

flecting in the educational field on their possibilities and common strategies to achieve.

Keywords: Perception - Scenario - Pregnancy - Evolution - Interactivity - Community - Creativity - Education.

Resumo: Esta conferência propõe que estamos para perto de uma mudança profunda nos paradigmas audiovisuais que afetasse os métodos de ensino. A concepção retiniana do cinema, somada às possibilidades que hoje nos brindam os processos de digitalização obrigam-nos a ampliar as estratégias pedagógicas conforme às exigências de inovação e do mercado.

Implica discutir no marco do Congresso, a respeito de outros enfoques na sala de aula para mostrar aos alunos estas novas linguagens que combinam o cinema digital com a realidade aumentada refletindo no âmbito educativo sobre suas possibilidades e as estratégias comuns a atingir.

Palavras chave: Percepção - Cenário - Gravidez - Evolução - Interatividade - Comunidade - Criatividade - Educação.

(*) **Fernando Luis Rolando Badell.** Arquitecto (UB, 1983). Asistente en Diseño (UB, 1981). Profesor de Artes Visuales (IUNA, 1990). Especialización en Planeamiento y Sistemas (UB, 1983). Miembro Fundador del Consejo Asesor Académico de la Universidad de Palermo. Su Cátedra de Diseño de Imagen y Sonido en la Universidad de Palermo recibe un reconocimiento entre las Cátedras destacadas de América Latina durante el Congreso Latinoamericano de Diseño 2014 por el trabajo presentado sobre creación de un paseo virtual realizado por el alumno Andrés Alal. Desde hace varias décadas ha participado en exposiciones y ha publicado artículos referidos a creatividad, cibercultura y nuevos medios.

La formación de profesionales en el diseño gráfico. Estudio de las competencias y habilidades necesarias para el campo laboral

Actas de Diseño (2018, diciembre)
Vol. 26, pp. 133-139. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: agosto 2014
Fecha de aceptación: abril 2017
Versión final: diciembre 2018

Magdalena Jaime Cepeda y Jesús Carlos Salas Carrillo (*)

Resumen: Durante el desarrollo de este trabajo se aborda el tema de las competencias y habilidades que se consideran necesarias para la formación de profesionales creativos en el área del diseño gráfico; así como la situación actual de los estudiantes próximos a egresar de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma de Coahuila; el cambio de paradigma que enfrentan al estar a un paso de ingresar al mercado laboral y convertirse en profesionales del diseño. Se pretende hacer un análisis comparativo de las competencias y habilidades que consideran blogs y las principales bolsas de trabajo en línea, respecto a las habilidades y competencias que plantea el nuevo modelo educativo que implementará la UA de C en 2014 y las herramientas que ofrecen al egresado de diseño gráfico de la EAP las materias de Portafolio Profesional, Análisis de la Realidad Social, Factores Económicos del Diseño; Administración para el Diseño y Aspectos Legales del Diseño.

Palabras clave: Competencias - Habilidades - Formación - Profesional - Modelo Educativo.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 139]

I. La profesión del Diseñador Gráfico

Los diseñadores gráficos crean conceptos visuales, a mano o con programas informáticos, para comunicar ideas que inspiran, informan, o cautivan a los consumidores. Desarrollan el diseño general y el diseño de producción de anuncios publicitarios, folletos, revistas, y los informes de las empresas. Los diseñadores gráficos no solo tienen que mantenerse al día con las últimas tecnologías de software e informática para seguir siendo competitivos, deben estar a la vanguardia en los acontecimientos sociales, ya que el mensaje que ellos emiten, estará siempre sujeto al contexto social en el que se presente. Para presentarse ante su cliente, el diseñador debe emplear estrategias que hagan su trabajo atractivo

y demuestren su potencial. Si trabaja por su cuenta, el comunicador gráfico debe saber cómo cobrar. También es obligación del diseñador conocer las leyes que lo protegen y las leyes que debe respetar para no transgredirlas ni ocasionar problemas legales a sus clientes.

El diseñador gráfico egresado de la Escuela de Artes Plásticas "Profesor Rubén Herrera" (EAP), es un profesionista especializado en la producción de mensajes gráficos, que se distingue por ser capaz de crear diseños atractivos y por el énfasis en el análisis y la reflexión crítica; por la vinculación de la teoría con la práctica para plantear estrategias eficaces de comunicación gráfica que promueven un cambio de conducta o modifiquen el estado del conocimiento de un público determinado. Diseña los

medios de comunicación que interpretan las necesidades de comunicación de sus clientes, teniendo elementos teóricos y metodológicos que le permitirán asegurar la eficacia de los mensajes, considerando las características del público al que se dirigirán hacia la sociedad que los recibe; hacia su cultura y al medio ambiente.

