



DOI: DOI 10.23857/fipcaec.v4i11.44

Elementos caracterizadores en la formación universitaria del diseñador gráfico

Characterizing elements in the graphic designer's university education

Caracterizando elementos no ensino universitário do designer gráfico

Paul Alejandro Oyarvide-Estupiñan¹

puchoe@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-8112-0829>

Correspondencia: puchoe@hotmail.com

Recepción: 15/ 01/ 2019 * **Aceptación:** 04/03/ 2019 * **Publicación:** 15 /04/ 2019

¹ Ingeniero en Diseño Gráfico, Investigador Independiente, Esmeraldas, Ecuador.

Resumen

Este artículo, siguió como objetivo estudiar los elementos caracterizadores en la formación universitaria del diseñador gráfico. La metodología siguió un Se distinguió una metodología cualitativa y documental. El corpus del estudio lo constituyeron materiales directos de tipo bibliográfico y documental. La hermenéutica, es el método que permitió realizar el análisis de las teorías. Los resultados, indican que la formación universitaria del diseñador gráfico, cubiertas en todas sus etapas, les permitirá el uso de las técnicas de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos de comunicación claros y consistentes.

Palabras clave: Diseño gráfico; formación universitaria; diseñador; estudiante y Comunicación gráfica.

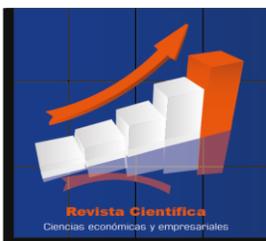
Abstract

This article, continued to study the characterizing elements in the university training of the graphic designer. The methodology followed a distinguished qualitative and documentary methodology. The body of the study was made up of direct materials of bibliographic and documentary type. Hermeneutics is the method that allowed the analysis of theories to be performed. The results indicate that the university training of the graphic designer, covered in all its stages, will allow them to use the techniques of graphic, oral and written expression, and the application of clear and consistent communication formats.

Keywords: Graphic design; university training; designer; student and graphic communication.

Resumo

Este artigo seguiu o objetivo de estudar os elementos caracterizadores da formação universitária do designer gráfico. A metodologia seguiu uma metodologia qualitativa e documental. O corpus do estudo consistiu em materiais bibliográficos e documentais diretos. A hermenêutica é o método que permitiu a análise de teorias. Os resultados indicam que a formação universitária do designer gráfico, abrangida em todas as suas etapas, permitirá o uso de técnicas gráficas, de expressão oral e escrita e a aplicação de formatos de comunicação claros e consistentes.



Palabras-chave: Design gráfico; formação universitaria; designer; estudante e comunicação gráfica.

Introducción

Los diseñadores gráficos forman una parte muy importante en nuestras vidas. Se reconoce al diseñador, como el profesional que transmite desde los diferentes campos del saber y de la vida las ideas de forma visual. Bierut, (2001), plantea que el diseño gráfico ha rebasado los límites de la bidimensionalidad, ha conquistado con éxito el espacio y el tiempo para convertirse en diseño de la comunicación visual en un sentido mucho más amplio y así responder a las necesidades que se van presentando y a las nuevas formas de solucionarlas, por lo que el diseñador está creando páginas Web, gráficos animados que incluyendo el cine, la televisión y ambientes interactivos.

Por su parte, López (2013), indica que la formación académica del diseñador gráfico profesional, provee al estudiante de una serie de herramientas prácticas para poder desarrollar un trabajo de diseño, desde herramientas computacionales, conceptos y práctica en composición, color, tipografía, reticulación, teorías de diseño y comunicación y medios, entre otros. Sin embargo, al egresar carece de conocimiento en materia de gestión }

A tal efecto, Leiro (2006) expone la escasa formación académica de los diseñadores en general en la gestión de los proyectos en su aspecto económico, recursos humanos y organización más allá de la producción técnica que estos requieren, define a la gestión de diseño como el conjunto de actividades de diagnóstico, coordinación, negociación y diseño para la realización completa de un proyecto sin embargo habla poco de las herramientas y procesos que acortan esta brecha. Bajo esta apreciación se estudiaron los elementos caracterizadores en la formación universitaria del diseñador gráfico.

