

Camacho, C., González, M., Madrid, O., Marchena, M. & Martínez, C. (2009). Resultados de Innovación Educativa. El Enfoque de Competencias Profesionales (Eds.), *Rediseño Curricular del Programa Educativo de Licenciado en Diseño Gráfico del Instituto Tecnológico de Sonora*. (1era ed., pp. 89-97). México: ITSON

Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social*. Argentina: Ediciones Infinito.

Giard, J. (2006). *Delta Knowledge: Its Place and Significance in Design Education*. EUA: Arizona State University.

Hipogrosso, E. (2006). *El rol de los sistemas educativos en la implantación de los procesos de diseño*. Documento presentado en el I Encuentro Latinoamericano de Diseño, Buenos Aires, Argentina.

ITSON (2002). *Evaluación del aprendizaje bajo el enfoque por competencias*. Cd. Obregón, Sonora: Tapia, C.

Lopera, M. (2010). *Modelo de Operativización de las líneas de investigación en diseño, como dinamizadoras de la investigación formativa desde los proyectos de aula*. Documento presentado en el V Encuentro Latinoamericano de Diseño, Buenos Aires, Argentina.

**Abstract:** Currently working and social requirements, demand different skills to graphic designer. It is not enough to be creative; hence that universities should be clear in what the workplace requires to a graphic designer.

The new professional profiles tend to apply multidisciplinary working skills; Additional to the domain of technical and practical items that are basic in design, so that universities must provide for the future professional what is necessary to be relevant to the labor and social environment.

**Key words:** Graphic Designer - Professional profile - School of design - Multidisciplinary - Work environment.

**Resumo:** Atualmente as exigências de trabalho e sociais, demandam diferentes concorrências ao designer gráfico. Já não é suficiente ser

criativo; daí que as universidades devem ter claro ¿Que exige o campo de trabalho a um designer gráfico?.

Os novos perfis profissionais tendem a solicitar concorrências de trabalho multidisciplinar; adicionais ao domínio dos rubros técnicos-práticos que são básicos no designer, de maneira tal que nas universidades deve ser provisto ao futuro trabalhador profissional do necessário para ser apropriado ao meio de trabalho e social.

**Palavras chave:** Designer gráfico - Perfil profissional - Escola de design - multidisciplinar - Meio de trabalho.

(\* **Crystal Esther Camacho Bobadilla**. Profesora Investigadora de Tiempo Completo adscrita al Dpto. De Computación y Diseño del Instituto Tecnológico de Sonora (2010) México. Lic. en Diseño Gráfico. Universidad del Valle de Atemajac (2002). Mtra. en Educación. Instituto Tecnológico de Sonora (2010). Miembro del Cuerpo Académico: Comunicación y Diseño. **Claudia Erika Martínez Espinoza**. Profesora Investigadora de Tiempo Completo adscrita al Dpto. De Computación y Diseño del Instituto Tecnológico de Sonora (2008), México. Lic. en Diseño Gráfico. Universidad del Valle de Atemajac. Mtra. en Administración con especialidad en Mercadotecnia. Tecnológico de Monterrey. Miembro del Cuerpo Académico: Comunicación y Diseño. **Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum**. Profesor Investigador de Tiempo Completo adscrito al Dpto. De Computación y Diseño del Instituto Tecnológico de Sonora, (2011) México. Lic. en diseño gráfico por el Instituto Tecnológico de Sonora (2007). Mtro. en Administración en el Instituto Tecnológico de Sonora (2010). Profesor investigador del Instituto Tecnológico de Sonora y miembro del Cuerpo académico de Diseño y Comunicación. **Enrique Vidal Méndez**. Profesor Investigadora de Tiempo Completo adscrito al Dpto. De Computación y Diseño del Instituto Tecnológico de Sonora. México. Lic. en Artes Visuales. Universidad de Guadalajara. Mtro. en Estética y Arte. Universidad Autónoma de Puebla.

## Hacia una nueva propuesta epistemológica del diseño gráfico

Juan Alfonso de la Rosa Munar (\*)

Actas de Diseño (2015, Julio),  
Vol. 19, pp. 153-156. ISSN 1850-2032  
Fecha de recepción: abril 2013  
Fecha de aceptación: julio 2013  
Versión final: diciembre 2014

**Resumen:** La acción del diseño gráfico se ha ampliado a medida que los nuevos medios han planteado nuevas maneras de ser de la imagen, esto nos obliga a preguntarnos la validez de las propuestas de episteme de nuestra disciplina y reflexionar sobre las nuevas posibilidades que surgen con los nuevos medios.

