

Tipografia híbrida: Caligrafia e Letterpress em Processos Digitais

Actas de Diseño (2019, julio),
Vol. 28, pp. 81-85. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: marzo 2014
Fecha de aceptación: enero 2016
Versión final: julio 2019

Fernanda Henriques, Laís Akemi Margadona, Marcella Gadotti e Naiane Quirino de Biazzi (*)

Resumo: Sabe-se que a alvorada da comunicação escrita teve início na mesopotâmia, entre os rios Tigre e Eufrates, nas mãos dos fenícios e sumérios que desenvolveram a escrita cuneiforme a partir do barro do rio e uma ferramenta rudimentar em forma de cunha. Desde então encontramos uma constante busca pelo desenvolvimento de ferramentas que exploram a plasticidade da escrita. Pela cada vez maior presença dos aparatos tecnológicos que possibilitam a comunicação por meio de palavras, atualmente contamos com diversos aplicativos para dispositivos móveis que emulam processos antigos de composição de texto, como o Letterpress e a caligrafia, gerando projetos híbridos. Esta pesquisa averigua alguns aplicativos disponíveis no mercado e analisa as aproximações, convergências e divergências com as técnicas originais.

Palavras chave: Caligrafia - Tipografia - Letterpress - Sistemas híbridos - Digital.

[Resumos em espanhol e inglês e currículo em ps. 84-85]

1. Introdução

É inegável que todas as formas de comunicação humana estão em constantes transformações, sejam pelo dinamismo cultural, pela absorção de novos saberes, a partir de inventos tecnológicos etc. A língua, assim como a escrita, são sistemas criados ao longo do tempo que continuam participando ativamente dessas mudanças: novas palavras são incorporadas aos dicionários, gírias passam a ser empregadas corriqueiramente, dialetos tornam-se oficiais enquanto outras palavras e línguas acabam caindo no esquecimento. O mesmo se dá com a forma visual que representa o som das vozes, a escrita alfabética, pois, ainda que seja um sistema mais rígido que a língua falada, fatores regionais, culturais e naturais acabam impulsionando mudanças, mesmo que de forma mais lenta.

1.1. Cultura e tecnologia

Além da função prática de facilitar a produção, a tecnologia também pode ser vista como agente cultural, gerando novos conhecimentos e, inclusive, atuando como elemento simbólico. Ao afirmar Martín-Barbero e Rey (2004, p. 24) que a mão neolítica que arrou a terra não era a mesma dos romanos, por conta do arado, tem-se aí a ideia de que a ferramenta não só modificou o processo de aragem como alterou a relação do homem com sua dinâmica laboral e, por conseguinte, com a organização da sociedade.

A interação técnica-cultura também está presente na evolução da escrita. Podemos afirmar que a cultura atual é resultado de um desdobramento complexo que envolve, inclusive, o desenvolvimento de materiais e equipamentos destinados à área da comunicação como, por exemplo, a invenção das tintas, do papiro, do pergaminho, do papel, dos tipos móveis, do computador, das impressoras, da tipografia digital, dos vetores etc. É possível verificar as mudanças ocorridas na comunicação escrita dentro

do universo do design –a cada novo sistema, novas possibilidades (e impossibilidades) de composições são iniciadas e descartadas.

Obviamente que as peças elaboradas ao longo da história do design gráfico não são simples concessões da tecnologia pois todo processo que abre caminhos também cria limites. Portanto, cabe ao tipógrafo a tarefa de experimentar, ousar e estabelecer novas soluções a partir dos recursos disponíveis. Ainda assim, podemos verificar que muitas das particularidades estéticas de um material gráfico/tipográfico fazem parte de um conjunto de características que representa uma época.

Barro, pedra, couro, papel, cálamo, pena, pincel, metal, madeira, borracha... Desde os tempos mais remotos da gravação de texto em suportes, assistimos a uma constante procura por tecnologias que facilitem o trabalho e garantam durabilidade e qualidade. Como resultado dessa busca, tem-se disponível uma ampla gama de suportes de impressão e processos variados que permitem a obtenção de reproduções –em diferentes escalas dimensionais e quantitativas– com alta fidelidade em relação aos detalhes da imagem original. Com a popularização dos dispositivos móveis, vemos uma proliferação de aplicativos que proporcionam aos usuários (leigos ou experts em tipografia) a liberdade para misturar técnicas e até simular aspectos gráficos antigos, sejam eles referentes à um visual rústico, como o letterpress ou manual, como a caligrafia.

