

to visual - neuronal quanto tecnológico, para resolver problemas associados às necessidades atuais da sociedade. Este artigo analisa a práxis do ensino da linguagem visual através das TIC, a partir do estudo de marcas reais, onde a didática cognitiva é confraternizada com o software de design e suas diversas aplicações, para responder às demandas do mercado.

Palavras chave: TICs - comunicação visual - criatividade - branding - BTL - didática

(*) **John Arias Villamar:** Magister en Educación Superior, docente en la carrera de Diseño Gráfico-FACSO- Universidad de Guayaquil-Ecuador y fundador de la Célula de investigación en Diseño Gráfico. Docente investigador científico auxiliar 1, acreditado por SENESCYT - ECUADOR. **Claudia Liliana Pezo Cunalata:** Magíster en Gobernabilidad y Gerencia Política. Docente – Coordinadora Académica, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Transformaciones curriculares en la enseñanza del Diseño Gráfico en la Universidad San Gregorio de Portoviejo

Actas de Diseño (2022, julio),
Vol. 40, pp. 56-64. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2018
Fecha de aceptación: diciembre 2019
Versión final: julio 2022

Odalys Beceiro Gigato y Paulina Molina Villacís (*)

Resumen: A partir de las transformaciones de las sociedades en el presente siglo XXI, los estudios universitarios han requerido nuevas formas de ver y entender los procesos de formación, que de alguna forma rompan con las más tradicionales prácticas metodológicas-pedagógicas y de enseñanza-aprendizaje, motivo por el cual han surgido múltiples estudios, investigaciones y discusiones teóricas para el caso concreto de la enseñanza del Diseño Gráfico, requiriendo nuevos rediseños curriculares, más ajustados a las problemáticas de estas sociedades, incorporando otras estrategias en los planes de estudio, con la intención de formar profesionales que contribuyan a solventar las necesidades presentes y futuras que el campo de actuación profesional les permite.

Palabras claves: Enseñanza del Diseño Gráfico - rediseño curricular - estrategias curriculares

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 64]

Introducción

Los alcances de la actividad del Diseño Gráfico han sufrido cambios y la actividad desarrolladora ha tenido que adaptarse, dependiendo de los contextos en distintas épocas, por lo que podría afirmarse que el diseño se ajusta a los tiempos y sus circunstancias, cambios tecnológicos, económicos y culturales de las diferentes épocas. Tanto las tecnologías como las formas para concebirlo, las áreas de acción profesional y la preparación requerida se han transformado también. Los profesionales siempre tendrán el reto de combinar sus experiencias adquiridas con otros medios y la capacidad para generar nuevas estructuras y conceptualizaciones, acordes a las necesidades específicas del nuevo medio.

Como actividad involucra procesos de creación (conceptual, proyectual) y de producción (técnicos) que se basan en toma de decisiones según el contexto de influencia en donde el diseño será aplicado, por lo que se habrá de contar con conocimientos, habilidades y cierta sensibilidad, para crear mensajes y buscar soluciones a los problemas que cubran las necesidades que le dieron

origen, ya sea informativa, educativa, concientizadora, promocionadora u otra.

La Constitución de la República del Ecuador (2008) define a la educación como un derecho de las personas y un deber del Estado, lo cual refiere en su:

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (p.27)

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional. La *Ley Orgánica de Educación Superior*, por

sus siglas conocida como LOES (2010), en su artículo 107 hace referencia a la pertinencia planteando:

Art. 107.-El principio de pertinencia consiste en que la educación superior responda a las expectativas y necesidades de la sociedad, a la planificación nacional, y al régimen de desarrollo, a la prospectiva de desarrollo científico, humanístico y tecnológico mundial, y a la diversidad cultural. Para ello, las instituciones de educación superior articularán su oferta docente, de investigación y actividades de vinculación con la sociedad, a la demanda académica, a las necesidades de desarrollo local, regional y nacional, a la innovación y diversificación de profesiones y grados académicos, a las tendencias del mercado ocupacional local, regional y nacional, a las tendencias demográficas locales, provinciales y regionales: a la vinculación con la estructura productiva actual y potencial de la provincia y la región, y a las políticas nacionales de ciencia y tecnología. (p. 19)

Transformaciones y estrategias contempladas en el rediseño curricular para el trabajo multidisciplinar, en equipo, la ética y la investigación.

En un reciente estudio realizado en la zona 4 por el cuerpo docente de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Particular San Gregorio de Portoviejo (USGP), se pudo obtener información sobre los profesionales que allí ejercen. La zona 4 (de un total de 9) contempla las provincias de Manabí y Santo Domingo de los Tsáchilas; este proceso utilizado por el gobierno ecuatoriano para promover la desconcentración del Estado, es coordinado por la Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo (SENPLADES) e implementado en el territorio nacional por los diferentes ministerios y secretarías. En este contexto analizado, se observó la baja capacidad de los profesionales que se encuentran ejerciendo esta actividad para trabajar en equipos multidisciplinarios, para desarrollar proyectos de investigación, una débil ética profesional y escasas habilidades y desempeños en el marco de emprendimientos sistémicos y complejos.

Lo cual se ha debido –fundamentalmente y no de manera generalizada- a la insuficiente aplicación por parte de los docentes de técnicas de aprendizaje, estrategias metodológicas, orientación de trabajos colaborativos, de trabajos multidisciplinarios, desarrollo de proyectos investigativos y falta de estrategias curriculares, lo que a su vez conlleva a la insuficiente formación en los estudiantes de hábitos investigativos, para trabajar en equipos multidisciplinarios, debilidad en la ética profesional y baja responsabilidad social y sentido de pertinencia.