**Palabras clave:** Epistemología - Diseño Gráfico - Imagen - Medios - Nuevas Tecnologías.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 155-156]

El episteme o el objeto de reflexión de una disciplina, es lo que define tanto los límites de su hacer, como un punto de vista en particular desde donde se percibe la realidad. Es por esto que intentar definir epistemológicamente

una disciplina nos permite por lo menos aclarar un ser actual y unas perspectivas propuestas para su desarrollo hacia el futuro. En el caso del diseño gráfico, viendo las constantes discusiones y la velocidad del cambio de los

entornos tecnológicos, nos permite colocar una base desde donde lanzar nuevas ramificaciones sin perder la esencia de la disciplina.

Con una mirada inicial podríamos pensar que dichas ramificaciones generadas por el desarrollo de nuevas tecnologías y medios han jalonado de tal manera a los nuevos diseñadores hacia un nuevo hacer, que se ha perdido de vista el origen y el ser mismo de la disciplina. Sin embargo cada vez que un profesional debe enfrentarse a un hacer técnico para el cual no fue preparado se hace necesario la confrontación con el sentido mismo de la disciplina y la construcción de nuevas relaciones. En esencia esta distensión en las posibilidades de hacer de los profesionales del diseño gráfico es lo que ha obligado a hacer nuevas preguntas en torno al verdadero episteme que manejamos.

Si revisamos el proceso de surgimiento del diseño gráfico (y de las demás disciplinas de diseño) en la sociedad, es posible ver que estas surgen a partir del reconocimiento de las posibilidades técnicas humanas, desde la escritura hasta el desarrollo de herramientas (acciones todas ligadas no a la disciplina del diseño sino a la acción humana de diseñar), lo que hace que podamos entender las profesiones de diseño, como profesiones con orígenes claramente tecnológicos

Si nos acercamos a la profunda definición aportada desde la filosofía de la tecnología y reconocemos la misma técnica desde la mirada ontológica planteada por filósofos como Heidegger o Simondón, es posible entender el papel del diseño en general, en la gestión de las relaciones humanas con su entorno a través de la transformación de los objetos técnicos generados a partir de dichas relaciones. Esto en esencia implica una acción directa sobre los objetos que hemos construido como humanidad para relacionarnos con la realidad que nos rodea, ya sea con la intención de entender y mejorar dichas relaciones o de transformarlas a partir de la modificación de los mismos objetos que apoyan dicha relación.

La reinterpretación de la triada de principios bases de la arquitectura planteada en el siglo primero por Vitruvio (2009) nos permite ver los conceptos no como polos o extremos separados, si no como elementos dentro de una relación dinámica, que más que obligar a su consideración por el diseñador, hacen parte del mismo ser de la profesión en la que se haya inmerso. La idea de cambiar el nombre del diseño gráfico a diseño de comunicación, o situarse en los objetos diseñados empieza a hacer agua cuando descubrimos que estas relaciones humanas son más complejas y que sus límites son difícilmente definibles. Una casa no está hecha para comunicar, pero dada su situación entre el mundo simbólico y el físico, es imposible que no proponga a la sociedad cierto nivel de comunicación, de la misma manera una imagen parece ser lo mismo que un mensaje o su contenedor, pero la posibilidad de ésta de ser manipulada o habitada empieza a hacerse evidente en el mundo de hoy. Es por esto que vale la pena preguntarse si este cuadro, en el que entendemos el diseño a partir de la necesidad básica que parece estar solucionando, podría reinterpretarse a la luz de las modificaciones que la tecnología ha propuesto.

Dicho sistema relacional, como todos los sistemas, implica una interrelación directa de cada uno de los

elementos que lo conforman, es decir, los procesos de transformación del sistema son cíclicos, un cambio en el entorno social obliga a replantear las relaciones humanas requeridas para dicho entorno, lo que hace que los objetos técnicos se modifiquen ante estas relaciones y eventualmente el entorno cultural tenga que volver a modificarse. En el caso de los objetos técnicos de hoy, su cambio ha sido tan rápido, que tanto a las relaciones, como al entorno se les ha dificultado ponerse al día con los constantes cambios. Las transformaciones de los objetos técnicos en la antigüedad tomaban cientos de años para impactar una sociedad, hoy en día en cuestión de meses una tecnología se dispersa a través de continentes impactando a todas las sociedades y obligando a su transformación.