1.2. Letras virtualizadas: perfeição e erro

Atualmente, com a difusão da tecnologia para a população no geral, são criados jogos e aplicativos o tempo todo. Segundo Levacov (1999), todas as tarefas e trabalhos relacionados com a manipulação, arquivamento, recuperação e disseminação de informações, ou que lidam diretamente com dados simbólicos, textuais, numéricos, visuais e auditivos, precisam adequar-se ao digital. Essa

nova tecnologia é tão importante e impactante quanto os tipos móveis criados por Gutenberg, por aquela se tratar de estímulos à interdisciplinaridade, resgatando a participação do usuário (diferente da televisão, jornais, livros, etc.).

Para introduzir leigos, chamar a atenção de profissionais da área e introduzir o aprendizado e importância da tipografia, tornando-a interdisciplinar, foram criados vários aplicativos e websites relacionados diretamente com ela. Os aplicativos destinados à composição tipográfica substituem as pautas, os moldes, os tipos físicos etc. por projetos finais cujos vestígios dos rascunhos são invisíveis, tornando o traço mecanizado e perfeito além de oferecerem um sem número de artifícios que garantem a precisão e a redução do erro assim como eliminam o caráter por vezes falho, imprevisível e, inclusive, lúdico da mão humana. Não obstante, existe uma outra vertente de aplicativos que resgatam técnicas ultrapassadas e permitem que o usuário tenha uma experiência “quase” artesanal, com problemas reais de erro de impressão, de falta de habilidade manual etc.

Como metodologia de trabalho, a pesquisa utilizou uma lista que relaciona os aplicativos para dispositivos móveis mais populares, segundo a publicação da Creative Bloq (2014). Do total de 43 apps considerados melhores até 2013, focou-se nos que tratavam especificamente com caligrafia e letterpress, por serem temas trabalhados durante o curso de Design Gráfico da Unesp, instituição cujas autoras pertencem. Foi percebido que tais aplicativos procuravam emular os processos e, conseqüentemente os resultados, de forma que os produtos obtidos se assemelhassem, em suas propriedades –e falhas, inclusive.

2. Análise de casos

Para facilitar o processo da pesquisa, separamos dentre os 43 citados 33 aplicativos e incluímos um a mais, recentemente lançado, o Calligraphy Practice. Avaliamos em algumas categorias, a saber: 1) fotografia, 2) reconhecimento/acervo, 3) criação tipográfica, 4) compartilhamento e 5) jogos e 6) educação. Obviamente, toda a classificação é artificial e pretende aproximar elementos distintos por algumas características em comum. Alguns aplicativos pertencem a mais de uma categoria, no entanto, para fins didáticos, agrupamos por suas relações mais fortemente apresentadas. Também, deliberadamente, não utilizamos as categorizações propostas pela revista de aplicativos uma vez que se destinam a objetivos comerciais e não de pesquisa.

1. Fotografia: Alguns aplicativos utilizam fotografias para diagramação, layout de página, edição de imagem ou mesmo criação de imagens utilizando tipografias. Dentre esses, pode-se citar o PicLab, A Beautiful Mess, Typography live wallpaper, A+ signature, Path on, Over, Overgram, Quark DesignPad e Wordcam!.

2. Reconhecimento/acervo: Em reconhecimento e acervo tipográfico, podemos citar aplicativos como Fontbook, Fonts, Fontest, Covertr, WhatTheFont, Typefaces, Font-Book, FontBrowser, The Typography Manual, desenvol-

vidos para comparar tipografias, ter um bom acervo ou até descobrir qual a tipografia usada em certos lugares.

3. Criação tipográfica: Segundo Souza (2009) os meios de comunicação aderiram às novas tecnologias e através delas, “incorporaram novas rotinas de produção, novas formas de levar e receber a informação, novas linguagens”, o que exige maior capacitação e aperfeiçoamento por parte dos profissionais, assim, a tipografia se insere nas tecnologias buscando novos criadores, amadores ou não, com aplicativos que incentivam o usuário a criar sua fonte, tais como Fontroid e Fontula.

4. Compartilhamento: Atualmente, muitas pessoas possuem celulares com aplicativos de edição de imagens, como o Instagram, onde tiram a foto e instantaneamente a editam e “postam” em sites para outros usuários observarem. Com isso, criaram-se aplicativos que encontram imagens com tipografias e tornam possível a junção de letras (fotos) diferentes para formar palavras com essas fotos, ou outros que possibilitam colecionar e compartilhar imagens do tipo, entre eles podemos citar Typography, TypeDrawing, Fontly, Fontli e Ampergram.