I.I Oportunidades laborales para el diseñador gráfico en México

Las instituciones de educación superior dedicadas al diseño gráfico egresan anualmente profesionistas que buscan sus primeras oportunidades. Los diseñadores recién egresados compiten con colegas, compañeros y amigos por un lugar en el campo laboral. En el caso particular de la ciudad de Saltillo, Coahuila en México, existen seis universidades dedicadas a la enseñanza en diseño, esto sin contar a las dedicadas a formar técnicos en diseño. Anualmente estas instituciones gradúan aproximadamente 130 diseñadores, lo que hace suponer que se requiere igual número de oportunidades laborales para dar abasto a la demanda de estos profesionales en el diseño. Si se realiza una búsqueda en bolsas de trabajo locales, es notoria la escasez de las mismas. Por ejemplo, en un sondeo realizado durante una semana del mes de julio del año en curso, en dos bolsas de trabajo reconocidas como OCC (2014) y el Portal del Empleo (2014) se encontraron tres ofertas de trabajo en el estado de Coahuila, dos de ellas en la ciudad de Saltillo. Lo preocupante es que esta situación no es exclusiva en la capital de Coahuila, es una situación generalizada en México.

Es importante destacar que el presente trabajo no tiene como objetivo discutir la situación actual del salario que percibe un diseñador gráfico en México y la escasez aparente de oportunidades de trabajo para el número de diseñadores que egresan anualmente en el País. Sin embargo estos datos nos sirven para reflexionar respecto a una inquietud constante de los egresados de Diseño en Coahuila, que aseguran que muchas veces la falta de oportunidades laborales y sobre todo el bajo salario que se percibe en la profesión es debido a la falta de valoración de la misma por parte del usuario y de la sociedad en general.

Dicha situación nos lleva a hacer un alto en el camino y meditar en base a los siguientes cuestionamientos: ¿Cuáles son las competencias y habilidades que debe tener un profesional del diseño? ¿Cuál es el papel del profesor en la formación y maduración de las competencias y habilidades de un estudiante? ¿Qué necesita el futuro egresado para destacar entre los demás diseñadores y ser considerado para obtener un puesto dentro del mercado laboral para creativos? ¿Cuáles deben ser los medios que un diseñador debe emplear hoy en día para mostrar su trabajo? Por otro lado es importante preguntarse si el nuevo modelo educativo que está adoptando La Universidad Autónoma de Coahuila (UA de C) contribuirá a incrementar la competitividad de sus egresados, dentro del mercado laboral.

Es necesaria una introspección sobre el papel que los docentes y los estudiantes deben jugar para eficientar la transición de estudiante a profesionista. Para esto es preciso potenciar las habilidades de los alumnos y mo-

tiavarlos a fortalecer su visión sobre el campo laboral y los retos que deben afrontar en él. Desde que se diseñó el plan de estudios que actualmente se cursa en la EAP se consideró estratégica la impartición de ciertas materias que tienen como objetivo el preparar a los educandos para afrontar el cambio de paradigma entre ser estudiante y convertirse en un profesional del diseño: Análisis de la Realidad Social, Factores Económicos del Diseño, Administración para el Diseño, Aspectos Legales del Diseño y Portafolio Profesional.

I.II Situación actual de los estudiantes de la UA de C.

a) Programas de Servicio Social y Prácticas profesionales
Los alumnos de la UA de C deben cumplir con 480 horas de servicio social y un mínimo de 180 horas, en el caso de las prácticas profesionales.

El servicio social es el primer acercamiento que tiene el estudiante con el campo laboral. Es gracias al servicio social que los estudiantes fortalecen actitudes de relación y colaboración con otras personas. Participan de forma proactiva en la vida social de sectores vulnerables de la comunidad y viven de cerca los valores institucionales de la UA de C.

Dentro de las prácticas profesionales, los alumnos desarrollan más sus habilidades profesionales y perfeccionan los conocimientos adquiridos a lo largo de su trayectoria académica. Esta actividad permite que en algunos casos los practicantes sean contratados al momento de graduarse. Sin embargo el valor más importante de las Prácticas Profesionales es que los alumnos distinguen que la demanda que exige el campo laboral es distinta a la de la universidad.

b) Programa de seguimiento de egresados

El programa de seguimiento de egresados arroja información sobre la situación actual de los alumnos egresados de la escuela; datos de titulación; estadísticas de los egresados que se encuentran trabajando (tipo de empresa y salario percibido). Si bien estos datos son relevantes, últimamente el acercamiento a los empleadores ha permitido visualizar los aspectos cualitativos que las empresas están considerando para la contratación de los diseñadores gráficos. Hoy en día son importantes para el empleador aspectos que se reflejan en las aptitudes y actitudes del profesionista, aspectos que no siempre dependen de la formación profesional que se recibe durante la estancia en la universidad; sin embargo la UA de C ha considerado necesario considerarlos para diseñar estrategias que permitan detonar y potencializar actitudes que fomenten el crecimiento del diseñador en campo profesional.

