

que este esfuerzo les permita desarrollar sus habilidades cognitivas, personales, sociales y técnicas para servir a la sociedad, en virtud de que los estudiantes esperan recibir una formación sólida, basada en la adquisición de conocimientos científicos y humanísticos, y en una experiencia probada en el área específica del diseño y el diseño gráfico.

Aunado a lo anterior y dada la pertinencia de la responsabilidad social en nuestros tiempos, pienso que los Programas de estudios sobre el diseño gráfico deberían incluir en cada una de sus asignaturas la Responsabilidad Social, además vincularla con sus objetivos estratégicos de investigación, trabajos prácticos y prácticas profesionales.

Para ello es recomendable socializar el tema en equipos a fin de contribuir a generar un marco conceptual común, para todas las carreras de diseño en sus diferentes áreas de la Universidad y entre las diferentes universidades latinoamericanas. Por ello las instituciones universitarias deben proponer líneas de investigación, que contribuyan a establecer los lineamientos para poner operativa la responsabilidad social y desarrollar, en cooperación con otras universidades, programas y/o proyectos conjuntos que permitan fijar objetivos comunes que contribuyan desde el diseño a humanizar nuestro mundo, así como a mejorar las comunicaciones entre los seres humanos y sensibilizar a la comunidad de diseñadores sobre el tema de la responsabilidad social en Latinoamérica.

Se hace necesario en las universidades latinoamericanas incorporar la Responsabilidad Social en el currículum de las carreras y al desarrollo de un modelo metodológico, innovador, interdisciplinario, creativo, participativo y colaborativo, que integre la formación cognitiva, técnica, personal-social y moral en los estudiantes de las Universidades y cooperar entre universidades para garantizar el logro de las metas que se desean alcanzar.

Al mismo tiempo se hace necesario propiciar, en los estudiantes y docentes, la generación de una mayor conciencia sobre la responsabilidad del alumno en su propia formación con una conducta que le da valor a la responsabilidad social, le da valor a la enseñanza aprendizaje desde modelos cooperativos, interdisciplinarios y de servicio a la comunidad.

Es importante concientizar a los estudiantes de diseño, para que no contribuyamos más a degradar el planeta creando nuestros diseños. Se pudiera pensar que las millones de marcas que producimos repercute en la profusión de productos, pudiendo generar más consumo, más celulosa, menos bosques, menos atmósfera respirable, más contaminación, basura interminable, contaminación, empieza a faltar agua, el aire, los alimentos, etc. Ante un caos de tal magnitud es oportuno hacernos la interrogante ¿qué podemos hacer desde el área del diseño?

En primer lugar desde las universidades tenemos el deber de formar profesionales íntegros, comprometidos con la sociedad y el medio ambiente que los rodea, para que puedan ser en su futuro desempeño profesional, un diseño responsable, en el hagan propuestas que contribuyan aportar bienestar a nuestras sociedades.

Son muchas las interrogantes que debemos autor reflexionar, pero quizás una parte de las respuestas pueda surgir si las universidades toman las riendas en la formación de un profesional con responsabilidad social, crítico, reflexivo y consciente del estado del mundo que lo rodea, ya que lo que producimos puede implicar cambios en el mundo real y esto dependerá de si hacemos un mal o buen diseño.

**Amarilis Elías.** Facultad de Arquitectura y Diseño. Universidad del Zulia. Venezuela

## Prácticas pre-profesionales y vinculación académica

Roberto Fonseca

### Introducción

La incorporación de las prácticas pre-profesionales en las etapas avanzadas de aprendizaje de los alumnos de diseño, ha constituido un factor relevante en la sustentabilidad académica, la cual se convierte en un eje para analizar en relación a sus fortalezas, consideraciones, límites y formas de implementación académica. Esto supone poner en valor su ejecución y profundizar en metodologías de enseñanza-aprendizaje que enriquezcan la experiencia del alumno en relación al ejercicio profesional.

Cabe destacar que estas prácticas fortalecen y potencian las políticas de inserción laboral de los alumnos, la cantidad matrícula del ingreso, la formación en el grado con prácticas aplicadas y con escenarios reales, los con-

venios coordinados entre la Facultad, docentes, alumnos y egresados, y la difusión en general de las carreras de Diseño en el medio.

### Fortalezas

- Permiten al alumno experimentar todas las variables que intervienen en el ejercicio profesional, la complejidad del cliente, los tiempos de entrega de mercado, los aspectos técnicos-tecnológicos relacionados con el proyecto, etc.
- Generan un vínculo fuertemente institucional entre la Universidad y los comitentes que intervienen.
- Favorecen la difusión de las carreras de diseño y la inserción de las mismas en un amplio contexto socio-económico.
- Potencian la posibilidad de generar relaciones de dependencia o freelance en futuros próximo al grado entre los alumnos y sus comitentes.
- En el caso de trabajar con comitentes como ONGs de bajos recursos, permite que el diseño llegue a espacios

solidarios que habitualmente no disponen de capital económico para afrontar desarrollos de identidad y promoción, y por lo tanto suelen estar desprovistos de comunicación visual de calidad.