5. Jogos: Alguns e aplicativos foram criados para funcionar apenas em computadores convencionais (Web), entre eles Typecast, Fount, Tiff e Kern Type, este último, criado por Mark MacKay, um jogo onde você arrasta as letras até o local onde deve estar, seguindo as regras óticas de kerning, e o site informa se você acertou.

6. Educação: Podemos citar outros aplicativos mais direcionados a tipografia em si, e que foram criados com o intuito de ser algo mais técnico, por exemplo, para analisar uma tipografia. Alguns deles são iFontMaker, Typography Insight, The font game, Helvetica vs Arial e Kern.

7. Hibridismo digital: Por fim, temos aqueles que simulam técnicas artesanais, passíveis a erros, como o LetterMpress e o Calligraphy Practice.

3. O hibridismo gestual. Calligraphy Practice e o LetterMpress

Com este desenvolvimento de softwares e plataformas digitais que permitem infinitas possibilidades de criações e simulações, há programas que emulam todo processo artesanal.

Em análise aos casos de aplicativos para suportes eletrônicos com tela sensível ao toque como tablets, encontramos especialmente dois estudos de casos sobre aplicativos para iPads: Calligraphy Practice e o LetterMpress, o primeiro refere-se à caligrafia e o segundo ao sistema de impressão tipográfico feito por Gutenberg.

Projetando um ambiente de produção gráfica com suas devidas ferramentas, são mostradas para o usuário todas as etapas da impressão tipográfica e os movimentos do ato de caligrafar. O modo como são apresentadas estas etapas possuem em sua maioria grande fidelidade visual de detalhes como a textura do papel, a tinta absorvida pelo mesmo, o movimento das ferramentas em sua área de

trabalho dentre muitos outros signos que potencializam a experiência gráfica.

Graças à possibilidade multidimensional do espaço digital, apesar de haver a redução de ferramentas físicas não há omissão de funções, os aplicativos apresentam interfaces visualmente bem projetadas e organizadamente objetivas fornecendo gestos instintivos, onde tais elementos encontram-se ao alcance das mãos e concentram-se em uma única tela.

Ambos utilizam o esforço manual tanto no modo tradicional quanto no meio digital, mas nota-se certa restrição do movimento corporal em si apenas aos gestos das mãos durante a interação do usuário com o dispositivo.

3.1. Calligraphy Practice

O Calligraphy Practice, criado por João Brandão em 2012, foi desenvolvido para iPads e oferece a experiência do ato artesanal de caligrafar simulando a forma clássica dos processos de criação via o uso de papéis, canetas caligráficas e tintas.

Originalmente a técnica de caligrafia foi criada para ser utilizada basicamente por ferramentas como a caneta –de ponta plana ou redonda, tinta à base de óleo e um papel com boa qualidade de absorção. Ao todo, esses elementos em conjunto oferecem ao calígrafo a experiência de manipular o desenho de forma a estabelecer uma relação artesanal entre o desenho e seu criador. As ferramentas de escrita tornam-se extensões do corpo, a caneta é objeto intermediário entre a mão e a superfície de contato e torna-se parte integrante e essencial do gesto manual para a letra se revele.

Por ser um processo artesanal, o envolvimento do corpo é notável, o manuseio entre ferramentas, desde sua organização até o ato da escrita, oferece ao calígrafo uma experiência repleta de fatores que interferem no desenvolvimento de seu traço, a condição psicomotora do homem somada ao comportamento material do suporte físico são determinantes da caligrafia, e não há a possibilidade de reduzir e apagar completamente o erro, em exemplo borrões de tinta, os vestígios persistem no suporte, diferente do meio digital que nos permite a correção e a inexistência de um erro anterior. A falha e o traço com seus variáveis desenhos tornam-se tão presentes e únicas revelando a originalidade da peça gráfica pelo registro gestual da mão, o qual dificilmente terá cópias idênticas. Considerando tais elementos, tem sido percebida a tentativa de reproduzir e simular processos de impressão no ambiente digital de tal forma que a experiência do usuário seja a mais semelhante possível aos modelos de criação tradicionais.

(...) um sistema em que a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência (Castells, 1999, p. 459).