c) Curso de Inducción en la EAP

Atendiendo a las necesidades que en la práctica de la docencia se detectaron en los estudiantes de nuevo ingreso de la Escuela de Artes Plásticas Rubén Herrera de la UA de C, con respecto a habilidades verbales, herramientas lógicas y técnicas especializadas en el área de especialidad y en el nivel superior, en 2010 se propuso el taller eminentemente práctico: "Abre tus sentidos", el

que a través de ejercicios y prácticas tiene como objetivo que el estudiante de nuevo ingreso capitalice los nuevos conocimientos, basados en conocimientos previos, para su formación en el diseño, que lo lleve a incrementar su capacidad de respuesta ante problemas prácticos a través de aplicación de estrategias lógicas y sistematizadas, ya sea de manera mental o esquemática.

Los Objetivos específicos de este taller son de tipo básico: Uniestructural, multiestructural, relacional, para Conocer, Comprender y Aplicar. Lo anterior con la intención de que el estudiante:

- Identifique la diferencia entre lo objetivo y lo subjetivo
- Adquiera el hábito de sistematizar y estructurar lo conocimientos e información
- Obtenga herramientas para el aprendizaje significativo
- Obtenga herramientas para manejar equipo e instrumentos específicos
- Se integre de la mejor manera al nivel superior
- Explore sus capacidades, habilidades, actitudes, aptitudes

Los objetivos anteriores tienen la intención de llevar a la reflexión al estudiante y al docente, quienes además podrán tener una idea de las capacidades, habilidades, aptitudes y actitudes de la nueva generación de estudiantes de las carreras que la EAP ofrece. Esto a través de las áreas de comunicación, aprendizaje, autovaloración y técnicas, mismas que son implementadas a través de los módulos: Aprender a comunicar, Aprender a aprender, Aprender a ser; Computación; Dibujo del natural y Dibujo lineal.

Los módulos se imparten a partir de contenidos dentro de los cual se incluyen temas como:

Barreras de lenguaje para la comunicación oral y escrita, Lenguajes, Lectura; Sistematización de la información; Barreras mentales para el aprendizaje; Razonamiento lógico; Diferentes tipos de aprendizaje; Inteligencia grupal; Barreras sociales y culturales para el aprendizaje; Los valores universitarios; Integración; Disposición, Capacidades, Aptitudes y Habilidades.

d) El caso de las materias de Análisis de la Realidad Social, Fundamentos Económicos del Diseño, Administración para el Diseño; Aspectos Legales del Diseño y Portafolio Profesional

El cambio es un proceso mediante el que un determinado estado de las cosas se sucede a otro estado. El ser humano lo realiza en diferentes etapas de la vida: personal y profesional. Estas dos etapas competen al estudiante para su formación como profesional en el área del diseño, pero como todo proceso de aprendizaje tiene paredes que derribar, una de ellas es la resistencia natural al cambio y la permanencia en una zona de confort que provee la vida como alumno. Al momento de egresar culmina esa realidad y se enfrenta una nueva en donde los paradigmas cambian, ya que se obtendrá una oportunidad para incursionar como profesional en el área, en base al desempeño, valores, experiencia y actitud que asuma el nuevo profesionista. Esta nueva realidad exige potencializar las habilidades y competencias que son necesarias para crecer y desarrollarse dentro del campo laboral.

Dentro del programa de estudios de Diseño Gráfico en la EAP, existe un grupo de materias diseñadas con la intención de brindar herramientas al estudiante de diseño, dentro de su vida profesional. Estas asignaturas comprenden aspectos sociales, económicos, administrativos y personales.

La asignatura de Portafolio Profesional se fija las metas de desarrollar las habilidades necesarias para que el estudiante sea capaz de integrarse en ambientes profesionales e intenta prepararlo y fortalecer áreas que no son consideradas como esenciales en el diseño pero que son importantes para mantenerlo dentro del mundo laboral. Estas habilidades se forman durante la práctica pero representan un cambio radical que puede llevarse a cabo de forma gradual antes de que el alumno se tenga que enfrentar solo a estos nuevos retos.

La materia tiene como objetivo contribuir en la creación de un currículo y un portafolio profesional en distintas presentaciones (impreso y digital) y prepararlos para un proceso de selección. De vida laboral, con el fin de que el cambio se realice de la mejor forma posible y se logra causar una buena primer impresión que les asegure la obtención de un empleo para crecer como profesionales. En lo que respecta a la asignatura de Análisis de la Realidad Social: Esta materia se presenta en el nivel avanzado, una vez que los alumnos ya cuentan con las herramientas para poder analizar y comprender la realidad social en la que se encuentra inmersa su carrera, a fin de concientizarlo sobre aquellos temas de impacto social en su entorno, y que sin duda debe tomar en cuenta antes de decidir las características con las que contarán sus propuestas gráficas.

