

## El referente autóctono como herramienta en los procesos formativos del Diseño

### Autor

Lic. Andrés Badilla Agüero, [abadillaaguero@gmail.com](mailto:abadillaaguero@gmail.com)  
Universidad de Costa Rica, Costa Rica

### RESUMEN

El escenario cambiante propiciado en la era de la información y comunicación sugiere nuevos desafíos en torno a la formación en el diseño, en un contexto global en que el entorno inmediato puede resultar una fuente significativa y renovada de recursos para la práctica de la disciplina. En este trabajo se evaluó la incorporación de referentes autóctonos en el proceso formativo básico del diseño de los estudiantes de primer año de la Sección de Artes Plásticas, en la Sede de Occidente de la Universidad de Costa Rica; desde tres ámbitos específicos: la apropiación de la estética y estilos de representación de grupos precolombinos costarricenses, la exploración de la flora y la fauna endógena, y el diseño para el entorno local.

Esta valoración, partió del análisis correlacional de la puesta en práctica de los elementos señalados; en convergencia con el abordaje de los contenidos estructurados en el programa del curso Diseño 2; el uso del método proyectual para la resolución de problemas básicos de diseño; la aplicación de los conceptos del lenguaje visual; y los resultados puntuales obtenidos desde cada proyecto.

Del análisis se desprenden bondades y retos pedagógicos de la metodología: la posibilidad de búsqueda de un diseño con más identidad y consciencia sobre su entorno; y la ampliación de los recursos estéticos, visuales y conceptuales. Esto, considerando también que existe la necesidad de una correlación dialógica con los diversos lenguajes, influencias y referentes globales estudiados en el proceso formativo.

Palabras clave: Diseño, enseñanza y aprendizaje del diseño, referentes autóctonos del diseño, método proyectual, lenguaje visual, identidad.

El escenario cambiante propiciado por el desarrollo tecnológico y el advenimiento de la era de la información y comunicación, en un contexto global marcado por la inmediatez, el consumo masivo de imágenes y de objetos de diseño en general; sugiere nuevos desafíos en torno a los procesos de enseñanza – aprendizaje en el diseño. Desde lo teórico - conceptual hasta lo pragmático, las diversas etapas del proceso pedagógico requieren valoraciones constantes que, además de validar su pertinencia, permitan su eventual replanteamiento o bien, la incorporación consiente de nuevos componentes capaces de aportar significativamente a la experiencia formativa.

En este trabajo se evaluó la integración de referentes autóctonos en el proceso formativo básico del diseño de los estudiantes de primer año de la Sección de Artes Plásticas, en la Sede de Occidente de la Universidad de Costa Rica; desde tres ámbitos específicos: la apropiación de la estética y estilos de representación de grupos precolombinos costarricenses, la exploración de la flora y la fauna endógena, y el diseño para el entorno local.

Esta inserción, surge de la inquietud de potenciar la exploración del entorno inmediato como una fuente renovada de recursos para la comprensión, experimentación y aplicación de los conceptos básicos del diseño. Esto implica, lejos de negar una naturaleza global de muchos de estos conceptos, propiciar un escenario favorable para la ampliación de un cuerpo de

conocimiento que sume recursos estéticos, visuales y conceptuales de manera dialógica con los diversos lenguajes, influencias y referentes globales estudiados en el proceso formativo.

### **El contexto:**

La Sede de Occidente de la Universidad de Costa Rica (1967) fue la primer Sede universitaria desarrollada fuera de la Gran Área metropolitana y constituye un baluarte en los procesos de regionalización de la educación superior en el país. Es a partir de su creación que comienzan a confluir diferentes factores que buscan una democratización del acceso a la formación superior, además de formular oferta académica que responda a las necesidades de cada contexto particular.