Por meio da reprodução de elementos visuais consequentes do meio material, como a variação da concentração

de tinta no corpo de uma letra decorrente da diferença de pressão aplicada entre um ponto e outro, a textura do papel, o tipo de traço conforme a ferramenta utilizada, tem-se disponível um simulacro do cenário artesanal que suporta as variações dos movimentos manuais permitindo a caligrafia tipicamente mais orgânica e menos exata, carregando valores simbólicos. Mas aqui no meio digital, caso uma letra saia errada, é possível apagá-la ou editá-la em pontos específicos sem deixar qualquer vestígio de borrões anteriores típicos da caligrafia artesanal fora do meio digital.

Neste aplicativo, exige-se um manuseio onde o movimento contínuo médio e do dedo indicador simultaneamente torna-se equivalente ao contato da caneta ou pena de caligrafia no papel. Neste mecanismo de funcionamento a partir do toque na tela e a capacidade multidimensional do meio virtual, todo o cenário e elementos convergem-se em uma única tela, seu espaço torna-se compilado.

Para selecionar outro tipo de caneta, ferramentas e tipos de papéis, o usuário não precisa mexer-se além de seus braços para buscar outro estilo. O esforço manual é potencializado a partir de simples contato de dedos que exijam apenas os movimentos das mãos, são movimentos resumidos ao movimento do pulso e ao toque dos dedos. A espessura do traço pode ser ajustada sem a necessidade de troca da ponta da caneta por desrosqueio, apenas por toque. E assim como na caligrafia tradicional, cabe ao usuário ajustar e corrigir seus movimentos de escrita.

Como consequência desta plasticidade, há um paradoxo quando nos referimos ao meio digital. Pois considerando aparelhos eletrônicos com telas sensíveis ao toque, embora a imagem seja projetada num espaço intangível, a experiência do processo de criação é ainda é tátil, sendo enfatizada pela redução de elementos que permeiam a ação mecânica ao desenho. Vê-se uma aproximação mais direta entre o calígrafo e seu desenho em si, embora não o toque fisicamente, apenas visualmente.

Calligraphy Practice insere-se na categoria de educação, com o objetivo de trazer ao usuário a experiência da caligrafia com explicações claras e objetivas apresentando os principais movimentos necessários para a execução do desenho de uma letra. Nota-se em sua própria explicação a evidência do uso exclusivo das mãos.

Embora ofereça formas pré-determinadas, não há omissão do erro ou da liberdade mecânica do usuário. Pois, como dito anteriormente, o aplicativo é sensível à distância entre os dedos que definirá a espessura do traço permitindo a definição da sua própria escrita, suportando uma interação instintiva assim como na criação tradicional pena-papel.

3.2. LetterMpress

Outro exemplo desta hibridização entre gesto artesanal com o meio digital é visto também no aplicativo LetterMpress. Simulando com grande êxito o ambiente artesanal da tipografia ascendente, são mostradas as ferramentas de ajuste, tintas tipográficas, matrizes de tipos móveis, a impressão sendo executadas, até mesmo os detalhes da madeira *vintage*. Permitindo o usuário interagir com ações mecânicas como a preparação da cama tipográfica, a escolha dos tipos móveis, sua organização, seus ajustes da

mesa de impressão, o deslizamento do rolo de impressão até o momento que a imagem é impressa.

Se observamos o processo de impressão tipográfico elaborado por Gutenberg há séculos, a oficina gráfica onde o tipógrafo se encontra, tem suas ferramentas dispostas de tal forma exigem grande mobilidade espacial do próprio corpo. Enquanto por vias de interfaces digitais a compilação do espaço permite ao “usuário tipógrafo” limitar seus movimentos apenas ao pulso, cujos gestos são feitos numa pequena área da tela. Todas as ferramentas as quais precisa podem ser acessadas pelo toque sem maior deslocamento do corpo.

O respingo de tinta, borrões, áreas de cor não totalmente preenchidas, falhas de contorno, letras “desgastadas”, desalinhamento de elementos visuais, riscos auxiliares de esboços, sobreposição accidental de formas. Estes revelam a dedicação e a presença do indivíduo durante o processo, tanto na tipografia quanto na caligrafia, de tal forma que não podem ser reproduzidas de forma idêntica enquanto isoladas das tecnologias digitais. O trabalho artesanal torna projetos gráficos originais pela sua espontaneidade. Questiona-se então os valores interpretados por estes dois diferentes meios de criação, onde a imersão física e espacial são campo do esforço humano, um envolvimento com os objetos e prol de uma boa produção que por muitas vezes deixam registros da sua presença além do intencional.

