

Referencias

- Daniels, H. (2003). *Vygotsky y la pedagogía*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Doberti, R. (2008). *Espacialidades*. Buenos Aires: Ediciones Infinito
- Finke, R. A.; Ward, T. B. y Smith, S. M. (1995). *Creativity and the Mind: discovering the genius within*. New York: Plenum Press.
- Forero, S.; Angulo, C. y Parga, H. (2009). Interacciones significativas de aula para propiciar el desarrollo de las estructuras mentales que favorecen la invención en Diseño Industrial. *Programa de Diseño Industrial* No.179-04-2008., Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá.
- Parra, J. (2003). *Artifícios de la Mente. Perspectivas en Cognición y Educación*. Bogotá: Círculo de Lectura Alternativa.
- PEI (2011). *Proyecto Educativo Institucional - PEI*. Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá.
- PEP (2008). Proyecto Educativo del Programa. *Programa de Diseño Industrial*, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá.
- Piaget, J. (2001). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: España.
- Polya, G. (1965). *Cómo plantear y resolver problemas*. México: Trillas.
- Rice, E. R., M. McCreddie, y S. L. Chang. (2001). *Accessing and Browsing Information and Communication*. The MIT Press, Cambridge, MA.
- SÍLABUS (2011). Objeto y Estructura. *Programa de Diseño Industrial*, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá.
- Vásquez, F. (2000). *Oficio de Maestro*. Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Educación: Bogotá.
- Vygotsk, L. S. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Paidós.

Abstract: Reflections from an academic exercise carried out with students of second year of industrial design, who inquired to recognize the forms of nature from a technical system as one of thought. The results were to represent them artificially emphasizing their structure from the relation of the whole to the parts, subsystems and mechanisms.

The specific topic developed was arthropods and the parameters of the exercise required to work a volume of minimum 21 centimeters in length, using only materials such as paper and liquid glue. These constraints favor the thought development of in-trainers who are forced to use their cognitive skills to find optimal structure and shape responses.

Key words: Design - Structure - Representation - Pedagogical strategy - Arthropods - Significant interactions.

Resumo: Reflexões a partir de um exercício acadêmico realizado com estudantes de segundo ano de design industrial, o qual indagou para reconhecer as formas da natureza desde um sistema técnico como de um de pensamento. Os resultados foram representá-los de maneira artificial fazendo ênfase em sua estrutura a partir da relação do todo com as partes, os subsistemas e mecanismos.

O tema específico desenvolvido foram os artrópodos e os parâmetros do exercício requeriam trabalhar um volume de mínimo 21 centímetros de longo, utilizando só materiais como papel e cola líquida. Estas restrições favorecem o desenvolvimento de pensamento dos desenhistas em formação quem vêm-se obrigados a utilizar suas habilidades cognitivas para encontrar respostas ótimas de estrutura e forma.

Palavras chave: Design - Estrutura - Representação - Estratégia pedagógica - Artrópodos - Interações significativas.

(*) **Camilo A. Angulo.** Diseñador Industrial (1993), Diseñador Gráfico (1996), Magister en Educación con énfasis en procesos de formación y prácticas educativas (2006), actualmente estudiante de primer año del Doctorado en Diseño y Creación. Con nueve años de experiencia como docente universitario en los programas de diseño gráfico y diseño industrial de la Facultad de Artes y Diseño en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Colombia.

Rediseño del perfil de egreso de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

María Fernanda Compte Guerrero y Fernanda Anais Sánchez Mosquera (*)

Actas de Diseño (2018, julio),
Vol. 25, pp. 136-140. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: junio 2014
Fecha de aceptación: enero 2017
Versión final: agosto 2017

Resumen: Esta investigación se la realizó en una etapa en que todas las instituciones de educación superior ecuatorianas, por mandato de la nueva Ley Orgánica de Educación Superior (LOES) y demás normativas, debieron rediseñar los planes de estudios de todas las carreras, para someterlas a una nueva aprobación por parte del Consejo de Educación Superior (CES).

Por esta razón, el objetivo principal fue rediseñar el perfil de egreso de la carrera Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, para que se adecue a las nuevas disposiciones y regulaciones de diseño curricular, considerando las nuevas tendencias disciplinares y las demandas sociales del sector de la profesión del diseño gráfico, la publicidad y la comunicación visual.