Respecto a cuestiones financieras, que impactan directamente en el valor que el diseñador le otorga a su trabajo y las opciones que habrá de plantear a su cliente, en base a las necesidades de su mercado y tomando en cuenta la situación económica de la empresa, se cuenta con las materias de Administración para el diseño y Factores económicos del diseño, asignaturas que ayudan al estudiante a estar en contacto con la realidad laboral, mientras que Aspectos Legales del Diseño contribuye a que los alumnos conozcan la legalidad de su profesión en aspectos penales, financieros, autorales y generales.

III.I El Modelo Educativo de la UA de C en 2014

a) Propósitos y Enfoques del Modelo Educativo

A partir del 2014 la Universidad Autónoma de Coahuila socializó dentro de la comunidad universitaria el Modelo Educativo que registró los principios de la Universidad y que está integrado por un conjunto de conceptos, principios y procedimientos, que orientan la vida académica de la UA de C.

El Modelo Educativo de la Universidad busca perfilar una identidad educativa distintiva bajo una visión de educación para la vida. Se fundamenta en los cuatro saberes propuestos por la UNESCO (Saber aprender, Saber hacer, Saber ser y Saber convivir).

Este Modelo pretende formar al estudiante y transformar su realidad. Parte del postulado de que “nadie se educa solo, sino que los seres humanos se educan entre sí, in-

fluidos por el mundo”. El Modelo Educativo, centrado en el aprendizaje de los estudiantes, permite visualizar y adaptarse a diversos escenarios presentes y futuros; reconociéndose como sistémico, multidimensional, dinámico y prospectivo.

b) Características del modelo educativo

Se caracteriza por ser pertinente, dinámico, flexible, multidisciplinario, integral e innovador ya que permite la retroalimentación, considera el carácter multidimensional y complejo de la educación; promueve la formación integral de sus estudiantes y adopta una actitud innovadora hacia el conocimiento. Su punto de partida es el aprendizaje del estudiante, al que considera el propósito de la educación.

La propuesta pedagógica del modelo educativo de la UA de C pretende la formación de profesionales con un enfoque global que se basa en los cuatro Saberes fundamentales:

Aprender, Hacer, Convivir y Ser; cuya finalidad es formar a los estudiantes para lograr su efectividad profesional a través de conocimientos, habilidades, actitudes y valores en un proceso, en que el educando es el centro de toda la acción pedagógica.

Para desarrollar los Saberes se proponen actividades para lograr la familiarización y comprensión de conocimientos integrados en el “Saber Aprender”; posteriormente, con la aplicación de capacidades y habilidades, se consigue el “Saber Hacer”; luego, con el fomento de actitudes para el trabajo colaborativo, se adquieren las habilidades sociales para el “Saber Convivir”; consecuentemente la integración de valores en cada una de las acciones permite el desarrollo de las capacidades humanas para el “Saber Ser”.

En el transcurso de su estancia en la Institución los estudiantes desarrollarán los conocimientos, habilidades, capacidades y actitudes de tal manera que logren un perfil: Con capacidades para saber aprender; resolver problemas en diferentes contextos. Analizar y sintetizar. Adaptarse a nuevas situaciones; crear; trabajar en equipos multidisciplinarios; aprender de forma autónoma y organizar y planificar.

Los Conocimientos que se promueven son esenciales sobre el área de estudio; sobre el desempeño de la profesión y culturales complementarios. Las principales Habilidades que habrán de desarrollarse son las de: Liderazgo, Relaciones interpersonales; Comunicación oral y escrita; Manejo de las TIC; Segundo idioma; Toma de decisiones. Investigación y/o desarrollo.

Mientras que las Actitudes que se busca promover son: Ética profesional (valores), Crítica y autocrítica, de respeto a la diversidad y multiculturalidad. De sustentabilidad, Equidad, Emprendedurismo y Calidad.

De acuerdo a este modelo educativo, el egresado de la Universidad Autónoma de Coahuila se distinguirá como persona, como profesional y como ciudadano en razón de las siguientes tres áreas: El *área interpersonal* hace referencia al estudiante y a su entorno tanto local como global, para el desarrollo de relaciones afectivas y constructivas, sobre una base de coherencia ética y responsabilidad social. El *área del aprendizaje permanente*, lo conforman las capacidades que se desarrollan en el estudiante y son congruentes con una cultura de adquisición

de conocimientos durante toda la vida y el *área profesional y social* donde el desarrollo y la formación de las capacidades del estudiante son identificadas por su alto desempeño profesional, bajo un compromiso con el desarrollo sustentable.