É um modo de lidar com o trabalho de forma orgânica, natural, no processo artesanal uma cópia dificilmente sai como a outra. Além do que você trabalha com as mãos, com o corpo, os materiais interagem com você, muda a dimensão de projeto, você se suja, abaixa, rotaciona a peça que está criando e se movimenta para chegar no resultado final, é mais físico do que sentar em frente ao computador e trabalhar com o mouse e teclado. Além do que o artesanal remete a algo personalizado e feito por uma pessoa com um conhecimento especializado que não se aprende da noite para o dia com um tutorial no YouTube, tem muito suor e tentativa (Relato do designer brasileiro Gustavo Lassala, em entrevista a Marcella Gadotti via e-mail no dia 21 de junho de 2013).

4. Considerações finais

A hibridização das características de ambos os fluxos de trabalho, digital e analógico, confere a espontaneidade advinda da experimentação e da busca por novas soluções. Ambos os casos citados, o LetterMPress e o Calligraphy Practice, utilizam o corpo como meio de criação, uma vez que é preciso “manipular” os elementos para compor o trabalho. Assim sendo, por ser manual, o resultado fatalmente apresenta falhas, diferentemente do que seria esperado em um processo digital. Tais erros são, inclusive, bem-vindos uma vez que acabam por simular o processo manual e dessa forma, deixando os resultados únicos, exclusivos.

Uma criação híbrida é um sistema aberto, formada por transformações e aceitações de outros elementos, cuja memória e informações modificam os elementos da

própria composição, aumentando as possibilidades de resultados. Além disso, a pluralidade de referências não pretende uma relação de poder, isto é, não há espaço para dominados e nem para dominantes. Nesse ambiente de trocas, conclui-se que nenhuma técnica é mais importante que outra, e o resultado a partir da multiplicidade, sem dúvida nenhuma, enriquece os processos criativos.

A tipografia, do ponto de vista convencional, possui características próprias, que é a estrutura básica das letras, mas, ao mesmo tempo, possuem variedades de formas. Ao se mesclarem-se códigos diferentes e técnicas diversas, uma produção tipográfica incorpora os predicados de reunião de elementos distintos que superam a distâncias, inclusive temporais, criando uma nova mobilidade. Nesse sentido, a produção tipográfica, à medida que absorve outras técnicas, hibridiza-se e se transforma.

Bibliografia

- Calligraphy Practice (2016). Homepage do aplicativo Calligraphy Practice [Website]. Recuperado de <http://www.calligraphypractice.com/>
- Carmo, A. S. de A. (2008). Ficção, Realidade, Virtualidade e Interatividade: O novo contexto da indústria da informação. *Revista Advérbio*, 6, 01-12. Recuperado de <http://www.fag.edu.br/advrbio/artigos/artigo01%20-%20adv06.pdf>
- Castells, M. (1999). *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra.
- Figueiredo, L. et al. (2013). *Interação natural a partir de rastreamento de mãos*. Recuperado de <http://www.cin.ufpe.br/~rar3/uploads/2/0/3/5/20356759/sample-bookchapter.pdf>
- LetterMPress. (2013). Homepage do aplicativo LetterMPress [Website]. Recuperado de <http://www.lettermpress.com/LetterMPress/Home.html>
- Levacov, M. (1999). Informação, redes de informação & interatividade. *Anais do Simpósio Internacional de Biblioteconomia*, Marília, SP, Brasil, 3.
- Maine, S. (2014, junho 02). The 44 best typography apps. Creative Bloq [Website]. Disponível em <http://www.creativebloq.com/typography/apps-10121108>.
- Martín-Barbero, J. & Rey, G. (2004). *Os exercícios do ver*. Trad. Jacob Gorender. São Paulo: SENAC.
- Pinheiro, M. P. (2007, julho). Do design de interface ao design da experiência. *Revista Design em Foco*, 4 (2), 9-23. Recuperado de <http://www.feiramoderna.net/2008/07/15/do-design-de-interface-ao-design-da-experiencia/>
- Scribblers (2013, dezembro 12). Calligraphy Pens [Website]. Recuperado de <http://www.scribblers.co.uk/acatalog/Calligraphy-Pens.html>
- Souza, K. C. N. (2009). Hibridização e Pós-modernidade: Novas formas de atualização do audiovisual. *Anais do Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Curitiba, PR, Brasil, 32. Recuperado de <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1500-1.pdf>

Resumen: El nacimiento de la comunicación escrita comenzó en la Mesopotamia, entre los ríos Tigre y Eufrates, en manos de los fenicios y sumerios que desarrollaron la escritura cuneiforme a partir del barro del río y una herramienta rudimentaria en forma de cuña. Desde entonces encontramos una constante búsqueda por el desarrollo de herramientas que exploten la plasticidad de la escritura. Dada la creciente presencia de los aparatos tecnológicos que posibilitan la comunicación por medio de palabras, actualmente contamos con diversas aplicaciones para dispositivos móviles que emulan procesos

antiguos de composición de texto, como el Letterpress o la caligrafía, generando proyectos híbridos. Esta investigación examina algunas aplicaciones disponibles en el mercado y analiza las aproximaciones, convergencias y divergencias con las técnicas originales.