Palabras claves: Perfil de Egreso - Diseño Gráfico - Horizonte Epistemológico - Malla Curricular - Rediseño Curricular.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 140]

Introducción

La Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, como parte del Sistema Nacional de Educación Superior, se encuentra en un proceso de reforma y actualización curricular de todas sus carreras de grado, siguiendo los lineamientos estipulados en la LOES y en el Reglamento de Régimen Académico (RRA) vigentes; esto implica forzosamente la revisión integral del plan de estudios de las carreras, siguiendo el modelo que para el efecto aprobó el CES y que plantea los siguientes componentes principales: los horizontes epistemológicos de la profesión, el objeto de estudio y los objetivos de la carrera, el perfil de egreso, el campo de actuación de la profesión. Esta exigencia implicó que se lleve a cabo una investigación cualitativa de tipo aplicada, que incluyó una revisión documental y bibliográfica, y la aplicación de una metodología específica para la construcción del nuevo perfil de egreso de la carrera. El propósito principal de la investigación fue el rediseño del plan de estudios de la carrera para lograr que responda a las nuevas tendencias disciplinares y las demandas del mercado laboral de la profesión, consiguiendo de esa manera que los futuros diseñadores gráficos puedan ejercer su profesión con eficiencia y destreza.

El perfil profesional que consta en el actual Plan de Estudios de la carrera, aprobado en la actualización curricular en el año 2012, según García, es el ideal, es decir, "al cómo se cree que debería ser el profesional" (1996, p. 58), es el perfil definido por la academia con base en análisis e investigaciones sobre otras carreras de diseño gráfico y a las demandas sociales y tendencias del mercado laboral de ese momento. Estas han cambiado, por lo que se hizo necesario realizar una nueva investigación para redefinir y actualizar el perfil de egreso de la carrera.

Metodología

La metodología utilizada en la investigación fue el Modelo de intervención socio-institucional para el diseño de Perfiles Profesionales desarrollado en el libro *El diseño de perfiles profesionales prospectivos y análisis curricular en educación superior*, resultante de la investigación realizada por el Psic. Guillermo García Wong. Dicho modelo ha sido validado en varios proyectos de redefinición del perfil profesional de las carreras de la UCSG.

Las técnicas de investigación fueron de tipo cualitativo, se realizaron entrevistas y encuestas para la etapa de recogida de información. La muestra fue de tipo no probabilístico ya que se requería el criterio de expertos en diseño curricular, de docentes y profesionales en diseño gráfico, además de que se determinó que era muy importante la opinión de representantes del mercado laboral de la profesión y de graduados y estudiantes que estén laborando en su profesión. Posteriormente, se llevó a cabo el análisis de contenido de las entrevistas y los grupos focales con el programa informático Atlas Ti 7, y luego se rediseñó el perfil de egreso de la carrera.

Objetivos

El objetivo general de la investigación fue rediseñar el perfil de egreso de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UCSG, conforme a las nuevas tendencias disciplinares y las demandas sociales del sector de la profesión del diseño gráfico, la publicidad y la comunicación visual.

Para cumplir con el objetivo principal se plantearon varios objetivos específicos: determinar los horizontes epistemológicos de la carrera de Diseño Gráfico, redefinir el objeto de estudio de la profesión de Diseño Gráfico, identificar los campos de actuación del diseñador gráfico, y determinar el perfil de egreso de la carrera, con base en las necesidades y demandas sociales, reales y potenciales, del sector de la profesión del diseñador gráfico.

Marco teórico

Según Posner (2005), un plan de estudios de una carrera es "un plan para un curso completo (...) suele incluir metas y justificaciones del curso, los temas cubiertos, los recursos utilizados, las tareas asignadas y las estrategias de evaluación recomendadas" (p. 6). Un plan de estudios de una carrera contiene diversos componentes, uno de ellos el Perfil Profesional que es:

Un conjunto de características típicas de un individuo, un grupo humano, una institución o una comunidad. Las características estudiadas se las elige según los aspectos que interesen indagar, así: si al estudiar a un candidato para un puesto o empleo, se buscará detectar y valorar sus aptitudes, conocimientos, actitudes e intereses respecto a dicho puesto, en cambio si a la misma persona queremos examinar con fines de otorgarle una beca o seleccionarlo para ingresar a la universidad se buscará detectar y valorar sus aptitudes, conocimientos, actitudes e intereses para ejercer tal beca o para merecer el ingreso mencionado. (García, 1985, p. 7)

García, en su Modelo de intervención socio-institucional para el diseño de Perfiles Profesionales, menciona que existen tres tipos de perfiles profesionales: el Real, el Ideal y el Producto.