De los factores externos que están influyendo en ello se encuentran, para el caso de los contextos: la subvaloración de la actividad del diseño, la escasa cultura del diseño por parte de los empresarios y demás instituciones y organismos en la región y la intrusión profesional. Para el caso de la formación: Escasas teorías y metodologías para la enseñanza del diseño, docentes sin formación

pedagógica y la falta de estrategias para vincular la academia con los planes institucionales para el desarrollo deseado en la mencionada zona 4.

Tomando en cuenta tales resultados, se establecieron las siguientes estrategias curriculares:

a. En poca capacidad para trabajar en proyectos de investigación. Abordar dos tipos de investigación: la científica y la proyectual, las mismas que ganarán en complejidad en la misma medida que se aumenten los niveles de estudio, tanto de forma horizontal en cada nivel como verticalmente en toda la malla curricular, a través de las asignaturas del campo de la Epistemología y Metodología de la Investigación, las mismas que se articularán a las prácticas pre-profesionales, desarrollando los conocimientos y destrezas necesarias para que logren obtener resultados con profundidad investigativa.

b. En poca ética profesional. Además de abordar la importancia y necesidad de una formación ética a través de un constructo, se propone como estrategia de formación desarrollar proyectos éticamente responsables en el campo de actuación profesional, y desde el punto de vista social, como individuos.

c. En escasas habilidades y desempeños en el marco de emprendimientos sistémicos y complejos. Se ha estructurado una malla curricular donde los educandos asumirán la ejecución de proyectos integradores de saberes de forma horizontal en cada nivel de estudio, de los más simples hasta los más complejos, para que puedan adquirir los conocimientos y habilidades necesarias que les permitan enfrentar cualquier tipo de emprendimiento en la práctica, sea en trabajos de vinculación, pre-profesional y la propia titulación.

d. En poca capacidad para trabajar en equipos multidisciplinarios. La carrera aspira a que los estudiantes puedan desarrollar proyectos de conjunto con otras disciplinas, como pueden ser: la arquitectura, el ecoturismo, la educación, la comunicación, la informática y otras, ya sean de la propia universidad u otros Institutos de Educación Superior (IES), y puedan, además, ejecutar proyectos para empresas formando parte de equipos multidisciplinarios, lo cual también será abordado en las interrelaciones profesionales que se presentan en las prácticas pre-profesionales.

e. En subvaloración del profesional de diseño gráfico. Aunque desde la academia no se puede erradicar esta problemática, sí se pretende que los futuros profesionales se ganen el respeto y lugar que se merecen en la sociedad, a través de la calidad de sus propuestas, dando a conocer sus resultados proyectuales-investigativos, generando y/o participando en encuentros y eventos de diseño y la puesta en práctica de la ética profesional, para lo cual serán fundamental las capacidades y destrezas investigativas que logren desarrollar.

f. En escasa recuperación de la identidad cultural. La carrera en la formación de sus profesionales propiciará que los educandos asuman en sus proyectos su propia cultura del diseño, no copiando patrones externos y permitiendo que la sociedad los reconozcan y asuman, para lo cual será fundamental las investigaciones que se puedan desarrollar en este sentido.

g. En débil imagen corporativa de las pequeñas y medianas empresas en ramas estratégicas. La carrera se plantea a través de la vinculación con la sociedad, las prácticas pre-profesionales y los trabajos de titulación (Proyecto Integrador), desarrollar proyectos de identidad visual que podrán ser implementados por las empresas para permitir cambios en esta realidad.

h. En bajo nivel de desarrollo del conocimiento, capacidades, actitudes y prácticas saludables. Será a partir de la investigación, interpretación, análisis, formación de un compromiso y responsabilidad social, una ética profesional, la vinculación con la sociedad, el trabajo en equipos multidisciplinarios, las prácticas pre-profesionales y demás estrategias que contempla la malla curricular, que los educandos lograrán elevar sus conocimientos, capacidades, actitudes y prácticas saludables.

Horizontes epistemológicos de la profesión

Es preciso señalar que el Diseño Gráfico puede intervenir en cualquier campo, rama, y sector de la economía y la sociedad, contribuyendo al desarrollo en cada uno de ellos, sin importar el orden y el contexto en que se den los problemas o necesidades, ya que la profesión y sus profesionales tienen su razón de ser, precisamente, en aportar desde el diseño a la visibilización de los problemas y necesidades, promover actitudes y comportamientos. Es por ello que se contemplaron como horizontes epistemológicos de la profesión los siguientes horizontes:

Horizonte ecológico: En la carrera de Diseño Gráfico el tema ecológico-ambiental se da desde tres aristas:

1. Como carrera que se estudia en un centro de educación. Los centros educativos, sin importar el nivel de formación, desempeñan un rol fundamental; junto a la familia y la sociedad, en la formación del individuo, desde el conocimiento que estos alcanzan en el plano profesional hasta la formación de valores y principios. Por ende, cada centro educativo tiene la responsabilidad de consolidar una ética ecológica-ambiental en sus sujetos de aprendizaje.

2. Como formación profesional. Con la incorporación de la ética y responsabilidad social y ambiental en su actuar profesional, a través del empleo de materiales, tecnologías, procesos y todo tipo de recursos, de una forma planificada y consciente.