Palabras clave: Caligrafía - Tipografía - Letterpress - Sistemas híbridos - Digital.

Abstract: The birth of written communication began in Mesopotamia, between the rivers Tigre and Euphrates, in the hands of the Phoenicians and Sumerians who developed cuneiform writing from the mud of the river and a rudimentary tool in the form of a wedge. Since then we have found a constant search for the development of tools that exploit the plasticity of writing. Given the growing presence of technological devices that enable communication through words, we currently have several applications for mobile devices that emulate old processes of text composition, such as letterpress or calligraphy, generating hybrid projects. This research examines some applications

available in the market and analyzes the approximations, convergences and divergences with the original techniques.

Keywords: Calligraphy - Typography - Letterpress - Hybrid Systems - Digital.

(*) **Fernanda Henriques.** Professora, pesquisadora e coordenadora do Curso de Design na Universidade Estadual Paulista (UNESP, Bauru). É doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, pós-graduada em Comunicação pela Unifor-CE e graduada em Publicidade, Propaganda e Criação pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. **Lais Akemi Margadona.** Mestranda em Mídia e Tecnologia (PPGMiT) pela UNESP e graduada em Design - Habilitação em Design Gráfico pela UNESP. **Marcella Gadotti.** Graduada em Design Gráfico pela UNESP. **Naiane Quirino de Biazi.** Graduada no curso de Design Habilitação em Design Gráfico, pela UNESP.

Política educativa en el sistema universitario ecuatoriano frente a las necesidades de especialización de los diseñadores gráficos de la región administrativa n° 3 del país

Daniela Larrea Solórzano (*)

Actas de Diseño (2019, julio),
Vol. 28 pp. 85-90. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: mayo 2014
Fecha de aceptación: mayo 2016
Versión final: julio 2019

Resumen: Un objetivo del Gobierno ecuatoriano es la transformación de la Matriz Productiva, la que se consigue a través del desarrollo educativo. Así, uno de los requisitos para ser docente universitario es contar con título de maestría afín al área de su cátedra. Sin embargo ¿Cómo puede cumplirse con este requisito si en el país existen escasos programas afines a la profesión?, y en el caso específico de la Región N° 3 no se cuenta con ninguna Maestría en Diseño Gráfico. Esta realidad limita el cumplimiento de este requisito y además retrasa la posibilidad de acreditación de las carreras y la mejor calificación de las Universidades dentro del Sistema Nacional de Evaluación y Acreditación.

Palabras clave: Diseño Gráfico - Educación Superior - Maestría - Ecuador - Política Educativa.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en ps. 89-90]

Los procesos globalizadores educativos que se han gestado en la sociedad obligan a que las instituciones superiores formen profesionales capaces de insertarse en la realidad social para ser generadores de propuestas de cambio en su propio contexto, se constituye entonces, en una responsabilidad de las Instituciones de Educación Superior la formación científica, tecnológica, humana y profesional que permita contribuir al desarrollo local. Este proceso integrador de competencias, sin duda, va de la mano de la construcción de nuevos conocimientos, manteniendo firmes los propósitos educativos, cognitivos y sociales. En el caso ecuatoriano uno de los objetivos principales del actual Gobierno es la transformación de la Matriz Productiva que permita que el país pase de

ser un ente consumidor a un ente productor de bienes y servicios pero sobre todo de conocimiento.

La educación superior cumple un papel preponderante en este proceso por lo que se ha debido replantear las políticas de enseñanza superior para que se generen cambios en las estructuras universitarias. A través de la articulación de la Ley Orgánica de Educación Superior con Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017 y el Código Orgánico de Ordenamiento Territorial Administrativo y Distrital, que divide al país en Regiones Administrativas, se busca potenciar y fortalecer las áreas de producción estratégicas haciendo que cada región asuma paulatinamente diversas competencias entre ellas las de educación.