Desarrollo

La formación universitaria proporciona tanto la posibilidad de iniciar los estudios para la obtención de conocimientos teóricos-prácticos imprescindibles para cualquier profesión, como la enseñanza de una determinada materia o una ampliación de conocimientos según el curso del que

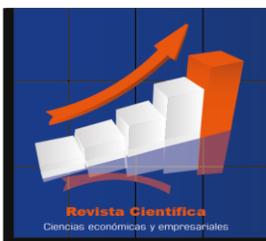
se trate, espacio del cual no escapan los estudios de diseños gráfico, considerando las siguientes etapas:

Etapas básicas: En esta etapa se plantea que el alumno adquiera los conocimientos, habilidades y actitudes generales, necesarias para dar sustento a la generación de las competencias básicas para la formación de todo profesional. Para ello, las asignaturas que conforman la etapa, introducen al alumno a un proceso de enseñanza-aprendizaje con carácter multi e interdisciplinario, se plantea que estas sean contextualizadoras, metodológicas e instrumentales, pero sobre todo que tengan un fondo predominantemente formativo, (Frascara, 2000).

Etapas Disciplinarias: En el caso de las carreras de Arquitectura y Diseño, la etapa disciplinaria corresponde al inicio de la formación orientada de manera específica a cada una de las carreras, tras haber concluido la formación general. En esta etapa se proporcionan pues, los medios para profundizar y adquirir conocimiento de la disciplina de la carrera que corresponda, orientado al aprendizaje genérico del ejercicio de la profesión, el cual será de orden teórico, metodológico y técnico. Conocimiento orientado al desarrollo de competencias de carácter genérico que responden a desempeños profesionales del campo ocupacional, en nuestro caso el del diseño gráfico. (Frascara, 2000).

Etapas Terminal: El conocimiento que se maneja en la etapa final de los programas, es para reforzar aspectos teórico-prácticos específicos de la carrera. Se plantea que el estudiante pueda distinguir lo central de las técnicas y procedimientos en la solución de problemas específicos de su campo profesional; para ello, las actividades incrementan su carácter práctico.

El carácter y la tendencia de las asignaturas son de integración y aplicación del conocimiento, pues un aspecto fundamental de la etapa es la participación del alumno en el campo ocupacional, para desarrollar y aplicar competencias profesionales. (Frascara, 2000).



Conocimientos y aptitudes del diseñador grafico

Dado que el diseño gráfico, permite el estudio y producción de información visual para generar proyectos de comunicación, la formación académica del mismo, según Gallego y col (2003), debe atender lo siguiente:

En cuanto al conocimiento, alcanzar las siguientes habilidades: Dibujo, Geometría y matemáticas, Historia de la cultura y el arte, Computación, Metodología de la investigación, Capacidad de observar, identificar y diferenciar elementos visuales, Comunicación gráfica, oral y escrita; Aptitud para el trabajo manual; Destreza para la resolución de problemas; Facilidad de concepción espacial y la Memoria visual.

En relación a las actitudes, desarrollar los siguientes valores: Sentido crítico, Tendencia a la innovación y al cambio; Creatividad; Sensibilidad artística; Capacidad analítica; Sensibilidad social; Conciencia medioambiental; Perseverancia; Apertura y respeto a posturas diferentes y Superación y mejoramiento personal.

Áreas del conocimiento

En la carrera de Diseño Gráfico, plantea Frascara (2000), se identifican cuatro áreas de conocimiento: Diseño, Humanidades, Comunicación Visual y Tecnología.

Desde el punto de vista académico, la existencia de estas cuatro áreas obedecen al agrupamiento de los conocimientos de las disciplinas, lo cual permite un mejor seguimiento y calidad durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y una adecuada integración tanto vertical como horizontal en la estructura curricular, de manera específica en relación con el área rectora que en todos los casos es el Diseño.

Diseño. Su estructura continua, indica Wong (1995), permite que los conocimientos que se van acumulando, provenientes de las demás asignaturas, se vayan reflejando en los ejercicios que se realizan en cada una de las etapas de formación. En la etapa de formación básica, el diseño tiene el propósito de proporcionar las herramientas fundamentales de la composición. En la etapa de formación disciplinaria su propósito es ejercitarse en la composición involucrando gradual y sucesivamente las variables que determinan el diseño de los elementos que corresponden a la

disciplina. Finalmente la terminal tiene un carácter eminentemente integrador, donde se consideran todas las variables que definen al objeto o problema a resolver.

Humanidades. Tiene como objetivo fundamental el estudio de las determinantes y condicionantes psicológicas y socioculturales que definen a los elementos que se proyectan en el diseño gráfico.