II. Competencias y habilidades de un creativo

El ser creativo no es una cualidad única del diseño es más una cualidad del humano en general por lo que las competencias y habilidades profesionales no pueden segmentarse en grupos solo en áreas de aplicación. Un ejemplo de lo anterior, es la carrera de ingeniería y la carrera de diseño gráfico, ambas necesitan de administración y no por eso deben de cambiar de profesión sino más bien enriquecerse de un trabajo en conjunto entre disciplinas aplicando o tomando lo que se necesite y emplearlo de forma en que así se requiera, lo mismo pasa con las competencias y habilidades, pueden ser las mismas pero funcionan diferente dependiendo del área de profesionalización.

La lista de competencias y habilidades que se presentan a continuación fue obtenida del blog de OCC (2014), una de las principales bolsas de trabajo en línea; la página de Universia (2013) y la revista Neopixel (2013), que se especializan en temas de diseño y consideran los puntos necesarios para desarrollarse como profesionistas en el área de lo gráfico. Como se mencionó antes, estas competencias no son excluyentes por profesiones sino que se aplican de forma diferente, según la revista digital Eroski Consumer (2013).

1. Idiomas

El manejo de otro idioma es uno de los principales requisitos para la obtención de un empleo. En diversos eventos dedicados a los próximos a egresar se habla de que el dominio del idioma inglés ya no es suficiente, inclusive se habla de dominar varios idiomas como requisito indispensable para ser contratado. Según información dada por OCC (2014) el 97% de sus vacantes piden el dominio de otro idioma. Para el diseño gráfico el dominio de diferentes idiomas representa la posibilidad de la internacionalización, de abrir nuevas posibilidades laborales, y de publicitar su trabajo.

2. Manejo de programas de cómputo

En general y con la tendencia tecnológica en aumento cualquier profesionista recién egresado requiere el dominio y uso de equipos de cómputo, así como la adaptación a las nuevas tecnologías. Según OCC “Un diseñador gráfico tendrá más oportunidades si domina programas como Illustrator, Photoshop o Indesign” en un alto nivel para asegurar que sus habilidades técnicas siempre estén actualizadas (OCC Mundial, 2014).

3. Pensamiento crítico o resolución de problemas

Para un creativo debería de ser una de las competencias que lo diferencian del resto, la resolución de problemas es el meollo del asunto de la creación gráfica, a fin de cuentas es la resolución de problemas visuales uno de los objetivos que plantea la profesión.

4. Habilidades financieras y presupuestarias

A consideración, si la anterior es una de las competencias más importante en diseño, esta podría ser la que represente la mayor área de oportunidad para un profesional en el diseño gráfico. Como docentes nos enfrentamos a que nuestros alumnos no tienen las habilidades necesarias para presupuestar su trabajo o para cobrarlo. Los preparamos en cuestiones teóricas y prácticas descuidando la parte financiera, y como caso curioso, es una competencia muy apreciada por los reclutadores ya que una persona que sabe economizar en costos puede optimizar los recursos de una empresa.

5. Comunicación

Escribir o definir la comunicación es complicado a pesar de que es lo que hace este trabajo, comunica, persuade, convence, aclara, comparte y difunde, entre otras cosas. La comunicación es vital para el diseño, ya que transfiere información a través de mensajes visuales. Bruno Munari (1980) define a la comunicación visual como todo lo que podemos ver y que tiene un significado para el lector de imágenes, pero no es solo la representación visual lo que favorece a un nuevo diseñador o un profesional con experiencia de años, no se refiere solo a la capacidad creativa de diseñar, sino a la habilidad de interactuar, de escribir, de hablar, de relacionarse, y del trato con el cliente (Munari, 1980). Desde el proceso de entrevista los reclutadores ponen atención a estas habilidades.

6. Organización

La organización permite la realización de objetivos, optimizando recursos, y obteniendo resultados. En el diseño gráfico lo aplicamos como *management del diseño* que consiste en la gestión de procesos de forma creativa. Es la combinación de áreas que no se consideran propias de un creativo, son los estereotipos sobre lo que debe de ser un creativo, lo que distrae la percepción empresarial dentro del área del diseño. Esta competencia se pierde al considerarla como necesaria o inherente a un diseñador sin recapacitar que es vital contar con las habilidades para gestionar los proyectos y obtener resultados. En algunos casos el diseñador puede tener mucho talento en cuestión gráfica pero pierde oportunidades de empleo por carecer de esta competencia (Best, 2009).

7. Inteligencia emocional

Actualmente las empresas se enfocan sus esfuerzos en conocer a fondo a quien están contratando, esto a través de los estudios psicométricos para detectar rasgos de carácter que favorezcan al ambiente laboral. ¿Qué relación tiene esto con el diseño?, aparentemente ninguna ya que estas pruebas no reflejan quién eres como diseñador, más bien indican quién eres como persona y cuáles son tus conductas, e inclusive gustos. Para las empresas esto se está convirtiendo en un recurso valioso para generar un ambiente de trabajo propicio para mejorar el ambiente laboral pero también se convierte en una razón para no ser contratado (OCC Mundial, 2013).