3. Como comunicador. Empleando todos los medios y herramientas necesarias para la difusión masiva, educación y concientización de grupos de personas, a los cuales también deberá formar en valores, personas con conciencia crítica y reflexiva de su entorno.

El perfil del siglo XXI debe trabajar varios aspectos en la formación holística del individuo, entre ellos la ecología, como el cuidado del ambiente natural y social. En esto coincide Edgar Morín, quien afirma que se deben preparar ciudadanos para afrontar los problemas vitales y mortales. Se centra entonces la formación profesional en habilidades universales que sirvan para la integración del individuo a una sociedad común (Morales, 2011).

Sus desempeños no solo se reflejarán en su actividad proyectual, sino que será un profesional con una visión más amplia sobre la importancia de la conservación del entorno y, por ende, un agente transmisor de estos valores para con la sociedad.

El Congreso Internacional de Educación y Formación sobre Medio Ambiente de Moscú, (1987) determinó:

La educación ambiental (EA) se concibe como un proceso permanente en el que los individuos y la colectividad cobran conciencia de su medio y aprenden los conocimientos, los valores, las competencias, la experiencia y, también la voluntad, capaces de hacerlos actuar, individual y colectivamente, para resolver los problemas actuales y futuros del medio ambiente. (p. 11)

Horizonte de la complejidad: Como plantea Morin (1994), la complejidad es un irse cuestionando sin dar con una respuesta definitiva; es un desafío del pensamiento y no una recta de pensamiento. Morin desarrolla su planteamiento sobre el pensamiento complejo a partir de la información y de los sistemas, la cibernética y los procesos de auto-organización biológica, convencido de que el pensamiento complejo nos permita civilizar nuestro conocimiento. Este autor propone tres principios para pensar la complejidad:

- El dialógico: donde se establece que las dos lógicas son necesarias orden/desorden, estabilidad/inestabilidad.
- El de recursividad organizacional: todo lo que es producido vuelve a entrar en aquello que lo ha producido, lo que invalida la idea lineal de causa/efecto.
- El Hologramático: no solo la parte está en el todo sino que el todo está en la parte.

El pensamiento complejo aspira, pues, al conocimiento multidimensional. El conocimiento complejo es imposible de lograr y, consiguientemente, el pensamiento complejo se sitúa entre la aspiración de un saber no escindido o reduccionista y la aceptación de que todo conocimiento está incompleto e inacabado. Por su parte, Morin (1994) plantea un pensamiento multidimensional, sin negar la incertidumbre y la ambigüedad.

Horizonte comunicología: La comunicología fundamenta sus bases en todas las Ciencias de la Comunicación aplicadas a la Investigación, Docencia y Gestión de la Comunicación en las múltiples dimensiones simbólicas, discursivas, retóricas, antropológicas, psicológicas, sociológicas, políticas y culturales de todas las organizaciones -ya sean estas públicas, privadas o comunitarias-, desde un abordaje interpersonal, institucional, comunitario o colectivo.

Ferrer (2001) manifiesta que la comunicología es una idea que viene desarrollándose, que se abre no solo a las modificaciones del cambio y vehículo de él, sino también a los valores de permanencia histórica que el cambio plantea a la comunicación. Por lo que, además de un instrumento profesional y científico para abordar y tratar los problemas de la comunicación moderna, es también

un testimonio de progreso al servicio de la convivencia humana en el tejido de la realidad cotidiana.

El diseñador gráfico o comunicador visual tiene por objeto ser el mediador, en el proceso de comunicación, entre el cliente que realiza el encargo de diseño y de quien recibe los mensajes (información), por lo que deberá hacer visible y comprensible, a través de la transformación de todo tipo de contenidos complejos de la realidad, los mensajes de una forma visible y comprensible para disímiles y múltiples audiencias.

Al respecto, Costa (2010) señala que se parte de la Teoría de la Comunicación desde su referente teórico para aplicarla al campo de las organizaciones (toda vez que haya sido objetivada y transformada), donde es la adaptación de esta teoría científica la que da lugar a un corpus metodológico, permitiendo su aplicación práctica; constituyéndola en una “tecnología” (conjunto de técnicas mentales y materiales con base científica), y es precisamente este corpus metodológico derivado de la teoría de la comunicación lo que se le conoce con el nombre de Comunicología.

Desde estas concepciones la comunicología es comunicación-acción, comunicación aplicada, en donde se concibe a la sociedad como el actor principal de la transformación social, haciendo visibles y comprensibles los múltiples procesos de construcción de la interdiscursividad, tal como lo señala Albaladejo (2005):

Los discursos están relacionados con otros discursos y su relación es importante para llevar a cabo la comunicación, que tiene lugar en el complejo campo de la interdiscursividad. El estudio de la interdiscursividad es uno de los modos de explicar el discurso y la comunicación, teniendo en cuenta el examen de la diferencia y la semejanza como medio para el conocimiento exhaustivo de la compleja realidad de la comunicación discursiva. (p. 7)

Joan Costa (2014) refiere:

En este sentido, el diseño es una actividad mediadora que tiene mucho que ver con la configuración del entorno artificial y constituye un elemento significativo de sus interacciones con los individuos y la sociedad. En la medida que la esencia del diseño es el impulso proyectual y creativo orientado hacia un fin determinado, su influencia en nuestros actos, nuestra mente y nuestra conducta puede llevarnos a lo mejor y a lo peor. A la mejora de nuestro hábitat, a la resolución de problemas y a la mayor calidad de vida. O bien a la manipulación y al control social. (p. 89)

La carrera de Diseño Gráfico de la USGP, adoptó este enfoque a partir de:

- a) Promover las habilidades de aprendizaje en el uso de los medios y herramientas de comunicación.
- b) Promover cambios conceptuales y metodológicos en los procesos formativos e investigativos para abordar los problemas de la realidad.