Por su parte, la Sección de Artes Plásticas de la Sede de Occidente tiene sus inicios en 19821, cuando gracias a la solicitud realizada desde la Sede, la Escuela de Artes Plásticas desconcentra los diplomados de Dibujo técnico y Diseño Publicitario, así como el denominado “tramo” de carrera de las especialidades de Artes Gráficas, Pintura, Escultura, Grabado y Cerámica; el cual ofrecía a los estudiantes la posibilidad de cursar el primer año de estas carreras y posteriormente trasladarse a la Sede Rodrigo Facio para concluir su formación profesional. En 2003 y hasta 2009 se da en la Sección de Artes Plásticas de la Sede de Occidente la oferta completa de las carreras de Diseño Gráfico y Pintura. En este último año, se implementa una reestructuración de las carreras marcada por cambios en la nomenclatura de las especialidades; así como el replanteamiento de los planes de estudio y los contenidos de los cursos. Desde 2011 hasta la fecha, se ofrece completa la carrera de Diseño Gráfico y el bloque común de las carreras de Diseño Pictórico, Diseño Escultórico, Diseño de la Estampa y Diseño Cerámico. Este bloque común consiste en una batería de cursos que los estudiantes de todas estas especialidades, incluido Diseño Gráfico, deben cursar durante los dos primeros años de carrera, para luego ingresar al ciclo profesional de dos años de duración (Bachillerato), y posteriormente al ciclo de especialización con una duración mínima de un año (Licenciatura).

A partir de esta reestructuración, los dos primeros años, los estudiantes de todas las especialidades comparten en su plan de estudios los mismos cursos que tienen como grandes ejes el Diseño, el Dibujo, Talleres de Materiales, Cursos Introdutorios de Arte y las Humanidades. El bloque del ciclo común en Diseño, busca mediante el desarrollo de 4 cursos, que las y los estudiantes comprendan, analicen y apliquen los conceptos básicos del diseño principalmente en cuanto a la teoría y la forma (composición); este aprendizaje toma como punto de partida la evolución histórica del arte como marco del desarrollo de la práctica del diseño.

Estos 4 cursos constan de una serie contenidos determinados por tres ejes temáticos: el Proyectual, el Tecnológico y de Conocimiento. En el contenido de los cursos destaca el predominio de los conceptos oficiales del arte y diseño europeo y occidental en general, abarcando desde la academia hasta la posmodernidad.

Es en el marco de la valoración de la estructura y contenidos de los programas de curso, así como del papel del bloque común de diseño en la formación de las y los estudiantes en las distintas especialidades, que se ha buscado la inserción de elementos del entorno inmediato en los procesos formativos. Es, precisamente a partir del curso Diseño 2 que se ha determinado una mayor compatibilidad y flexibilidad para la inserción de tales referentes, dada la naturaleza de los planteamientos teórico – conceptuales así como de la puesta en práctica de estos conceptos en ejercicios puntuales de diseño.

### **De los contenidos del curso a la inserción de nuevos referentes:**

Como se ha señalado, el curso Diseño 2 tiene algunas especificidades en su estructuración que posibilitan la incorporación de nuevos referentes de diseño en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Las inquietudes generadoras tienen asidero en la evaluación reflexiva del Programa del Curso2 (2016), cuyos ejes temáticos tienen dos enfoques particulares: las artes decorativas y las artes temáticas o narrativas. Asimismo, busca introducir los procedimientos y conceptos del arte a nivel académico. A grandes rasgos, y al igual que en los cursos Diseño1, 3 y 4, se evidencia la priorización de la teoría y la forma con la intención de que las y los estudiantes adquieran y asimilen diversos referentes visuales. A nivel de aplicación, la ejecución de proyectos de la mano con el método proyectual busca equilibrar los conocimientos necesarios en cuanto a la función del objeto de diseño.

Es oportuno señalar en este punto que, si bien existe un debate sobre las diferencias y similitudes entre los conceptos de Arte y Diseño, así como la pertinencia de entrelazar ambas vertientes en un proceso de aprendizaje, sea artístico o propiamente de diseño; esa es aún, una tarea pendiente y no eludible, que requiere de una evaluación integral. En cuanto al tema, este trabajo se limita a reflexionar sobre la necesidad de que las y los estudiantes obtengan en su formación un bagaje cultural, referencias visuales y comprensión de la evolución histórica de ambas áreas de conocimiento al tiempo que adquieren las herramientas prácticas para la fundamentación, conceptualización y realización de sus proyectos.