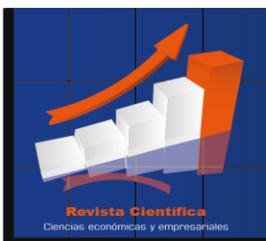
Comunicación visual. Su propósito general es establecer un medio de comunicación a través de la representación gráfica correcta de los objetos en el espacio; para con ello facilitar la comunicación en las asignaturas centrales de la carrera, como son los talleres de diseño. Esto a través de materias tales como el Dibujo del Natural, la Geometría Descriptiva, las Técnicas de representación entre otras. En esta área se incluye el manejo de sistemas computacionales como medios de expresión y de desarrollo de proyectos (Rico y col 2007).

Tecnología. Esta área del conocimiento incorpora las asignaturas que tienen que ver con los procesos de concreción y realización de los diferentes productos que se generan en la carrera (impresiones, audiovisuales, digitalización). Importante es la presencia de las materias relacionadas con la administración, como medio para dar factibilidad a las propuestas, al entender que éstas deben ser programadas, organizadas y controladas desde su gestación hasta su materialización. Su propósito es generar una actitud de que todo objeto a diseñar debe ser técnica y económicamente factible y brindar las herramientas que le permitan promover su práctica profesional. (Gallego y col, 2006).

Perfil ideal universitario del estudiante de diseño grafico

El perfil ideal, debe ir acompañado de otras cualidades en un estudiante de diseño gráfico. En aquellas universidades especializadas con la profesión, siempre buscan cierto perfil. A veces no basta con el talento, indica Frascara(2006), debe haber el compromiso para desarrollar las siguientes cualidades.

-Personalidad innovadora; es decir, que no basta solo con que se limite a copiar lo ya hecho, el futuro diseñador gráfico tiene que contar con ganas de innovar y encontrar nuevas tendencias, y durante la carrera, mostrar disposición a encontrar su propio estilo.



-Habilidad para interpretar conceptos; al estudiar diseño gráfico se compromete a entender que todo se trata de comunicación e interpretación. No solo se trata de talentos particulares, sino de lograr comunicar mensajes específicos.

-Estudiar diseño gráfico requiere que tengas conocimientos en muchos campos, no que seas un experto pero que sí tengas nociones. En muchas universidades es valioso que sus diseñadores entiendan de matemáticas, de sociología, de ética, de historia. Acumular un bagaje cultural que los enriquezca es primordial.

-Proactivo; un buen diseñador gráfico será aquél que sepa escuchar al cliente pero que también tenga argumentos positivos para recomendarle lo que es mejor para él, hacer propuestas y mejorar las líneas de diseño de cualquier empresa.

-Tener vocación; ser diseñador, es más que ser bueno diseñando, se le deben sumar la vocación y la pasión, convirtiéndose en condicionantes para que la universidad y la educación puedan ayudar a liberar el potencial que cada estudiante trae consigo.

Lo cual a juicio de Ianni Gómez (2017), permite generar una educación basada en la creación, innovación, desde la investigación como eje fundamental para el desarrollo de competencias en el estudiantes que le permitan aprender haciendo en consonancia con el asesoramiento docente, de ese modo, la universidad promueve el fomento de elementos críticos para la asimilación de conocimientos que conlleven a profundizar el conocimiento, mediante la puesta en marcha de procesos cognitivos como la abstracción y análisis de la realidad social.

Metodología

Este artículo, se acogió a una metodología con un paradigma cualitativo y enfoque documental (Leiro, 2006). El corpus de la investigación lo constituyeron referencias bibliográficas y documentales, de distintas fuentes tanto físicas como virtuales, que según Hernández y col (2014), consiste en la revisión de diferentes teorías relacionadas con la variable en estudio. El análisis de las teorías, se realizó coincidiendo con el método hermenéutico y estudio a

profundidad de cada uno de los planteamientos teóricos seleccionados, para posteriormente presentar los resultados teóricos del análisis. (Rojas, 2002)

Resultados

Posterior al análisis hermenéutico de las teorías revisadas para el estudio de los elementos básicos académico del diseñador gráfico, se pudo constatar:

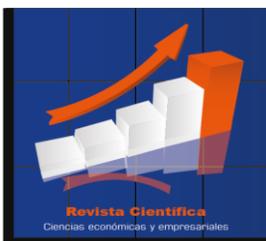
-La etapa básica de formación proporciona al estudiante una base formativa para el aprendizaje del diseño gráfico, esto es un conjunto de unidades de aprendizaje genéricas para este nivel formativo y para esta área disciplinar.

-Para la etapa disciplinaria, le corresponde al diseñador gráfico identificar y aplicar de manera eficiente los materiales y procesos de realización del objeto de comunicación a diseñar, por medio de investigaciones y experimentos, para conocer, manejar y especificar sus prestaciones y obtener un resultado creativo e innovador.