- c) Promover cambios conceptuales, relacionados a la inclusión, al establecer los contenidos y mensajes destinados a sus públicos objetivos.

Núcleos básicos de las disciplinas que sustentarán la profesión

a. Diseño y Comunicación. Dos palabras con un solo propósito en la enseñanza del Diseño Gráfico, ya que el fin del diseño gráfico es la comunicación humana -para el caso en específico- a través de lo visual. En este núcleo se agrupan aquellos saberes que tienen como objetivo construir comunicaciones visuales a través de la representación gráfica-visual-audiovisual, propia de la disciplina del Diseño.

Frascara (2012), al respecto, plantea: “... están presentes los tres elementos para definir una actividad: un *método*: diseño; un *objetivo*: comunicación; y un *campo*: lo visual” (p. 24), en la que se busca afectar el conocimiento, las actitudes o el comportamiento de la gente, para lo cual deben ser detectables, discriminables, atractivas, comprensibles y convincentes. Deben ser construidas sobre la base de un buen conocimiento de la percepción visual y de la psicología del conocimiento y la conducta, y considerando las preferencias personales, las habilidades intelectuales y el sistema de valores culturales del público al que se dirigen (Frascara, 2000).

b. Tecnologías de Producción Gráfica. Hacer diseño implica un dominio de conocimientos, métodos y habilidades para producir comunicaciones visuales, desde el punto de vista creativo y técnico. Y aunque el dominio de las tecnologías y herramientas para la producción del diseño no determinan la calidad comunicativa de los mensajes, sí garantiza la calidad final, gráfica, visual y audiovisual del producto de comunicación. En este rango se agrupan aquellos saberes que tienen como objetivo la instrumentación técnica para la materialización de los productos derivados de la acción de diseñar.

Entre los factores que han influenciado y propiciado los cambios y dinámicas de la profesión, se encuentra el factor tecnológico, que ha hecho que en vez de perder terreno haya ido ganando nuevos espacios de aplicación, como: la televisión, el cine y la web, entre otros, donde las tecnologías, y con ellas los campos de actuación, han propiciado precisamente su expansión.

Las tecnologías parten del diseño y el diseño del uso de las tecnologías; en la creación (proyectual) del producto que se está diseñando se emplean determinadas tecnologías. Luego, para la elaboración y materialización de ese producto ideado (producción), es necesario utilizar tecnologías, y para su circulación también se hace uso de tecnologías. Gracias a ellas han surgido nuevas ofertas de productos concebidos desde el diseño, como: simuladores, interfaces, infografías animadas, materiales

didácticos interactivos y otros, que han expandido, como bien se plantea con anterioridad, los campos de actuación del profesional de diseño.

¿Pero qué tecnologías son empleadas en el diseño? Para dar respuesta a la interrogante planteada se identificaron en el sector las tecnologías vinculadas a la profesión; la función que cumplen estas en la formación del diseñador gráfico y las que pueden generar prácticas de innovación en el ejercicio de la profesión. Como resultado de este estudio se obtuvo lo siguiente:

- **Tecnologías para la propia producción del diseño.** Son todas aquellas tecnologías que los profesionales de diseño gráfico necesitan conocer y manejar para desarrollar sus productos y/o proyectos. Ejemplos: *software* de edición y maquetación de textos, procesamiento de imágenes, trabajo con vectores, etc.
- **Tecnologías para la producción del material diseñado.** Son todas aquellas tecnologías que los profesionales de diseño gráfico necesitan conocer para insertar sus productos y/o proyectos en la producción, en la industria. Ejemplos:
 - Producción gráfica impresa. Tecnologías de los sistemas de impresión *Offset*, Serigrafía, Flexografía, otras.
 - Producción audiovisual. Tecnologías de las cámaras de filmación, luces, grabadores de sonidos, *software* de edición de video y sonido, otros.
- **Tecnologías de Transmisión:** Son otras tecnologías que los profesionales de diseño gráfico igualmente necesitan conocer y manejar para que sus productos y/o proyectos se ajusten al medio. Ejemplos: Tecnologías que emplea la radio, la televisión, el cine, y otros, para sus transmisiones.
- **Tecnología de Hardware y Software:** Son todas aquellas tecnologías que los profesionales de diseño gráfico necesitan conocer para manejar las herramientas informáticas. Ejemplos: ordenadores, dispositivos de almacenamiento, etc.
- **Tecnologías de investigación:** Son todas aquellas tecnologías que los profesionales de diseño gráfico necesitan conocer y manejar para desarrollar investigaciones y establecer comunicaciones con otros públicos, permitiendo la interactividad y la retroalimentación. Ejemplos: Buscadores web, redes sociales, *software* de planeación, analíticos-matemáticos, etc.
- **Tecnologías ambientales:** Son todas aquellas tecnologías que los profesionales de diseño gráfico necesitan conocer para desarrollar sus productos y/o proyectos ajustados a requerimientos y condiciones medioambientales. Ejemplo: Tecnologías y procesos ecológicos de la industria gráfica.
- **Las TICs (Tecnologías de la Información y la Comunicación):** Son todas aquellas tecnologías que los profesionales de diseño gráfico necesitan conocer y manejar para poder ejercer su actividad profesional en cualquier campo, lugar y contexto que se requiera. Ejemplos: redes de televisión, telefonía móvil, comunidades virtuales, otras.