En la actualidad las disciplinas de diseño, obligadas a trabajar desde estos objetos técnicos, se ven obligadas a replantearse tan rápido como los mismos cambios de la tecnología.

Al revisar estos nuevos objetos técnicos y las relaciones que se trazan a partir de ellos podemos dilucidar cómo, en particular la disciplina del diseño gráfico, han ampliado los horizontes del episteme que maneja. Es clara la necesidad del diseño gráfico como disciplina de encontrar sus límites, sin embargo, con un objeto de trabajo tan complejo como la imagen, que ha penetrado profundamente la sociedad contemporánea, modificando casi todas las acciones humanas de hoy, es difícil trazar un límite al papel del diseño gráfico en la sociedad.

Partiendo de esta definición, es claro para mí, que plantear un episteme basado en la comunicación es, por lo menos, bastante dudoso, cuando la comunicación no se restringe al plano de la imagen y que un abordaje desde esta idea requeriría de profesionales preparados para abordar los problemas comunicativos de todos los objetos producidos por el hombre.

Pueden existir muchas miradas sobre el diseño gráfico, pero al revisar el origen de la definición de la disciplina lo que se puede evidenciar es una profunda relación con los objetos técnicos, es decir, con aquellos que hemos creado como especie con la intención de construir vínculos con la realidad, para entenderla y transformarla, y por qué no crearla como nueva. Esta mirada implica que el objeto disciplinar de trabajo más allá de la imagen, es la imagen como objeto técnico (es decir, la imagen construida), resultante de una necesidad humana de relación con su entorno y de un proceso técnico que, en términos de Pierre Levy, la actualiza.

Mirar al diseño como una disciplina profundamente ligada a la técnica, puede parecer para algunos reduccionista y hasta insultante, creyendo que con esta postura se privilegia el oficio por encima del pensamiento que se ha venido asentando a las orillas de la profesión. Pero cuando nos permitimos entender la técnica desde una mirada profunda de relación humana con el mundo, cuando la vemos como modelo humano de entendimiento y aprehensión de la realidad, como extensión de nuestro ser, la técnica se vuelve uno de las acciones más profundas de relación del hombre y una disciplina que sea capaz de entender las relaciones que se trazan a través de estos objetos de extensión humana y reconstruirlos, redefinirlos, darles un sentido, diseñarlos... adquiere un gran valor y responsabilidad dentro de la sociedad.

Asumir esta mirada para el caso del diseño gráfico, a partir de las imágenes como objetos técnicos, más allá de reducir la disciplina a sus oficios, nos permite encontrar en ésta un episteme de estudio en los objetos que formalizan las relaciones humanas con el mundo. Estos objetos se encuentran en el medio de un mundo simbólico, interno a los hombres, que los potencializa y un mundo físico, funcional que los actualiza en una acción directa en la vida cotidiana de los hombres. La habilidad humana que nos permite previsualizar un martillo o una punta de flecha escondidas dentro las potencialidades de una piedra, nos permite una mirada proyectual del mundo y la transformación consiente del mismo.

La potencia del diseño gráfico se haya en la capacidad de actualizar las imágenes que se hayan en este mundo simbólico, virtual, sobre potenciado, interno al hombre y producirlas con el fin de que medien en las diferentes relaciones humanas con el mundo. Estas imágenes adquieren un valor especial, no en las manos de su autor, si no en la finalización de su proceso productivo, es decir en las manos del usuario final, quien determina la pertinencia y funcionalidad de esa imagen. La capacidad de un diseñador de dar forma al mundo a través de su habilidad de reinterpretarlo y de entender estas nuevas fracciones de mundo (los objetos técnicos que surgen de este proceso, imágenes) es la que lo define como profesional.

La mirada desde la gráfica (imágenes producidas o reproducidas a través de un proceso técnico) permite asignar al diseño un episteme propio, alejado de la noción de creador, comunicador o artesano, y definir su objeto de trabajo en la construcción de objetos (imágenes) adecuados para la formalización de las relaciones del hombre con la realidad físico/simbólica que le rodea.