El Perfil Profesional Real es el conjunto de características que hasta el presente son efectivamente propias de los profesionales de una carrera. Estos rasgos conjugados se refieren al producto que al presente obtiene la universidad. Se refiere a lo que somos y hemos sido, a lo que, de seguir dominando similares tendencias institucionales y sociales, seremos en el futuro cercano, su proyección es un objeto del futuro probable.

El Perfil Profesional Ideal se refiere al cómo se cree que debería ser el profesional. Configura un objeto anhelado.

El Perfil Profesional Producto es la propuesta considerada factible de ser implantada y que rediseña el perfil académico, otorgando nuevas competencias al graduado y planteando una nueva estructura curricular. Se trata de un objeto del futuro posible, se lo

obtiene al comparar el Perfil Ideal con las condiciones dadas en el Perfil Real. (García y otros, 1996, p. 58-59)

Velázquez y Rey (2005), sostienen que aunque el perfil profesional es similar al perfil de egreso, la diferencia entre ambos radica en que el perfil de egreso abarca al perfil profesional declarado por la academia más las competencias que el ejercicio o práctica laboral concede. Retomando lo explicado en el modelo de García, el perfil de egreso es el perfil producto.

Un perfil de egreso se compone de “actitudes y valores generales; competencias generales (comunes a un conjunto de profesiones); y, competencias específicas o técnicas, propias de una profesión determinada”. (Velázquez y Rey, 2005, p. 139) ya que “el perfil debe mostrar una imagen o modelo ideal del egresado que se aspira a formar”. (p. 138)

Resultados

Los horizontes epistemológicos de la profesión del diseño gráfico

El RRA exige la inclusión de los horizontes epistemológicos de las profesiones, por lo se definió como horizonte específico del diseñador gráfico al abordaje de la profesión rescatando los saberes ancestrales, la metodología, la práctica y la cultura para mejorar la calidad de vida de la población mediante el desarrollo de proyectos sostenibles de diseño gráfico y comunicación visual que consideren los aspectos sociales, culturales y económicos que inciden en el proceso del diseño mediante la utilización de recursos tecnológicos de punta.

Para la determinación del horizonte epistemológico de la carrera de Diseño Gráfico se establecieron previamente los horizontes: holístico, constructivista, de la complejidad, ecológico y conectivista.

Según la visión holística de la educación,

Aprender es un proceso que implica muchos niveles de la conciencia humana como el afectivo, físico, social y espiritual, rebasando por completo lo puramente cognitivo y memorístico. Aprender se convierte en proceso creativo y artístico; aprender a aprender es el propósito de la educación para el siglo XXI. (Gallegos, 1999, p. 39)

De manera general, los currículos de formación profesional deben dar respuesta a las demandas productivas, culturales y sociales de la humanidad y a los cambios de la ciencia y la tecnología, para los cual establece que los horizontes holísticos nos introducen en la visión multidinámica de la realidad y plantean como objeto de la educación, la búsqueda de la convergencia e interacción de los múltiples factores que se incluyen en el aprendizaje. (Añez, Arreaga, 2013 citado en Larrea, 2014) Una visión holística del diseño gráfico contempla aspectos humanos, ambientales, sustentables y tecnológicos, por lo que el sujeto asume un rol de actor social, siendo el diseño capaz de contribuir a mejorar la calidad de vida de las personas. El aspecto humanista del diseño hace que este adquiera el status de disciplina, ya que según Gui

Bonsiepe el “humanismo proyectual sería el ejercicio de las capacidades proyectuales para interpretar las necesidades de grupos sociales y elaborar propuestas viables y emancipadoras, en forma de artefactos instrumentales y artefactos semióticos”. (2011, p. 21)

En el Currículo Genérico para las carreras de Educación (CES, 2014), se plantea que el conocimiento es una co-construcción socio-cultural que surge de las interacciones comunicativas que los seres humanos van elaborando a lo largo de su vida, estas reciben un orden operativo en el proceso educativo. En este sentido, el constructivismo aporta con los siguientes elementos:

- El conocimiento no es una representación exacta de la realidad. Los individuos capturan características y atributos, utilizando modelos que actúan como prismas que posibilitan acercamientos, abordajes, lecturas ordenadas de la realidad.
- La realidad cambia permanentemente, esto es, los conocimientos solo son abordajes lógicos y ordenados realizados por individuos que interactúan con el entorno, pero nunca verdaderos, ni unívocos (no hay un solo conocimiento, sino tantos, como abordajes existen de una misma realidad).
- Si bien es cierto, la realidad existe fuera del sujeto, no es autoevidente, es decir, no expresa como ella es, las aproximaciones que realizamos nos permiten obtener una visión interpretativa de la realidad en contextos determinados, lo que implica que no hay un ser, ni un deber ser esencialista de la misma.
- Según Piaget son las aproximaciones a la realidad las que van generando procesos de desequilibrio y adaptación de los sujetos a la misma, produciendo a su vez estructuras (Sarmiento, 2007), interacciones culturales (Vigotsky, Leontiev, Luria, 2004) y organización lógica del pensamiento (Ausubel, 2002), al mismo tiempo que “la producción de significaciones y atribuciones de sentido, que serán expresadas a través del lenguaje”. (Ceberio, M; Watzlawick, P., 1998, citado en Larrea, 2014)

Por lo tanto, el horizonte constructivista del diseño, suscitado por un conocimiento de la realidad que es muy cambiante, vista desde diversos abordajes y realizada por los sujetos que están en continua interacción con ella, comprende al diseño gráfico como un proceso donde el diseñador es activo, dinámico, responsable de su propio aprendizaje y consciente de que genera un producto socialmente construido que debe satisfacer una necesidad o solucionar un problema real.

Respecto al horizonte de la complejidad, el planteamiento de difundir en las personas la noción de la incertidumbre hace que estas estén alertas y en permanente observación sobre los fenómenos que se dan en el universo, según Edgar Morin (1990) “...la conciencia de la complejidad nos hace comprender que no podremos escapar jamás a la incertidumbre y que jamás podremos tener un saber total: la totalidad es la no verdad...” (p. 101). El pensamiento complejo aporta a la educación una nueva manera de concebir e interactuar con el mundo. Nos vuelve co-constructores de la historia y de nuevas realidades, demandando a los procesos de aprendizaje convertirse en una experiencia

social que reconoce los elementos biológicos, antropológicos, sociales y culturales, en la cognición de jóvenes y adultos. (Morin, 1999 citado en Larrea, 2014)

El diseño “es un pensamiento y acercamiento a la vida cotidiana, que será mejor entendido si el diseñador se ve inmerso en el pensamiento complejo” (Arámbula, 2012), por lo tanto, el horizonte de la complejidad en el diseño implica una visión integral que fomente la co-construcción de una realidad multidimensional y policausal integrada en sistemas.

El horizonte ecológico plantea que el diseño es un proceso donde se dan un conjunto de relaciones, donde coexisten la diversidad y la diferencia, y cuya dinámica de aprendizaje social de la cultura genera las tensiones propias de las interacciones humanas. Urie Bronfenbrenner creador de la Ecología del Desarrollo Humano, al respecto plantea:

La Ecología del Desarrollo Humano comprende el estudio científico de la progresiva acomodación mutua entre un ser humano activo, en desarrollo y las propiedades cambiantes de los entornos inmediatos en los que vive la persona en desarrollo, en cuanto este proceso se ve afectado por las relaciones que se establecen entre estos entornos, y por los contextos, las grandes en los que están incluidos los entornos. (2002, p. 40)

De esta definición, se rescata para el ámbito del diseño gráfico, que el sujeto es un actor dinámico, en movimiento y crecimiento, relacionado íntimamente con el entorno y los ambientes ecológicos. El diseñador gráfico debe diseñar objetos, campañas, entornos, cuyos principios y objetivos sean la sostenibilidad social, medio ambiental y económica.

Según Downes y Siemens:

El Conectivismo es la integración de los principios explorados por el caos, de la red, y la complejidad y las teorías de la auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de entornos virtuales en elementos básicos, no enteramente bajo el control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros mismos (dentro de una organización o en una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento. El Conectivismo está impulsado por el entendimiento de que las decisiones se basan en modificar rápidamente las bases. La nueva información adquirida lo está siendo continuamente. La capacidad de establecer distinciones entre la información importante y la que no es vital. La capacidad de reconocer cuando la nueva información altera el paisaje en base a las decisiones hechas en el día de ayer también es crítica. (2014)

El diseño gráfico, desde el punto de vista del horizonte conectivista se asienta en la dinámica del conocimiento y de las conexiones que se desarrollan, y sobre todo en el contexto en que surgen estas interacciones que influyen en el proceso creativo del diseño, relacionado con las

comunidades y redes mediante la comunicación visual y la tecnología. El rol del diseñador gráfico es activo, colaborativo, participativo, reflexivo y comunicativo, haciendo uso de herramientas tecnológicas como las redes sociales y siendo parte de comunidades de prácticas o redes de conocimientos.