Estas habilidades no dependen del conocimiento o dominio de la disciplina del diseño, son más bien habilidades que se desarrollan, podrían denominarse como los valores

dentro de la vida profesional. Para fortalecer la profesión es necesario que los docentes estemos atentos a las demandas actuales de los empleadores para complementar la enseñanza en el aula y fortalecer los conocimientos de los alumnos a través de un conocimiento integral, lo que contribuirá a la preparación de mejores personas para el campo profesional.

8. Habilidades

Existen un gran número de habilidades que desarrollamos durante nuestro crecimiento como personas y las empresas ponen atención a este aspecto que no está tan ligado a los conocimientos duros del desarrollo profesional sino más bien tienen que ver con capacidades que contribuyen a un mejor desempeño profesional.

9. Flexibilidad

Como profesionales y docentes esta es una de las habilidades que debemos desarrollar para cualquier tipo de proyecto (personal o profesional) ya que nos permite adaptarnos a las diferentes dificultades que surjan durante su proceso; es una habilidad de adaptación. En diseño gráfico el trabajo está expuesto a la crítica y a la sugerencia de cambios, por lo que es esta habilidad la que permite que nuestro trabajo mejore al estar abierto a la crítica. En el salón de clases los alumnos pueden no estar conscientes de la importancia de esta habilidad pero como docentes tenemos la responsabilidad de prepararlos para el mundo profesional.

10. Empatía

La manera en que respondemos asertivamente hacia los problemas de los demás o a diversas situaciones con comprensión, afabilidad y sinceridad. Es necesario reflexionar sobre lo que piensa y siente otra persona, estos sentimientos y valores se convierten en punto a favor para ser contratados. Cada vez es más frecuente que las empresas valoren el lado humano de un trabajador.

11. Autoconfianza

Frases como asumir riesgos y perder el miedo a equivocarse son las mejores vías para definir la autoconfianza. Las empresas valoran mucho esta cualidad ya que pone de manifiesto que una persona cree y defiende sus ideas y proyectos, obteniendo resultados.

12. Manejo del estrés

El estrés es natural e inherente al ser humano e inclusive es un medio para obtener soluciones creativas pero en algún momento de la formación como profesionistas se puede llegar a desbordar y magnificar la sensación teniendo consecuencias en el organismo y mente de quien lo padece. Manejar el estrés requiere de diversos factores y es necesario que un egresado los conozca para que pueda afrontar los retos profesionales. En algunas ofertas laborales se utilizan las frases como “que trabaje bajo presión o que maneje el estrés”, como requisitos del perfil. En ocasiones la carga de trabajo sobrepasa nuestro límite de producción pero es el estrés el que puede llegar a que un proyecto fracase, por eso es importante saber como controlarlo y sacarle provecho (Raya Bayona, 2013).

13. Pensamiento crítico

Esta habilidad permite que el profesional analice a consciencia un proyecto de diseño y sea autocrítico para encontrar los puntos débiles en la propuesta y tome las decisiones necesarias para mejorar sus entregables.

14. Toma de decisiones

Los procesos de diseño en ocasiones se ven afectados por la falta de toma de decisión de un diseñador. Esta habilidad es de las más ventajosas para la empresa ya que ayuda a agilizar los procesos de producción. Para obtener resultados beneficiosos es necesario desarrollar el pensamiento crítico (Universia, 2013).

III. Conclusiones

De las 14 competencias y habilidades con las que debe contar un creativo hoy en día, podemos decir que solo tres de éstas (Inteligencia emocional, Autoconfianza y Manejo de Estrés) no están contempladas tanto en el nuevo Modelo Educativo (M.E.) de la Universidad Autónoma de Coahuila (UA de C), ni en el actual Programa Educativo (PE) de la Escuela de Artes Plásticas (EAP) así como tampoco en el curso de inducción diseñado para los alumnos de nuevo ingreso.

A favor de la UA de C podemos argumentar que estas 3 habilidades están directamente relacionadas con el aspecto emocional y psicológico del individuo, lo que hace complicado su manejo. No obstante es importante considerar estos aspectos, ya que si el sector laboral los está tomando en cuenta, es debido a que sin duda son significativos para el desempeño laboral del creativo.

Respecto a las 11 competencias y habilidades restantes, 6 de éstas se toman en cuenta dentro del Curso de Inducción para alumnos de nuevo ingreso a la EAP; el desarrollo de otras 6 se contemplan dentro de los objetivos de algunas asignaturas del PE y 7 se consideran dentro del nuevo M.E. de la UA de C.