Por supuesto que, en los momentos actuales, establecer los límites entre unas u otras resulta difícil, por la inter-

relación entre ellas y el uso que se le da a las mismas en multitud de actividades. Todas ellas forman parte ya de la mayoría de los sectores y campos de actuación profesional, como la educación, la salud, la robótica, en la administración pública, y otros, desempeñando un papel importantísimo en las sociedades.

c. Entorno y Cultura. El diseño parte y es parte del conocimiento y respeto a las culturas, identidades, tradiciones e historia de los pueblos, con comunicación abarcadora de todo tipo de género, etnia, religión y otros, con responsabilidad social en los cambios y transformaciones a partir del estudio y comprensión del entorno. Aquí se agrupan aquellos saberes que tienen como objetivo la comprensión, interpretación, reflexión, para el planteamiento, desarrollo y evaluación del diseño.

En el estudio realizado de pertinencia se tomaron en cuenta las opiniones; en encuentros de redes con docentes que imparten docencia en las carreras de Diseño Gráfico de los Institutos de Educación Superior (IES) de diferentes regiones del Ecuador, consulta de planes de estudio de otras universidades de Latinoamérica y el Caribe, talleres consultivos realizados desde la carrera de Diseño Gráfico de la USGP, con la participación de los actores y sectores de la producción y los servicios en la región y de encuestas realizadas a recién graduados de la misma carrera, profesionales de Diseño Gráfico en las diferentes áreas de este servicio en la región, con no menos de 2 años de experiencia en el ejercicio de la profesión y la de los empleadores, también en distintas áreas de la profesión, logrando identificar las necesidades, demandas, niveles de organización y empoderamiento de los actores y sectores productivos, culturales, políticos y sociales, públicos y privados, expresados en el desarrollo de planes, políticas y dinámicas que favorecen la realización del buen vivir, en este caso para la zona 4, como se expresa en *El currículo de la Educación Superior desde la Complejidad Sistémica*, de Larrea (2015).

Se determinaron en primera instancia aquellos sectores estratégicos y de interés público en los que puede intervenir el Diseño Gráfico, así como los problemas que presentan los actores y sectores vinculados a la profesión de Diseño Gráfico en los mismos, con la intención de corroborar la actuación de los profesionales de diseño gráfico en la solución a las tensiones y problemas del Plan Nacional del Buen Vivir (PNBV)¹ a partir de las acciones y objetivos de las Agendas Zonales, que territorializan y proponen acciones conjuntas, entre los niveles de Gobierno y actores públicos y privados, que consideren las necesidades y oportunidades de desarrollo con una mirada más cercana a las particularidades de su demarcación territorial.

El Plan Nacional de Buen Vivir (PNBV), busca la forma de vida que permita la felicidad y la permanencia de la diversidad cultural y ambiental; es armonía, igualdad, equidad y solidaridad. Es un conjunto de objetivos que expresan la voluntad de continuar con la transformación histórica del Ecuador. Entre otros objetivos contempla: auspiciar la igualdad, la cohesión, la inclusión y la equidad social y te-

ritorial, en la diversidad; construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad; garantizar los derechos de la naturaleza y promover la sostenibilidad territorial y global; consolidar el sistema económico social y solidario, de forma sostenible; impulsar la transformación de la matriz productiva; asegurar la soberanía y eficiencia de los sectores estratégicos para la transformación industrial y tecnológica.

Aunque el orden en que se presentan varían, igual se logran identificar los diferentes sectores en los que puede intervenir el profesional de Diseño Gráfico, y estos son: el turismo, la educación, políticas sociales y distributivas, medio ambientales, salud y medios básicos, todos de gran importancia para la región, hacia los cuales se enfocan los planes de desarrollo del buen vivir; pudiendo dinamizar procesos de cambios locales e innovación.

a. Los sectores más estratégicos y de interés para la profesión son:

- Educación. Pudiendo generar todo tipo de materiales gráficos, visuales y/o audiovisuales que propendan al desarrollo cognitivo de los educandos, en los diferentes niveles de formación, y en el desarrollo de destrezas físico-motoras.
- Turismo. Pudiendo generar todo tipo de materiales gráficos, visuales y/o audiovisuales que propendan a la difusión y promoción de destinos turísticos y a la concientización para su conservación y cuidado.
- Medioambientales. Pudiendo generar todo tipo de materiales gráficos, visuales y/o audiovisuales que propendan a la concientización para el ahorro, higiene, mitigación de riesgos y protección del medio ambiente.
- Políticas sociales y distributivas. Pudiendo generar todo tipo de materiales gráficos, visuales y/o audiovisuales que informen sobre los derechos, leyes, servicios y demás que ofrecen los ministerios, instituciones, organismos, y empresas, entre otros.
- Salud. Pudiendo generar todo tipo de materiales gráficos, visuales y/o audiovisuales que propendan al cuidado de la salud, prevención de embarazos a temprana edad y enfermedades de todo tipo, planes de salud, donaciones y otros.

Para lograr todo lo anterior, en los campos de estudio y de actuación de la profesión se deberán desarrollar en los futuros profesionales las capacidades que se refieren a continuación:

- Detectar necesidades y definir las en términos de problema de diseño.
- Diagnosticar los problemas y soluciones con propuestas y/o proyectos integrales a nivel conceptual que se ajusten al contexto.
- Analizar la realidad, observar e interpretar fenómenos relativos al mercado, productivos y ambientales.
- Integrarse y liderar equipos multidisciplinarios o de diseño que laboren en el desarrollo de productos y/o proyectos de comunicación visual.