Esta visión no sólo daría sentido a muchas de las reflexiones, como la realizada por Vitruvio, si no que adicionalmente permite reconstruir los principios que propuso en una estructura compleja de relación filosófica del hombre con el mundo, y colocar al diseñador como gestor de esta relación.

Una labor del diseñador gráfico situada en las relaciones humanas a través de imágenes definidas como objetos técnicos obliga a replantear las áreas de acción de la profesión, sobre todo cuando las relaciones contemporáneas se han venido transformando de manera vertiginosa. Necesidades humanas antes equiparadas con los objetos técnicos y cerradas a funciones únicas, como la comunicación en las imágenes, la funcionalidad de los objetos industriales o la habitabilidad del diseño arquitectónico, hoy se hacen difusas ante la potencia de los nuevos medios, y funciones como comunicar, manipular o habitar que eran vistas como problemas de estudio únicos de cada disciplina, hoy trascienden de sus objetos técnicos. La imagen, los objetos y los lugares adquieren nuevos significados para sus usuarios. Los nuevos medios han potenciado todo, pero sobre todo a la imagen, haciéndola poseedora de propiedades que difícilmente se pensó que podían tener.

Las interfaces modernas han cambiado el ser de la imagen, obligando a que la manera en que nos aproximamos a ella cambie, que las disciplinas se acerquen y se entrecrucen generando nuevos espacios de reflexión y obligándolas a replantear su episteme de estudio. En

el caso del diseño gráfico nos permite mirar hacia atrás para ver que desde su origen hay un valor profundo en su definición sobre la técnica, pero que sólo al abordarlo desde la potencia de los nuevos medios se devalúa su importancia y la estrecha relación con el ser, con el conocer y con el existir. Nuevas relaciones surgen a través de la imagen, y el diseño gráfico se ve obligado a entenderlas con el fin de poder desarrollar nuevos objetos visuales que permitan a sus usuarios relacionarse de manera adecuada con el mundo.

Como los encargados de darle forma a los objetos visuales de relación humana, los diseñadores gráficos se ven obligados a mantener una mirada holística del mundo y sus problemáticas, desarrollando la habilidad de visualizar las diferentes facetas productivas, funcionales y simbólicas de cada imagen producida, tanto los antiguos como en los nuevos medios. De esta manera el profesional de esta disciplina se convierte en un observador activo de la naturaleza humana y todas las condiciones existentes en su manera de habitar el mundo, lo que le permiten construir o reformar los puentes de conexión y acción con el mismo.

Las fronteras seguirán ampliándose, pero mientras entendamos nuestro papel como constructores de realidad, como gestores humanos ante su mundo, como responsables de las experiencias que moldean el ser humano, estaremos en la capacidad de adaptarnos y desarrollar nuevas maneras de entender, producir y transformar la realidad objetual y a su vez la esencia de nuestro ser.

#### Referencias bibliográficas

- Bonsiepe, G. (1994). *A Step Towards the Reinvention of Graphic Design*. Design Issues, Vol. 10, No. 1, Spring, 1994 Published by: The MIT Press.
- Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la interfase*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Dwiggins, W. A. (1922). *New Kind of Printing Calls for New Design* escrito para un suplemento especial del "Boston Evening Transcript". Publicado inicialmente en Agosto 29, 1922.
- Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Heidegger, M. (1953). *La pregunta por la técnica* [Die Frage nach dem Technik] traducción de Eustaquio Barjau en Heidegger, M., *Conferencias y artículos*, Ediciones del Serbal, Barcelona, 1994, pp. 9-37.
- Heidegger, M. (1951). *Construir habitar pensar* [Bauen, Wohnen, Denken] traducción de Eustaquio Barjau en Heidegger, M., *Conferencias y artículos*, Ediciones del Serbal, Barcelona, 1994, pp. 9-37.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona: Paidós.
- Manovich, L. (2005). *El Lenguaje De Los Nuevos Medios De Comunicación*. España: Paidós Comunicación.
- Potter, N. (1999). *Qué es un diseñador: cosas, lugares, mensajes*. Paidós.
- Simondon, G. (2007). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Vitruvio Polión, Marco (2009). *Los diez libros de Arquitectura*, Con prólogo de D. Rodríguez, Madrid: Editorial Alianza.
- Zimmermann, Y. (1998). *Del Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

**Abstract:** The action of graphic design has expanded as new media has brought new ways of being in the image, this forces us to ques-

tion the validity of the proposed episteme of our discipline and think about new possibilities that arise with new means.