El objeto de estudio de la profesión de diseñador gráfico

Luego del planteamiento de los horizontes epistemológicos del diseño gráfico, se debió redefinir el objeto de estudio de la profesión, el cual, de acuerdo a las disciplinas que intervienen en la formación profesional del diseñador gráfico, es la conceptualización, la planeación, el modelado y la gestión de una composición visual para comunicar o transmitir un mensaje, en el que intervienen factores sociales, tecnológicos, estéticos y culturales.

Los objetivos de la carrera:

El objetivo general de la carrera es aplicar estrategias de comunicación visual: creativas, efectivas y funcionales, a través de la investigación de campo, el análisis de los recursos y la evaluación de los resultados para contribuir al desarrollo del diseño gráfico.

Los objetivos específicos son:

- Desarrollar las capacidades creativas, comunicacionales, tecnológicas, investigativas, críticas y analíticas del futuro profesional del diseño gráfico.
- Formar diseñadores gráficos que desarrollen su trabajo conociendo el contexto de los procesos de investigación, de producción y de resultados.
- Desarrollar la metodología proyectual del diseño que implica la sistematización del proceso en la producción creativa: definir, investigar, idear, desarrollar, implementar, evaluar y mejorar.
- Producir proyectos innovadores de diseño gráfico para fomentar la vinculación con los sectores y actores de desarrollo de la profesión.
- Generar ambientes de aprendizaje, presenciales y virtuales (con apoyo de las TIC), mediante un proceso pedagógico de participación individual y colectiva, de carácter investigativo y colaborativo, para garantizar la calidad de la formación profesional del diseñador gráfico.
- Orientar la formación del diseñador gráfico basada en la ética y la responsabilidad social para el ejercicio de la profesión.
- Respetar la diversidad cultural para el fortalecimiento de una identidad propia.

Los campos de actuación del diseñador gráfico

De las entrevistas y encuestas realizadas, se determinó que el campo de actuación del diseñador gráfico se enmarca en organizaciones e instituciones públicas y privadas, ya sea en relación de dependencia o en libre ejercicio profesional. Los campos de actuación de los diseñadores gráficos graduados en la carrera están directamente relacionadas con los campos de estudio y con las necesidades y demandas del mercado laboral que requiere

un profesional que trabaja en relación de dependencia o en libre ejercicio profesional, en organizaciones e instituciones públicas y privadas: industrias de impresión gráfica y medios impresos; agencias de desarrollo web y social media; empresas dedicadas a la edición electrónica (diseño y corrección); agencias de diseño, comunicación visual, marketing y publicidad; medios de comunicación masiva: televisivos e impresos. (Compte, 2014)

El perfil de egreso de la carrera

Finalmente, se determinó el perfil de egreso de la carrera, con base en las necesidades y demandas sociales, reales y potenciales, del sector de la profesión del diseñador gráfico, siendo que el licenciado en Diseño Gráfico es un profesional que:

- Diseña, implementa y gestiona proyectos de comunicación visual.
- Maneja con experticia programas informáticos especializados para el diseño gráfico.
- Diseña piezas gráficas para programas señaléticos, presentación de productos y campañas publicitarias, empleando técnicas y herramientas manuales y digitales.
- Diseña productos editoriales que reflejen conocimientos de pre-prensa digital, composición, paginación, montaje y maquetación.
- Utiliza la fotografía como herramienta profesional en proyectos gráficos y publicitarios.
- Sustenta los proyectos de comunicación visual definiendo estrategias de marketing.
- Diseña proyectos de imagen corporativa para resolver problemas de identidad visual.
- Integra equipos de trabajo para la creación de piezas gráficas y campañas publicitarias como apoyo para proyectos socio culturales.
- Participa en equipos multidisciplinarios de investigación del área gráfica, publicitaria y comunicacional.
- Aplica los principios éticos relacionados con el ejercicio profesional.
- Domina el idioma Inglés como segunda lengua para el ejercicio de su profesión.

