gráfica*» Adriana Cardoso Villegas y su equipo, reflexionan sobre la integración de la inteligencia artificial generativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje del diseño de identidad visual, marcando sus posibilidades y límites en relación con el pensamiento proyectual. En la misma línea, «*La ingeniería de prompts como catalizador de la creatividad en el diseño gráfico actual*» Saúl M. Gómez propone una mirada sobre una competencia que está cada vez más presente en la práctica profesional, poniendo foco en los aportes de la creatividad, la exploración visual y la formación crítica.

Por otro lado, este número recupera el valor de las metodologías colaborativas y del diseño como proceso de investigación. Janeth Liliana Benavides en «*Deconstruir para crear un proyecto innovador y colaborativo*» presenta una experiencia de investigación y desarrollo centrada en la construcción de herramientas educativas donde la experimentación, el trabajo colectivo y la revisión de metodologías de aprendizaje se convierten en parte fundamental del proyecto.

Daniela Velázquez Ruiz y su equipo en *«Diseño proyectual y construcción de identidad institucional: una metodología basada en la recherche-projet para el XXV Congreso Latinoamericano de Diseño (México, 2025)»* articulan investigación, reflexión ética y acción proyectual para dar forma a una identidad visual situada, capaz de condensar valores culturales, institucionales y territoriales del diseño latinoamericano.

Esta edición incorpora una mirada histórica y crítica sobre la comunicación visual, en el artículo *«Eulalio Ferrer, de los campos de concentración a la publicidad en suelo mexicano»* Mauricio César Ramírez Sánchez recupera una trayectoria fundamental para pensar los vínculos entre exilio, lenguaje, experiencia histórica y profesionalización de la publicidad. Y, Alejo Dillor en la reseña *«El terror en las pampas, lo feo y la crítica social: reseña sobre la película Cuando acecha la maldad de Demían Rugna»* nos propone una lectura estética y simbólica del horror argentino mostrando cómo la imagen audiovisual puede convertirse en una vía para interrogar la violencia, los miedos sociales y las tensiones del presente local.

En la sección *Soy Diseño*, tenemos les compartimos un portfolio de proyectos de docentes de la Licenciatura en Diseño y Comunicación de la UCES, así se amplía el recorrido del número y nos permite poner en valor la producción de quienes, además de enseñar, investigan, diseñan y construyen conocimiento desde la práctica. El portfolio reafirma así una idea que atraviesa esta publicación desde sus inicios: la docencia en diseño también es un espacio de producción, experimentación y pensamiento visual.

Una vez más, *uces.DG* busca consolidarse como un espacio de intercambio académico y disciplinar en torno a los problemas, debates y desafíos del diseño contemporáneo. Los trabajos reunidos en esta edición muestran que pensar las metodologías del diseño implica revisar procedimientos y reflexionar sobre las formas en que nuestra disciplina se transforma y construye nuevas maneras de enseñar, proyectar e investigar.

Sebastián Gallo

Director de UCES.dg Enseñanza y aprendizaje del diseño