**Key words:** Epistemology - Graphic Design - Image - Media - News Technologies.

**Resumo:** A ação do design gráfico ampliou-se à medida que os novos meios têm proposto novas maneiras de ser da imagem, isto nos obriga a nos perguntar a validade das propostas de episteme de nossa disciplina e refletir sobre as novas possibilidades que surgem com os novos meios.

**Palavras chave:** Epistemologia - Design Gráfico - Imagem - Médios - Novas Tecnologias.

(\*) **Juan Alfonso de la Rosa Munar.** Diseñador Gráfico de la Universidad Nacional de Colombia, Especialista y Master en Diseño de Multimedia se ha desempeñado laboralmente como diseñador, ilustrador y director de arte de varias agencias y compañías de diseño en Colombia y EEUU. En la actualidad es profesor del área de multimedia del programa de diseño gráfico de la Universidad Nacional de Colombia y director de la Escuela de Diseño Gráfico en la misma Universidad.

## Projetos de trabalho: experiências e vivências artísticas na formação de professores

Actas de Diseño (2015, Julio),  
Vol. 19, pp. 156-160. ISSN 1850-2032  
Fecha de recepción: abril 2013  
Fecha de aceptación: julio 2013  
Versión final: diciembre 2014

Valdemir de Oliveira (\*)

**Resumo:** Neste artigo nos propomos a articular as reflexões surgidas antes, durante e depois da realização da pesquisa de Mestrado (UFSM/RS) que buscou na aproximação dos Projetos de Trabalho (Fernando Hernández) possibilidades frente o processo formativo inicial de futuros professores frente às especificidades e abrangência da arte na sua interface com o contexto educativo. A partir desta pesquisa inúmeros desdobramentos se fizeram, tornando o processo vivido tão presente e (re)significado a ponto de ainda suscitar inúmeras reflexões e apresentar possibilidades constantes de revisão, frente a sua potencialidade e flexibilidade de articulação, servindo ainda hoje de base para outras pesquisas em diferentes contextos, mas tendo como base as considerações de outrora sobre a relação da arte com o mundo do conhecimento e esta como manifestação do conhecimento em si. Considerando-se que as experiências fundamentam as vivências em um ciclo constante de criação e recreação do mundo, em seus significados e significantes.

**Palavras-chave:** Projetos - Formação - Professores - Arte - Maestrado.

[Resúmenes en inglés y castellano y currículum en pp. 159-160]

## Aprender com arte: quando a teoria ganha o palco

Ao propormos reflexões e ainda experiências práticas no âmbito da arte em articulação com o contexto educacional, percebemos que muito ainda há que se desmistificar e fundamentar para que possamos dar legitimidade e confiabilidade a esse processo.

Abordando as considerações atuais sobre cultura, num sentido concreto como conjunto de valores, crenças e significações que nossos alunos utilizam para dar sentido ao mundo em que vivem (Hernández, 2000), salientamos as relações dos sujeitos neste meio de produção cultural –espaço escolar– em suas dimensões sócio-culturais e apoiados em uma visão deste mesmo sujeito como portador de uma historicidade e singularidade, capaz, portanto de resignificar suas vivências/experiências cognitivas “produzindo” novas (ao menos para ele), compreensões do conhecimento, caracterizando uma atividade, um trabalho.

Assim, não tratamos o conhecimento, na perspectiva do âmbito escolar, como um conjunto de saberes determinados, já definidos, sem, no entanto negar todo o conhecimento humano acumulado ao longo do desenvolvimento da espécie humana, mas um “processo contínuo”, sendo esta a condição primordial, que tende a ser constituída a cada nova interação deste com os sujeitos, conferindo ao docente a condição de alguém que, com seu trabalho, se relaciona com o mundo.

Para uma melhor compreensão de nossos apontamentos, entenda-se esta continuidade atribuída ao processo como uma atividade que se dá de maneira personalizada e deste modo, não pressupõe uma forma linear de desenvolvimento, mas encontra-se ligada ao espaço-tempo em que as necessidades de cada sujeito (relação sujeito-mundo) lhe impulsionam a novas experiências cognitivas. Isoladas no enfoque “docência” e esta como trabalho, que tem suas possibilidades e limites delineados pelos fatores já citados, econômicos, sociais, políticos e outros.