Con la investigación realizada se obtuvo un perfil de egreso que le garantiza a la UCSG que los graduados de la carrera de Diseño Gráfico se desempeñaran con gran eficiencia y solvencia profesional en el ejercicio de sus labores.

Referencias bibliográficas

- Arámbula Ponte, P. (2012). La teoría de la complejidad como guía en el aula del diseño. *Actas de Diseño* N° 12, Año VI, Vol 12. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Bonsiepe, G. (2011). *Design, Cultura e Sociedade*. São Paulo: Blucher.
- Bronfenbrenner, U. (2002). *La ecología del desarrollo humano*. Madrid: Grupo Planeta.
- Compte, M.F., Sánchez, A. (2016). *Proyecto de rediseño curricular de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil*.
- Compte, M. F. (2014). Rediseño del perfil profesional de la carrera de Gestión Gráfica Publicitaria de la Facultad de Arquitectura y

Diseño de la UCSG. *Serie de Investigación, No. 3*. Facultad de Arquitectura y Diseño. Guayaquil: Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

- Gallegos, R. (1999). *Educación Holista: Pedagogía del amor universal*. México: Editorial Pax México.
- García, G. y otros. (1996). *El diseño de perfiles profesionales prospectivos y análisis curricular en educación superior*. Guayaquil: CONUEP-UCSG.
- Larrea, E. (2014). *El currículo de la educación superior desde la complejidad sistémica*. Ecuador: Consejo de Educación Superior (CES).
- Larrea, E. (2014). *Proyecto de prácticas pre profesionales*. Ecuador: Consejo de Educación Superior (CES).
- Plan Director de la carrera de Gestión Gráfica Publicitaria de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UCSG. (2005). Guayaquil: UCSG.
- Posner, G. (2004). *Análisis del currículo*. Bogotá: Mc Graw Hill Interamericana Editores S.A.
- Velázquez, A., Rey, N. (2005). *Gestión curricular y educación universitaria*. Lima: Universidad de San Martín de Porres.
- Vigotsky, L., Leontiev, A., Luria, A. (2004). *Psicología y Pedagogía*. Madrid: Ediciones Akal.

Abstract: This research was carried out in a stage in which all the institutions of higher education of Ecuador, by mandate of the new Organic Law of Higher Education (LOES) and other regulations, had to redesign the curricula of all the races, to submit them to a new approval by the Council of Higher Education (CES).

For this reason, the main objective was to redesign the graduation profile of the Graphic Design course at the Faculty of Architecture and Design of the UCSG, in order to adapt to the new provisions and regulations of curricular design, considering the new disciplinary tendencies and the Social demands of the profession of graphic design, advertising and visual communication.

Key words: Exit Profile - Graphic Design - Epistemological Horizon - Syllabus - Curricular Redesign.

Resumo: Esta pesquisa foi feita em um estágio em que todas as instituições equatorianas ensino superior, mandatados pela nova Lei Orgânica de Educação Superior (LOES) e outros regulamentos, deve redesenhar o currículo de todas as raças, para a apresentação a uma nova aprovação pelo Conselho do Ensino Superior (CES).

Por esta razão, o objetivo principal foi para redesenhar o perfil de saída Design Gráfico carreira na Escola de Arquitetura e Design UCSG para que ele esteja em conformidade com as novas regras e regulamentos do desenho curricular, considerando as novas tendências e disciplinas demandas sociais da profissão de design gráfico, publicidade e sector da comunicação visual.

Palavras chave: Perfil De Pós-Graduação - Design Gráfico - Horizonte Epistemológico - Reformulação Do Currículo - Currículo.

(* **María Fernanda Compte Guerrero**. Arquitecta. Magister en Gerencia y Liderazgo Educativo. Doctora en Metodologías para el diseño, evaluación y mejora de planes proyectos y programas educativos por la Universidad Nacional de Educación a Distancia. Directora del Subsistema de Investigación y Desarrollo; y Docente Titular Principal de las Facultades de Arquitectura y Diseño, y de Artes y Humanidades de la UCSG. **Fernanda Anais Sánchez Mosquera**. Licenciada en Diseño y Producción Audiovisual. Master en Contenidos y Formatos Audiovisuales. Docente y Coordinadora del Área de Diseño de la carrera Gestión Gráfica Publicitaria de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UCSG.