Ahora bien, partiendo del planteamiento programático, los ejes relacionados con las artes decorativas y las artes temáticas o narrativas, abren un portillo para la inserción de los elementos que dan origen a este trabajo. En primera instancia, el curso se estructura a partir de la realización de cuatro grandes proyectos: dos bidimensionales, un relieve y un proyecto tridimensional. Los dos primeros, un proyecto bidimensional y el relieve, procuran abordar los conceptos básicos de las artes decorativas aplicadas; y los siguientes, un proyecto bidimensional y uno escultórico; enfatizan en las artes temáticas o narrativas. Desde estas posibilidades, el curso se desarrolla realizando los proyectos a partir de referentes puntuales: un referente histórico que determina el estilo o estética; un referente botánico o animalístico que pauta el contenido de la obra; y un referente espacial constituido por el sitio a intervenir. Es tarea del estudiante, desarrollar un proceso investigativo canalizado mediante el método proyectual, capaz de encontrar las sinergias necesarias en el conjunto de referentes para la solución del problema planteado.

A nivel metodológico no se intenta resolver un problema de diseño en su forma más pura, sino de generar un escenario hipotético para aplicar conceptos básicos de diseño, es decir, si bien las obras no se aplican en una etapa final de producción, se busca una excusa para generar procesos conscientes de análisis de las partes de un problema de diseño mediante un procedimiento proyectual.

### **Los referentes autóctonos:**

La realización de los dos primeros proyectos parte de una suerte de apropiación en la que se busca la confluencia de tres grandes elementos: Las artes decorativas se incorporan mediante la elección de una estética o estilo histórico particular; la asignación de un referente botánico autóctono como contenido del elemento decorativo; y la elección de un espacio o componente arquitectónico del entorno local para el cual se diseña. Inicialmente cada estudiante realiza un análisis visual-perceptivo que integra la forma de la estructura o espacio, el color, las características del entorno, las generalidades en cuanto al uso del sitio y una respectiva documentación histórica. Todo esto determina pautas o claves compositivas que dan lugar a decisiones sobre el trabajo final. De forma simultánea, el estilo también debe ser estudiado a fin de comprender el contexto histórico en que se origina; las principales características estéticas y las figuras más emblemáticas.

Por otra parte, el referente botánico autóctono es asignado de manera aleatoria. A partir de esto, cada estudiante debe realizar un proceso de asimilación mediante una documentación y análisis de información relacionada; así como de un detallado estudio de las características visuales de la planta: hojas, tallo, floración, hábitos de crecimiento, coloración, entre otras. De la misma manera, se analizan las potencialidades de interacción con el estilo elegido según el espacio para el cual se trabaja.

De la integración de estos procesos se toma una serie de decisiones para ambos proyectos. En el caso del bidimensional se define una paleta de color con su respectiva escala tonal; una estructura compositiva; y la estilización de las partes de la planta en congruencia con el estilo, el sitio a intervenir y su entorno. En el caso del relieve, se contemplan los mismos valores sustituyendo el color por el volumen en una propuesta nueva basada en los mismos elementos.

Posteriormente se da lugar a la realización de los dos proyectos finales, uno bidimensional y uno tridimensional. En este caso la motivación tiene que ver con las artes temáticas o narrativas, y es aquí donde se da una exploración de lo autóctono con una mayor fuerza. Si bien, en todos los proyectos los conceptos básicos aplicados a nivel compositivo son producto de teorizaciones propiamente occidentales y académicas, en los proyectos finales se busca propiciar un espacio laboratorio que procura, en primera instancia una yuxtaposición reflexiva en un problema de diseño, de una serie de conceptos que se encuentran aparentemente separados, relacionados con el academicismo y el arte precolombino. Más profundamente, se intenta estimular un espacio dialógico, un pretexto para abordar temáticas que encontraron en América un escenario de interacción, que no conduciría en todos los casos, a un resultado sincrético, sino más bien a un intento de reivindicación de lo autóctono frente a la academia misma, como respuesta ante el rigor y lejanía que suponían para un entorno latinoamericano, que al igual que en otras latitudes, se encontraba en busca de una identidad estética. Tal y como lo manifiesta Gutiérrez<sup>3</sup>:

El agotamiento de las propuestas clasicistas fue cediendo terreno a un nuevo repertorio ecléctico de fuentes históricas importadas de los países europeos, que incluyeron variables regionales [...] Se amplió la gama de materiales y colores con posibilidad de ser utilizados en la arquitectura, que viró hacia un recargamiento en la decoración [...] Dentro de estos lineamientos no tardaría en plantearse un neo-estilo inspirado en las propias raíces americanas, originándose el llamado "neoprehispánico". Esta vertiente historicista tuvo su origen y desarrollo más importante en México, siendo tempranos los ejemplos allí encontrados, casos que ejemplificaban la aceptación de estos lenguajes en el contexto de una arquitectura oficial teñida por el academicismo francés. (Gutiérrez, 2002, p.1)

Al potencial de esta interacción se suma la riqueza mitológica y de representación del arte precolombino, así como la posibilidad de añadir un ingrediente más: el referente animalístico como contenido principal de la obra. Esta relación se establece en congruencia con la mitología del arte prehispánico en Costa Rica, en la que existe un predominio del uso de animales como elemento primordial en la construcción y representación del mito (Fernández, 1998, p.40)<sup>4</sup>

A nivel de aplicación, estos dos últimos proyectos conserva el proceso metodológico utilizado en los dos iniciales. Se trata la elección de un espacio físico, ahora necesariamente público en el que se identifica una necesidad hipotética de diseño, y donde se aplicarán dos obras configuradas bajo los preceptos académicos de la composición, pero que guardan un gran contenido simbólico producto del estudio y apropiación de estilo de arte precolombino autóctono y un referente animalístico de la misma naturaleza.

### Resultados.

La inserción consciente de referentes del entorno local desde el planteamiento de problemas de diseño para el mismo, no es algo pretendidamente novedoso, se aplica más bien entendido como una necesidad, haciendo hincapié en que, en un medio global la referencialidad al entorno inmediato sea natural, político, histórico o cultural como fuente de recursos visuales, conceptuales y prácticos; puede llevar a una mejor comprensión de la realidad propia, lo que facilita la apertura para una mayor conciencia identitaria además de la posibilidad de que en el ejercicio profesional exista mayor criterio al intervenir espacios con propuestas reales de diseño. No está demás, aunque este sea un tópico de discusión amplia y de posiciones muy variadas, pensar en la posibilidad de que estas prácticas contribuyan a dotar al diseño de una identidad propia desde lo local. Algunos autores pueden tener posiciones radicales sobre estos temas. Por ejemplo, Mejías<sup>5</sup> (2010) señala este menester puntualizando la importancia de revitalizar un arte de raíces propias en Costa Rica:

...son muchos los artistas costarricenses que aún no comprenden que, al conocer mejor su pasado, comprenderán mejor su presente y que la identificación de nuestras raíces es un paso fundamental para la formación de la identidad nacional y la creación de un entorno de convivencia más armonioso entre nosotros y nuestro medio. La verdadera dimensión del arte está en ser la manifestación auténtica del pueblo que la acoge; de no ser así, corremos el riesgo de reproducir con un gran dominio técnico el arte de otra cultura, pero no estaríamos creando el nuestro. (p.199)

Si bien no es la intención desacreditar esta posición, este trabajo se realiza desde una perspectiva no idealizadora que plantea el retorno de valores estéticos del pasado, por el contrario, es desde una posición que valoriza las posibilidades que puede aportar al diseño el estudio de las raíces identitarias desde la multiculturalidad y la entreverada realidad histórica costarricense en relación con el contexto global actual. Chaves<sup>6</sup> (sf), hace referencia a la importancia del estudio integral de la cultura, no con el fin de imitar sino de “interpretar los hechos”.

Cuando me refiero a la necesidad de capacitarse culturalmente, aludo al conocimiento y dominio de los códigos que rigen el universo simbólico, desde los “usos y costumbres” hasta los grandes géneros, y desde sus manifestaciones históricas hasta las contemporáneas [...]En el caso específico del diseño gráfico, considero que el profesional debe conocer las manifestaciones de la gráfica desde las pinturas rupestres hasta las corrientes del diseño gráfico contemporáneo y las producciones extra-académicas: gráfica popular, espontánea o marginal. (Chaves sf.)