### Consideraciones y límites

Existen básicamente una serie de consideraciones que se deben tener en cuenta a la hora de implementar estas prácticas desde lo académico, la aplicación de metodologías que involucren comitentes y proyectos con aplicación a la realidad:

- Promoviendo la relación y búsqueda de ONGs, y comitentes cuyo fin principal no sea el lucro y que como se mencionó anteriormente no dispongan de recursos económicos evidentes. De esta forma un proyecto o ejercicio de diseño aplicado no se superpone con intereses de los egresados.
- En el caso de proyectos de extensión, considerar la participación de alumnos en etapas puntuales del proyecto, el cual debe estar integrado por docentes profesionales a niveles de coordinación y ejecución general.
- En el caso de becas y pasantías, los períodos de tiempo deben ser estipulados en plazos mensuales, con posibilidades limitadas de renovación y especificarse una vez finalizado el mismo los métodos de contratación efectiva una vez que los alumnos completan el grado.

### Formas de implementación académica:

- Desde Cátedras regulares o electivas: las asignaturas deben contener en su planificación anual la posibilidad de realización de estas prácticas pre-profesionales, motivando a los alumnos en la búsqueda de comitentes sin fines de lucro o con escasos recursos económicos, es decir con un fin altamente solidario y social.
- Becas y pasantías rentadas: Coordinar con las autoridades correspondientes para su implementación se-

gún lo estipula la ordenanza correspondiente en cada Facultad.

- Proyectos de diseño de talleres avanzados: Por ejemplo el proyecto de tesis, la autoridad departamental deberá articular y promover su donación o venta en el caso que el comitente tenga intención de comprar el proyecto realizado, y los honorarios mencionados distribuirse entre el alumno ejecutor del proyecto y la Universidad.
- Asesoramiento o ejecución para Empresas e Instituciones: En determinadas situaciones la Facultad y/o el Departamento de Diseño, son consultados por asesoramiento y/o desarrollo proyectual, por diversas empresas e instituciones. Una forma conveniente de implementación es hacerlo a través de la conformación de un equipo integrado por docentes, egresados y/o alumnos que ejecuten el proyecto, con un esquema de distribución similar al punto anterior. La reglamentación del mismo debe permitir de forma dinámica su fluidez y efectividad, a fin de brindar soluciones en tiempo y forma al comitente. A fin de equilibrar su distribución resulta de suma importancia una planificación que involucre el empadronamiento de los interesados en formar parte del proyecto y organizarlos por especificidad y antecedentes, a la vez promover una metodología de ejecución.

### Caso práctico

Se expondrá el caso de la Cátedra electiva Diseño Web de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de San Juan, la cual se genera en el 2003 y que en un principio tuvo como fin el desarrollo de un sitio Web completo con un comitente real de carácter académico, posteriormente en el 2007 se incorpora la posibilidad de trabajar con ONGs de bajos recursos económicos y cuyo fin principal no fuera el lucro. Esta Cátedra ha permitido la inserción académica y laboral de los alumnos, sin superposición profesional y potenciando el vínculo de la Facultad y la Carrera de Diseño con el medio.

## “Buscando el Equilibrio”. Enseñanza Virtual de Diseño Gráfico

Carmen García Rotger

En los últimos años la tecnología ha evolucionado considerablemente, sobre todo las nuevas tecnologías de la información NTIC. Mi interés es aplicar el desarrollo de *e-learning* y *b-learning* a la formación de diseñadores gráficos, para lo cual es necesario explorar tres líneas de investigación: la didáctica del Diseño Gráfico, la relación entre Arte y Tecnología, la Educación Virtual. Entonces, ¿Es necesario haber tenido la experiencia de llevar clases virtuales para dictar un curso en línea?;

¿Hay profesores que temen perder el control, dinámica y efectividad de su curso?; ¿Se empaquetarán los cursos y se necesitarán menos profesores?

Es una realidad que hoy en día se cuestione o se afirme que la virtualidad en la enseñanza implica el menor esfuerzo, sin embargo como en toda actividad humana, hay buenos y malos logros. Si el curso está mal diseñado, los docentes mal capacitados, plataforma tecnológica poco apropiada, el alumno se perderá y no aprenderá el curso.

De hecho el diseño del curso requiere mucho detalle y trabajo en equipo, el docente o docentes necesitarán trabajar de la mano con especialista de plataforma técnica y coordinar viabilidad y manejo de herramientas virtuales. La experiencia está a favor, sin embargo siempre habrá un punto de partida, además de encontrar guía y apoyo en otros componentes del equipo.