La encuesta nacional de salarios de diseñadores gráficos en México, realizada por la revista a! diseño en 2011 y 2013 nos hace ver que la situación laboral para el diseñador gráfico en el país no pinta bien. Se puede inferir que esta situación se debe a que aún ésta es una profesión joven. Sin embargo la proliferación de escuelas de diseño, que egresan un número superior a la cantidad de profesionistas que requiere el mercado ha contribuido a que los diseñadores conviertan el campo laboral en una competencia feroz entre los que manejan los mejores precios, malbaratando el trabajo de diseño. Esto no quiere decir que no existen opciones de trabajo, más bien refleja que la mayoría compite dentro de las mismas áreas y son pocos aún, los que amplían el abanico de posibilidades de la profesión. Desafortunadamente lo anterior no depende de las habilidades técnicas o teóricas del diseñador gráfico, depende de las habilidades, actitudes y aptitudes que el profesional desarrolla al mismo tiempo en que recibe su educación. La conjunción de estos 4 elementos sin duda puede llegar a asegurar la contratación de un diseñador o el éxito de un negocio de diseño gráfico.

Los contenidos de las asignaturas impartidas durante el desarrollo de la carrera otorgan herramientas al futuro pro-

fesionalista, mismas que el puede convertir en habilidades. No obstante, depende del Modelo Educativo, los docentes y las estrategias que estos implementen con los estudiantes, el desarrollo y potencialización de sus capacidades, aptitudes y actitudes. Las habilidades técnicas se pueden desarrollar sin problemas, sin embargo el aspecto humano debe cultivarse. Es necesario que la práctica y promoción de estas competencias y habilidades se fomenten desde distintos frentes y a través de distintas estrategias, con la intención de enviar al mercado laboral profesionistas capacitados y competentes. Los profesores debemos alentar el desarrollo humano a la par que impartimos nuestras materias siempre en beneficio del alumno. Las Instituciones de Educación superior deben sensibilizar a los estudiantes y otorgarles herramientas que cultiven su lado humano.

Bibliografía

- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Metodología del diseño*. Barcelona: Parramón.
- Berzbach, F. (2010). *Psicología para creativos. Promerros auxilios para conservar el ingenio y sobrevivir en el trabajo*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Best, K. (2009). *Management del diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño*. Barcelona: Parramón.
- Munari, B. (1980). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- OCC Mundial. (28 de Marzo de 2014). *Los 10 mejores tips de OCC Mundial para impulsar tu vida profesional*. Recuperado el 13 de Abril de 2014, de OCC educación: <http://blog.occeducacion.com/los-10-mejores-tips-de-occmundial-para-impulsar-tu-vida-profesional#.U1Gm0eZ5OVA>
- OCCMundial. (23 de Mayo de 2013). *Las 7 competencias que mejorarán tu CV*. Recuperado el 13 de Abril de 2014, de OCC Educación: <http://blog.occeducacion.com/blog/bid/293653/Las-7-competencias-que-mejorar-n-tu-CV#.U1VrUuZ5OVA>
- OLACHEA, O. (21 de Abril de 2014). *EL PLAN PERFECTO PARA MANTENERSE PRODUCTIVO DURANTE TODA LA SEMANA*. Recuperado el 22 de Abril de 2014, de Paredro. Diseño estratégico, marketing & creatividad: <http://www.paredro.com/el-plan-perfecto-para-mantenerse-productivo-durante-toda-la-semana/#more-30628>
- Raya Bayona, L. (5 de Diciembre de 2013). *Nueve habilidades profesionales que potenciar*. Recuperado el 13 de Abril de 2014, de Eroski Consumer: http://www.consumer.es/web/es/economia_domestica/trabajo/2008/05/24/177141.php
- Sepulveda, G. (30 de Enero de 2011). *SUELDOS Y OPORTUNIDADES LABORALES DE LOS DISEÑADORES (Y CREATIVOS) EN MÉXICO*. Recuperado el 13 de Abril de 2014, de Neopixel: <http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/articulos-diseno-grafico/952-sueldos-y-opportunidades-laborales-de-los-disenadores-y-creativos-en-mexico.html>
- Taylor, F. (2010). *Cómo crear un portafolio y adentrarse en el mundo profesional. Guía de orientación para creativos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Universia. (1 de Enero de 2013). *Las 10 habilidades y competencias más solicitadas en 2013*. Recuperado el 13 de Abril de 2014, de Universia: <http://noticias.universia.es/empleo/noticia/2013/01/17/994359/10-habilidades-competencias-mas-solicitadas-2013.html>
<http://www.egresados.uadec.mx/practicas/pdf/lineamientos.pdf>
http://www.profesiones.com.mx/egresado_y_aspirante_estos_son_sus_perfiles.htm

Abstract: During the development of this work the subject of the competences and abilities that are considered necessary for the formation of creative professionals in the area of graphic design is addressed; as well as the current situation of students coming to graduate from the Degree in Graphic Design of the Autonomous University of Coahuila; the paradigm shift they face when they are just one step away from entering the labor market and becoming design professionals. It is intended to make a comparative analysis of the skills and abilities considered blogs and the main job exchanges online, regarding the skills and competencies that the new educational model that the UA de C in 2014 will implement and the tools that offer to the graduate of design graphic of the EAP the subjects of Professional Portfolio, Analysis of the Social Reality, Economic Factors of the Design; Administration for Design and Legal Aspects of Design.