A nivel práctico, ciertamente el proceso busca obtener resultados visuales, que no serán puestos en práctica en su totalidad, pero permitirán previsualizaciones que aporten un acercamiento a un producto acabado. Más allá del resultado tangible destacan las características del proceso y la ampliación de referencias para sustentar nuevos procedimientos relacionados con el diseño.

El estudio del entorno se da en dos vertientes: al realizar un proceso de diseño para un espacio inmediato, y al integrar elementos naturales autóctonos como contenido visual de los proyectos. En primer lugar, el análisis del entorno permite una conciencia de la configuración de los lugares en los cuales, muchos de los futuros profesionales tendrán su espacio de acción. La realidad de los sitios implicados en estos procesos evidencia precisamente una carencia de visión integral en su configuración, una casi nula planificación con respecto al entorno a nivel arquitectónico, de espacios públicos y de la incidencia publicitaria. Por tales motivos, es parte de la responsabilidad implicada en los procesos formativos potenciar estos espacios de análisis con el fin incentivar una planificación asertiva y responsable de las acciones llevadas a cabo en el entorno. En las siguientes imágenes se muestra un ejemplo del ejercicio realizado por una estudiante del curso Diseño 2 en el 2016, se trata de un

pequeño fragmento del proceso de recopilación y análisis de información sobre el entorno a intervenir.



*San Ramón se ubica en la zona occidente del Valle Central.*

*El mercado, como se muestra en la imagen 1 e imagen 2, cuenta con un entorno colmado de movimiento, sonidos y colores. A sus alrededores se puede observar el tránsito de los automóviles, las personas y la cantidad de elementos que abarrotan el lugar. En su interior, expresado gráficamente en la imagen 3 se puede ver la utilización de los mismos matices que la parte exterior, con la suma de algunos otros, además demuestra el ambiente cargado del interior del lugar. En la imagen 5 se puede ver la plazoleta, lugar donde se hará el proyecto tridimensional [...]*

**Figura 1: Fragmento de dossier fotográfico y de análisis del espacio realizado por la estudiante Candy Fernández**

En cuanto a los referentes botánicos y animalísticos autóctonos, se busca el estudio de componentes poco explorados. El trópico posee una enorme variedad de especies de las más variadas formas, colores, tamaños y texturas. El desconocimiento de esa variedad posiciona unas pocas como elementos recurrentes representativos del contexto. Esta condición aunada a otros factores como la proliferación de especies exóticas en el diseño paisajístico, en viveros, y en jardines vernáculos inclusive, da al traste con un desconocimiento del entorno natural, y peor aún con una transformación del mismo con consecuencias que trascienden el problema estético para afectar de manera significativa el equilibrio ambiental. Este parece ser un problema relativamente al margen del diseño a nivel visual, no obstante el posicionamiento del diseñador o artista visual desde inquietudes de carácter endógeno es capaz de generar una difusión de imágenes con altas cualidades didácticas, decantando en una identificación y reconocimiento de problemáticas actuales y de carácter prioritario.

Las siguientes imágenes muestran los resultados visuales de proyectos realizados por distintos estudiantes. Cada uno es producto de los procesos mencionados en líneas anteriores.



**Figura 2: Proyecto decorativo bidimensional 1. Basado en la planta Ipomea purpurea. Apropriación del estilo Barroco.** **Figura 3, Proyecto decorativo 2, basado en la Planta Tabebuia Chracea. Estudiante Adrián González.**

La figura 2 muestra el resultado de la integración de las características de un espacio arquitectónico; de la planta nativa Ipomea purpurea y de las características del estilo decorativo del periodo Barroco. La propuesta compositiva, la conformación de la paleta de color, su respectiva jerarquización y la construcción de la escala tonal son producto de la combinación de factores presentes en los referentes. El manejo de la planta es resultado de un proceso de estilización a partir del análisis y la síntesis de las propiedades tanto de la especie como del estilo decorativo. De igual manera en la figura número 3, destaca la combinación de las particularidades del estilo Art Deco en cuanto a las cualidades compositivas y manejo de la volumetría; con las características estudiadas del árbol Corteza Amarilla (Tabebuia ochracea) y un espacio arquitectónico determinado.