- Desarrollar proyectos de comunicación visual que respondan a las condiciones reales de los clientes y la industria, con bases sólidas de investigación.
- Diseñar soportes de comunicación visual con referencia a condicionantes tecnológicas, de mercado y de público.
- Visualizar y comunicar el proceso y la solución de los problemas de diseño que enfrente.
- Diagnosticar la calidad de diseño de comunicaciones visuales en todo tipo de soportes.

El Diseño de Comunicación Visual es creativo en los límites, que resulte pertinente su propuesta está relacionado con la innovación, es multidisciplinar, está orientado al futuro, es síntesis y no suma. Sus propuestas deben ser honestas, estéticas, económicas, éticas, compatibles con el medioambiente y con un alto compromiso sociopolítico. Se manifiesta en cualquier área de actuación humana, por lo que su perfil disciplinar es abierto, ya que se intercepta en sus dominios con disímiles áreas de actividad e investigación práctica y teórica.

El diseñador de comunicaciones visuales se puede desempeñar en prácticas profesionales que implican el dominio de conocimientos y habilidades de: comunicación, lenguaje visual, percepción visual, gestión, tecnologías y métodos de investigación. Estos saberes se conjugan en áreas tales como la identidad visual, la gráfica a escala ambiental (stands, señalética, vallas, carteles, letreros), soportes del medio editorial, ciertas aplicaciones cinéticas y audiovisuales de alcance definido, el diseño de procesos y el diseño de interacción en las nuevas aplicaciones tecnológicas.

Como resultantes de la investigación desarrollada entran a ser consideradas las categorías, tan importantes en la formación de competencias del profesional, como: el *saber*, lo relacionado con lo conceptual y los conocimientos inherentes a la profesión, el cual se refiere a los elementos teóricos o cognitivos que un individuo debe poseer, necesarios para desarrollar una actividad específica. En algunas de las definiciones, también descritas como *conocimientos o saberes*. El *hacer*, que implica el buen desempeño de las funciones, que se centra en lo procedimental, que se vincula a la práctica, las destrezas, capacidades psicomotoras, hábitos, entrenamientos y experiencias. Vista como las destrezas, capacidades de acción, saber hacer o habilidades. Y que Larrea (2015) los lista de la siguiente forma; *Ser*: bioconciente, intercultural, creativo e innovador, histórico crítico, dialógico y filial, auto-eco-organizativo, ético, inclusivo de la diversidad de cosmovisiones, género y diversidad de capacidades, participativo y responsable. *Saber*: organización e integración del conocimiento, teoría y modelos de la ciencia y la profesión, pensar con enfoque de la complejidad sistémica, lenguajes, métodos, procesos y procedimientos disciplinares, explicación e intervención de la realidad y gestión de la función política y social de la profesión. *Saber Hacer*: diseño de adaptaciones tecnológicas o creación de modelos prototípicos en base a conocimientos contextualizados, formulación y resolución de problemas, comunicación activa y producir narrativas académicas, gestión de tecnologías de la información y la comunicación

para integrar procesos de conectividad en la praxis profesional, manejo de protocolos científicos y profesionales, trabajo en equipos colaborativos y en red, aprendizaje social del conocimiento (p. 68).

En el nuevo modo de organización académica especificado en *El currículo de la Educación Superior desde la complejidad sistémica*, Larrea (2015) plantea los siguientes elementos:

- Abordaje pertinente de problemas de la ciencia y la realidad, en función de las necesidades que evidencian la práctica en los contextos de generación y aplicación del conocimiento, organizados con una visión de territorialidad y de actoría social (localización e integración de saberes con inclusión de los diversos actores).
- Es multidisciplinar e interdisciplinar, nuevos y amplios abordajes, lenguajes, métodos y procedimientos de la ciencia y sus integraciones son los modelos para el aprendizaje y las intervenciones sociales; se diluyen fronteras y barreras del saber que dan paso a la transversalización de métodos y de los sistemas conceptuales que estructuran las disciplinas.
- Los aprendizajes están dados en función de multiplicidad de ambientes, contextos, dimensiones y condiciones. Son significativos, conectados, contextualizados, transitorios y epocales.
- La innovación y la creatividad de los aprendizajes se manifiestan como un proceso colectivo, contextualizado y sistemático, que surge de la gestión del conocimiento y fortalece capacidades cognitivas ciudadanas y de los territorios del buen vivir. (pp. 17-19)

Propuesta de formación para el nuevo profesional de Diseño Gráfico en la USGP

Tomando en consideración todo lo anterior se ha diseñado o pensado la propuesta de formación para el nuevo profesional del diseño gráfico, lo cual no solo será abordado a través de las disciplinas que conforman la malla, sino también en la formación como individuo (principios, valores, compromiso social, etc.) y profesional (ética, responsabilidad social, etc.), por tales motivos el nuevo profesional en formación deberá:

1. Profesionalmente:

- Crear estrategias comunicacionales para posicionar empresas, productos y servicios. Lugares, ciudades, destinos y países.
- Crear estrategias comunicacionales para sensibilizar, concientizar, educar, promover e informar, con la finalidad de producir cambios de actitudes y comportamientos.
- Elaborar productos de diseño permitiendo la comercialización de productos, la comunicación de la empresa con sus públicos, y que faciliten los procesos de enseñanza-aprendizaje, para la inclusión social y calidad de los servicios.