Keywords: Competence - Skills - Training - Professional - Educational Model.

Resumo: Durante o desenvolvimento deste trabalho aborda-se o tema das concorrências e habilidades que se consideram necessárias para a formação de profissionais criativos na área do design gráfico; bem como a situação atual dos estudantes próximos a egresar da Licenciatura em Design Gráfico da Universidade Autónoma de Coahuila; a mudança de paradigma que enfrentam ao estar a um passo de ingressar ao mercado de trabalho e converter-se em profissionais do design. Pretende-se fazer uma análise comparativa das concorrências e habilidades que consideram blogs e as principais carteiras de trabalho em linha, com respeito às habilidades e concorrências que propõe o novo modelo educativo que implementará a UA de C em 2014 e as ferramentas que oferecem ao egresado de design gráfico da EAP as matérias de Portfolio profissional, Análise da Realidade Social, Fatores Econômicos do Design; Administração para o Design e Aspectos Legais do Design.

Palavras chave: Competência - Habilidades - Treinamento - Profissional - Modelo Educacional.

(*) **Magdalena Jaime Cepeda.** Catedrático de la Universidad Autónoma de Coahuila y Directora de la Escuela de Artes Plásticas “Profesor Rubén Herrera. Maestra en Comunicación por la UA de C. Directora de la Escuela de Artes Plásticas “Profesor Rubén Herrera” de la Universidad Autónoma de Coahuila (2014-2017). Jefa de los departamentos de Asuntos Académicos (2009 a 2011) y Difusión cultural de la Coordinación de la Unidad Saltillo, de la Universidad Autónoma de Coahuila (2011 a 2012). Profesor de tiempo completo, perfil PROMEP. Docente de las materias de: Metodología para el diseño, Investigación en Diseño y Seminario de Publicidad en Medios Electrónicos. Líder del Cuerpo Académico “Expresión Visual” (2005-2008 / 2010-2013). Proyectos de investigación relacionados con el Street art, Tribus Urbanas, Símbolos Culturales e Identidad del Centro Histórico de Saltillo (2007-2014). Coordinadora del proyecto de identidad de la Escuela de Artes Plásticas “Profesor Rubén Herrera” (2013). **Jesús Carlos Salas Carrillo.** Catedrático de la Universidad Autónoma de Coahuila. Egresado de la Universidad Autónoma de Coahuila: Escuela de Artes Plásticas “Profesor Rubén Herrera” (Licenciatura en Diseño Gráfico). Concluyó sus estudios de maestría en la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, en la Facultad del Hábitat obteniendo el grado de Maestro en Ciencias del Hábitat con orientación terminal en Diseño Gráfico. Su investigación de La construcción de las Imágenes esotéricas lo han hecho incursionar en el campo de la significación y el simbolismo, y es estudioso del signo tipográfico. Docente de las asignaturas de: Tipografía, Portafolio para el Diseño Gráfico, Semiótica aplicada, y Semiótica del arte. Encargado del Cuerpo Académico “Expresión Visual”.

La creación, un lugar donde se pliegan las experiencias sensibles del arte y el diseño

Sandra Johana Silva Cañaverl (*)

Actas de Diseño (2018, diciembre)
Vol. 26, pp. 139-143. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: agosto 2014
Fecha de aceptación: julio 2016
Versión final: diciembre 2018

Resumen: Los propósitos de esta conferencia migran hacia un terreno en el que la experiencia y los actos creativos son la manera de como los individuos se integran a sus grupos y producen sentido; el diseño y el arte: las plataformas sobre las cuales se cierne el conocimiento sensible del mundo; y la creación: la urdimbre sobre la que se entraman esas formas de significación que emanan del pensamiento y la imaginación de los individuos. El valor que adquiere la creación en estos ámbitos disciplinares —a pesar de ser una palabra confusa, de la que se espera emerjan nuevas y diferentes ideas traducidas en objetos, productos y órdenes estéticos, éticos y/o cognitivos— estriba en el poder que confiere a los individuos para transformar y promover cambios en las sociedades que integra. En ese sentido, el centro de interés de esta reflexión reside en demostrar que la creación refleja los esfuerzos teóricos y prácticos de los diseñadores y los artistas, por construir valores simbólicos a través de los artefactos o las ideas que entraña el proceso mismo de crear.

Palabras clave: Creación - Arte - Diseño - Valores Simbólicos - Actos Creativos.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 142-143]