En lo que concierne a los dos proyectos finales, en los que se busca el abordaje de un problema de diseño desde la apropiación de la estética de un estilo de arte temático o narrativo, las y los estudiantes eligen referentes estéticos y mitológicos prehispánicos o nativos que tengan concordancia con el sitio a intervenir. Para esto, se realizan una serie de giras didácticas a sitios de interés como el Museo de Jade, el Museo del Oro Precolombino, Museo Nacional y en algunos casos a sitios donde existen comunidades que intentan mantener vivas las tradiciones de la producción artesanal y la estética prehispánica, como el caso de la producción cerámica de las comunidades de San Vicente y Guatil en Guanacaste. Desde esta perspectiva, en algunos casos la elección se da tomando como referencia alguna de las tres grandes Regiones Arqueológicas de Costa Rica y algún sitio en particular; de igual manera, existe la posibilidad de trabajar investigando la producción, la estética y la mitología de alguno de los ocho grupos indígenas que se distribuyen en el territorio nacional. Luego de esto se da la elección del referente animalístico, según las características estéticas y mitológicas del estilo elegido.



**Figuras 4 y 5: Proyectos 3 y 4 bidimensional y tridimensional (de izquierda a derecha) Artes temáticas o narrativas Apropiación de la estética de la Línea Vieja del Sitio arqueológico las Mercedes, Región Arqueológica Central y del ave Harpia harpyja. Estudiante Fergie**

En las figuras 4 y 5 se observa el trabajo realizado en los proyectos 3 y 4 respectivamente, relacionados con las artes temáticas o narrativas. En este caso la estudiante se basa en la estética de piezas encontradas en el sitio arqueológico Las Mercedes, de la Región Arqueológica Central del Costa Rica. De izquierda a derecha, la propuesta compositiva cuya temática involucra elementos estéticos y compositivos retomados de diversas piezas de referencia; la paleta de color jerarquizada y su respectiva escala cromática de donde se extraen los matices y valores tonales para propuesta; a la derecha, el ejercicio tridimensional que es fruto de una interpretación escultórica del proyecto bidimensional; poniendo en práctica el estudio y análisis volumétrico del estilo en conjunción con las características anatómicas del animal y el tratamiento de la volumetría en el estilo.

Finalmente, las imágenes mostradas a continuación, son el resultado de la evolución de uno de los proyectos, que si bien fue pensado desde su fundamentación para un sitio en particular (propuesto en la figura 1) dado el resultado, se ha convenido con la estudiante gestionar su incorporación en un espacio propuesto como jardín escultórico en la Sede de Occidente de la Universidad de Costa Rica. En este caso, se trata de una propuesta tridimensional que se origina desde el estudio y apropiación de la estética Chorotega y el animal *Crocodylus acutus*. Como parte del proceso, se presentó el trabajo en modelado en arcilla como método de presentación del modelo definitivo; sin embargo, debido al interés de que la obra se ejecute dentro del campus universitario, la estudiante realizó un modelado tridimensional además de una propuesta estructural, de materiales y su respectivo presupuesto a escala monumental.

### Reflexiones finales

Tomando como referencia los resultados prácticos, investigativos y metodológicos evidenciados en los proyectos, se evidencia una asimilación positiva de los referentes autóctonos planteados como parte de problemas potenciales de diseño. La infinidad de características visuales y conceptuales presentes en la flora y la fauna local dan apertura a una vasta colección de referentes capaces de refrescar o por lo menos ampliar la presencia de los autóctono en espacios de diseño. De igual manera, la riqueza de la mitología y los niveles de representación en las artes prehispánicas tienen un enorme potencial para implicarse en procesos de producción plástica, de comunicación desde la configuración de la imagen, y de diseño en sus más variadas disciplinas. El dilema de la apropiación vs la copia, del peligro del falso histórico, de la negación o no de la “realidad” global; de la pertinencia de estos temas en un entorno de clara incidencia de los avances tecnológicos; y de las necesidades de fortalecimiento de las identidades y más aún de la necesidad o el capricho de



la incorporación de estas en los procesos de diseño; queda a interpretación del artífice, tomando en cuenta que, el papel de la formación universitaria no es implantar conocimiento desde la subjetividad del docente, se trata entre muchas otras cosas, de proporcionar espacios de reflexión, de construcción y deconstrucción del conocimiento y de poner en cuestión la teoría con el fin de asimilarla o replantearla.