Contribuyendo a:

- a. Sensibilizar a la ciudadanía en temas de solidaridad y democracia que posibiliten la cohesión social, la convivencia pacífica y la emancipación individual.
- b. La creación de materiales educativos, didácticos y lúdicos como apoyo al sistema de educación formal y los programas de educación continua, con énfasis en la formación de valores, el desarrollo de motricidades, y la inclusión de personas con algún tipo de discapacidad.
- c. Promover la cultura, la identidad, el patrimonio y conservar las tradiciones.

2. Profesionalmente:

- Ilustrar libros, revistas y otros, realizar infografías, comics, historietas, y crear personajes, entre otros.

Contribuyendo a:

- a. Promover la cultura, la identidad y conservar las tradiciones.

3. Profesionalmente:

- Realizar fotografías publicitarias y artísticas, entre otras.

Contribuyendo a:

- a. Promover los sectores turísticos de la provincia, promocionar su cultura, sus tradiciones, sus productos y servicios comerciales e institucionales.

4. Profesionalmente:

- Elaborar guiones, efectos gráficos, realizar spot televisivos, audiovisuales, multimedia, otros.

Contribuyendo a:

- a. Elevar la calidad cinematográfica-cultural de la provincia.
- b. Promover los sectores turísticos de la provincia y promocionar su cultura, sus tradiciones, publicitar sus productos y servicios comerciales e institucionales.
- c. Educar comportamientos, valores y otros, en centros educativos u otros espacios que se requieran.

5. Profesionalmente:

- Diseñar escenografías, gráfica para escenografías, realizar el montaje de escenografías.

Contribuyendo a:

- a. La estética de los canales y programas televisivos locales para beneficio y disfrute de la ciudadanía.

6. Profesionalmente:

- Aportar a la eficiencia de la función empresarial, elección de equipos de trabajo capacitados, organizar procesos de trabajo, planificar proyectos, seleccionar tecnologías y materiales que permitan el ahorro de recursos, entre otras.

Contribuyendo a:

- a. El mejoramiento continuo de los procesos, la gestión estratégica y la aplicación de tecnologías de información y comunicación, para optimizar los servicios prestados por la empresa.

b. Implementar y mantener sistemas de gestión de la calidad y la excelencia, en el área del diseño, basados en normativas internacionales.

7. Profesionalmente:

- Promover las culturas, identidades, tradiciones y el patrimonio, con énfasis en lo intercultural y la inclusión.

Contribuyendo a:

a. La promoción de las culturas nacionales-regionales, las identidades, las tradiciones y el patrimonio, con énfasis en lo intercultural, la inclusión y promoviendo la participación ciudadana.

8. Profesionalmente:

- Dirigir grupos de trabajo relacionados con la actividad del diseño, planificar, supervisar, aprobar, evaluar, etc., permitiendo desempeños y resultados eficaces.

Contribuyendo a:

a. Dirigir, planificar y organizar programas y proyectos de diseño en las instituciones para el desarrollo regional.

9. Profesionalmente

- Impartir docencia en las áreas mencionadas, coordinar carreras y departamentos, investigar, etc.

Contribuyendo a:

a. La formación de estudiantes en las instituciones educativas y carreras afines, permitiendo contar con personal capacitado para desarrollar la docencia.

10. Profesionalmente:

- Ofrecer servicios de impresión y acabados de calidad para clientes privados y públicos en la región.

Contribuyendo a:

a. El desarrollo local y productivo de la provincia al poder generar este tipo de servicios y emprendimientos.

11. Profesionalmente:

- Realizar diseño responsable, reflexivo y multidimensional, ya que el diseñar conlleva varias responsabilidades Frascara (2004):

- Responsabilidad Profesional – frente al cliente y al público, creando diseños que sean detectables, discriminables, atractivos y convincentes.
- Responsabilidad Ética – sus creaciones deben apoyar los valores humanos básicos.
- Responsabilidad Social – debe dirigir proyectos que hagan una contribución positiva a la sociedad, al menos, que no sea negativa.
- Responsabilidad Cultural – sus servicios deben contribuir al desarrollo cultural más allá de los objetivos operativos del proyecto.

González y Muñoz (2016) mencionan que:

La innovación y la creatividad de los aprendizajes se manifiestan como un proceso colectivo, contextualizado y sistemático, que surge de la gestión del conocimiento y fortalece capacidades cognitivas ciudadanas y de los territorios del buen vivir.

Para que esto ocurra, deberán de crearse ambientes de reconstrucción del conocimiento a través de los aprendizajes integrados y transversales en equipos de trabajo, manifestándose en el documento de Larrea (2015):

Ello exige itinerarios de investigación, formación y vinculación con la sociedad que responden a los cambios que se operan en la ciencia y la tecnología con integraciones complejas, sistemas de gestión social del conocimiento y transferencia tecnológica enrumados hacia la innovación de los territorios y actores, que deberán ser constructores de la producción, distribución y apropiación del conocimiento. (p.33)

El diseño es esa actividad proyectual que requiere de una profunda investigación, de estudio y análisis para poder establecer las estrategias de comunicación acertadas que ayuden a dar respuesta al problema que les dio origen, ajustada a ese contexto; con su desarrollo tecnológico y económico específico, con propuestas además creativas, éticas, con responsabilidad social y ambiental. El diseñador debe ser un activista, abanderado y defensor de las culturas y las identidades, las que deberá conocer y difundir a través de los diferentes medios y soportes de comunicación y en los diferentes campos de actuación. Desde una consciencia emergente más amplia y profunda y con el correlato de su paradigma integral/holístico, con claridad epistemológica, con estrategias metodológicas adecuadas y con un hacer coordinado y congruente, aún es posible formar individuos capaces y dispuestos a transformar las realidades y las relaciones sociales, aún estamos a tiempo de sintonizar a nuestra civilización con la sinergia de la complementariedad inherente a los procesos evolutivos de la vida.

Conclusiones

El diseño asume, a través de mensajes visuales, reducir problemas en contextos específicos, en los cuales el estudiante y el profesional se involucra o forma parte de él, y a través del ejercicio para resolverlos está favoreciendo su aprendizaje integral y significativo en lo histórico, político, económico, cultural, tecnológico, social y ambiental. Las integraciones curriculares de las diferentes unidades de organización curricular, y a través de las disciplinas y proyectos integradores de saberes de la carrera de Diseño Gráfico, se puede contribuir a la formación profesional con énfasis en la respuesta a las necesidades, tensiones y problemas de la profesión en el contexto.

Los actores y sectores vinculados al desarrollo de la profesión juegan una función fundamental en el proceso de contextualización histórico-conceptual de la formación profesional. De ahí que los escenarios laborales que requiere la profesión en la actualidad sean escenarios emergentes e innovadores.

La carrera busca transformar la realidad a partir del abordaje de los problemas y necesidades planteados por los sectores, con empleo de las metodologías de investigación y proyectual, de herramientas tecnológicas avanzadas y con responsabilidad, ética y compromiso social desde el campo de actuación profesional.

La carrera de Diseño Gráfico, en su estructura curricular de licenciatura distribuida entre los campos de formación y unidades de organización curricular, responde a las normativas vigentes en la LOES, Reglamento de Régimen Académico del CES y de la Universidad San Gregorio de Portoviejo, desde donde se prescriben las integraciones curriculares para el desarrollo de la formación profesional del diseñador gráfico.

Referencias bibliográficas

- Albaladejo, T. (2005). Retórica, comunicación, interdiscursividad. *Investigación Lingüística*, 8 (1), pp. 7-34.
- Constitución de la República del Ecuador. (Registro Oficial 449 20 de octubre de 2008).
- Costa, J. (2010). *El DirCom hoy*. Barcelona: CPC Editor.
- Ferrer, E. (2001). *La publicidad textos y contextos*. México: Trillas.
- Frascara, J. (2000). *Diseño Gráfico para la gente: Comunicación de masa y cambio social*. Buenos Aires: Infinito.
- Frascara, J. (2004). *Communication design, principles, methods and practice*. New York: Allworth Press.
- Frascara, J. (2012). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires: Infinito.
- González, N. y Muñoz, J. (2016). *La gestión educativa y su pertinencia social para una cultura de paz en las universidades ecuatorianas*. CCCSS.
- Larrea, E. (2015). *El currículo de la Educación Superior desde la complejidad sistémica*. Quito: CES
- Ley Organica de Educación Superior (LOES). Año II- Quito, Martes 12 de octubre del 2010- N° 298.
- Morales, G. (2011). Interacciones e implicaciones entre filosofía y educación. *Ecuador Universitario*.
- Morin, E. (1994). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.
- Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017. Quito: SENPLADES.
- Zonas, distritos y circuitos. *Agenda Zonal, Zona 4-Pacífico, 2013-2017*. Quito: SENPLADES.

Abstract: From the transformations of societies in the 21st century, university studies have required new ways of seeing and understanding training processes, which in some way break with the most traditional methodological-pedagogical and teaching-learning practices, whereby multiple studies, investigations and theoretical discussions have arisen for the specific case of Graphic Design teaching, requiring new curricular redesigns, more adjusted to the problems of these societies, incorporating other strategies in the curricula, with the intention of forming professionals that contribute to solve the present and future needs that the field of professional performance allows them.

Keywords: Teaching of Graphic Design - curricular redesign - curricular strategies.

Resumo: A partir das transformações das sociedades do atual século XXI, os estudos universitários exigiram novas formas de ver e compreender os processos de treinamento, que de alguma forma rompem com as mais tradicionais práticas metodológicas-pedagógicas e de ensino-aprendizagem, razão pela qual surgiram múltiplos estudos, Pesquisas e discussões teóricas surgiram para o caso específico do ensino de Desenho Gráfico, exigindo novos projetos curriculares, mais ajustados aos problemas destas sociedades, incorporando outras estratégias nos planos de estudo, com a intenção de formar profissionais que contribuam para resolver as necessidades presentes e futuras que o campo de ação profissional lhes permite.

Palavras chave: Ensino de Design Gráfico - redesenho curricular - estratégias curriculares

(*) Odalys Beceiro Gigato: Formación profesional en Diseño Gráfico. Estudios y proyectos realizados en áreas como: Diseño Postal, Editorial, Identidad, Señalética y Tecnologías de impresión. Con maestría en Gestión e Innovación de Diseño. Más de 30 años de experiencia como docente en la formación de diseñadores de Comunicación Visual en el Instituto Superior de Diseño de La Habana, Cuba, y en la Universidad San Gregorio de Portoviejo, en Ecuador; impartiendo cátedra en asignaturas del campo profesional del diseño. Con participación en Congresos, Eventos, Talleres, Posgrados, Diplomados y Conferencias de Diseño ofrecidas por profesionales de renombre internacional. Actualmente curso estudios de doctorado en la UP, en el programa doctoral en Diseño.