El proceso metodológico implicado en la realización de estos proyectos se lleva a cabo desde 2013 y de manera constante una vez al año con estudiantes del mismo curso, esto ha permitido una mayor interiorización de las necesidades de las y los estudiantes con respecto a su formación profesional según la especialidad que cursan, además de una mejor canalización de la intención pedagógica en el desarrollo de las etapas del proceso. No obstante, es pertinente garantizar un espacio para la continuidad en el desarrollo de estas actividades con el fin de alcanzar una madurez metodológica no solo en el seguimiento y acompañamiento a las y los estudiantes sino también en la sistematización y documentación de la totalidad del proceso. También, cabe pensar en la posibilidad de que el trabajo evolucione agregando una etapa final de ejecución en el sitio proyectado, esto complementaría el proceso acercándolo mucho más a un procedimiento integral de diseño.

Si bien es cierto, a pesar de tratarse de un curso introductorio al que las y los estudiantes se enfrentan en el primero de cinco años de formación, los resultados inmediatos se evalúan de manera positiva. No obstante, dada la reciente integración de estos componentes queda pendiente un seguimiento y por qué no, una aplicación más allá de la naturaleza del curso. En primera instancia para valorar la permanencia o trascendencia en la formación profesional de los estudiantes; y en segundo lugar para posibilitar experiencias de aplicación de estos referentes en procedimientos de diseño lejos de las limitaciones conceptuales y metodológicas que sugiere el curso Diseño 2.

### REFERENCIAS

1. Universidad de Costa Rica (2011) Catalogo Sección de Artes Plásticas Bachillerato y Licenciatura en Diseño Pictórico y Diseño Gráfico. Recuperado de <http://issuu.com/sapso/docs/sapso>
2. Universidad de Costa Rica,(2015) Sección de Artes Plásticas. Programa del Curso AP6002 Diseño 2. 2015. Recuperado de [[http://www.so.ucr.ac.cr/ucrfm/sites/default/files/artes-plasticas/2015/ii-ciclo/AP-6002\\_II-2015\\_ANDRES-II\\_Ciclo-2015.pdf](http://www.so.ucr.ac.cr/ucrfm/sites/default/files/artes-plasticas/2015/ii-ciclo/AP-6002_II-2015_ANDRES-II_Ciclo-2015.pdf)]
3. Gutiérrez Viñuales, Rodrigo. (2002). Arquitectura historicista de raíces prehispánicas. Goya, Madrid, N° 289-290, julio-octubre de 2002, pp. 267-286. Recuperado de [<http://www.ugr.es/~rgutierr/PDF1/061.pdf>]
4. Fernández Esquivel, Patricia. (1998). Algunas nociones sobre el simbolismo orfebre. El oro de América Latina: Tesoros Precolombinos de Costa Rica. Museo Nacional de Costa Rica- Ayuntamiento de Valencia. Recuperado de [[http://antharky.ucalgary.ca/caadb/sites/antharky.ucalgary.ca.caadb/files/Corrales\\_1997\\_Gente\\_de\\_piedra\\_arcilla\\_y\\_metal\\_La\\_ocupacion\\_precolombina\\_de\\_Costa\\_Rica.pdf](http://antharky.ucalgary.ca/caadb/sites/antharky.ucalgary.ca.caadb/files/Corrales_1997_Gente_de_piedra_arcilla_y_metal_La_ocupacion_precolombina_de_Costa_Rica.pdf)]
5. Mejías Cubero, Rodolfo. (2010). EL Arte Prehispánico costarricense, como fuente para el diseño plástico contemporáneo. En: Káñina, Rev. Artes y Letras, Univ. Costa Rica. XXXIV (2): 191-200, 2010 / ISSN: 0378-0473. Recuperado de [<http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/kanina/article/viewFile/714/777>]
6. Chaves, Norberto (sf) Norberto Chaves: Archivo de textos[Blog]. La formación cultural del diseñador. Apuntes sobre los saberes indispensables para el ejercicio del diseño gráfico. Recuperado de [<http://www.norbertochaves.com/>]