-La Etapa Terminal, que se corresponde a la aplicación de los conocimientos reforzados y adquiridos en la primera y segunda etapa, el diseñador gráfico está en capacidad de evaluar la información pertinente y necesaria al proceso de diseño del objeto de la comunicación gráfica, empleando metodologías y herramientas de las disciplinas que se requieran, aplicando el análisis de esta información en la concreción del producto, para dar consistencia a los procesos de diseño tanto en términos de creatividad, como en la certeza sobre los resultados a obtener; y como medio para una actuación profesional con una visión innovadora.

-El área del diseño gráfico, una vez cumplidas todas las etapas de su formación, las cuales se reflejan en su profesión, este conocimiento permitirá el uso de las técnicas de expresión gráfica, oral y escrita, y la aplicación de formatos de comunicación claros y consistentes. Con el propósito de lograr una comprensión unificada de las etapas de proyecto, que permita la comunicación con el usuario.

-El estudio de los acontecimientos humanos, les permite analizar los aspectos socioeconómicos que se relacionan con el objeto de comunicación a diseñar, y aplicar los resultados del análisis en su propio proceso de diseño, utilizando herramientas metodológicas y de investigación, para



generar resultados relacionados al usuario y a su contexto, y de esta manera beneficiar al medio, tanto en lo general como en lo particular, con actitud social y humanista en el ejercicio profesional del diseño, y su preocupación ambiental.

-Los diseños gráficos, han de comunicar visualmente su contenido en el objeto de comunicación gráfica, a través de la identificación y aplicación del lenguaje y la teoría del diseño; dominando la abstracción, interpretación, análisis y representación de las formas en el espacio; para formular soluciones que satisfagan una necesidad previamente determinada; con una visión de integración de valores estéticos y de precisión.

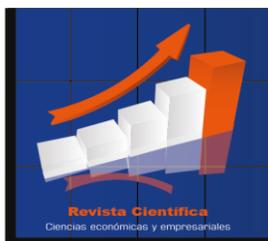
Referencias

1. Bierut, Michael (2001). *Fundamentos del diseño gráfico*. Compilado por Michael Bierut, Steven Heller, Rick Poynor. Ediciones Infinito. ISBN 9879393066.
2. Dondis, Donis A. (1980). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual* (Tercera edición). Gustavo Gili. ISBN 842520609X.
3. Frascara, Jorge (2000). *Diseño Gráfico y Comunicación* (Séptima edición). Ediciones Infinito. ISBN 9879637054.
4. Frascara, Jorge (2006). *El diseño de comunicación. Biblioteca de Diseño*. Ediciones Infinito. página 174. ISBN 9879393422.
5. Gallego, Rosa y Sanz, Juan Carlos (2003). *Atlas cromatológico CMY-CMYK*. Hermann Blume / Akal, Madrid. ISBN 9788489840386.
6. Gallego, Rosa y Sanz, Juan Carlos (2006). *Guía de coloraciones*. Hermann Blume / Akal, Madrid. ISBN 9788489840317.
7. González Ruiz, Guillermo (1994). *Estudio de Diseño*. Emecé Editores. ISBN 9500413809.

8. Hernández, Fernández y Baptista (2014). Metodología de la Investigación. Tercera Edición. México .Editorial Me Graw Hill.
9. Hinrichsen, C. Cury, L. Meza, I. Traslaviña, J. Vergara, A. Villela, A. Wolter, K. Zapata, F. (2005), Educación del diseño basada en competencias, un aporte a la competitividad Chile. DuocUC / FONDEF D99I 1038.
10. Ianni Gómez., L. (2017). MIRAMDA: Una propuesta educativa emergente desde la investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 2(3), 9-30. Recuperado de <http://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/49/36>
11. Leiro, R. (2006) Investigación de Proyecto. Foro Alfa. Disponible en: < http://foroalfa.org/A.php/Investigacion_de_proyecto/35> Consulta [Septiembre de 2008].
12. López López, Anna María (2013). Curso Diseño Gráfico – Fundamentos y técnica. Colección Espacio Diseño. ANAYA Multimedia. ISBN 9788441532533.
13. Rico, Esteban Javier y Gómez Martin. (2007). *ESTUDIOS CRÍTICOS SOBRE DISEÑO DE INFORMACIÓN*. Editorial FILO: UBA, Buenos Aires. ISBN 978-987-1785-37-7
14. Rojas Soriano, R. Guía para realizar investigaciones sociales. México, P y V Editores, 2002
15. Wong, Wucius (1995). *Fundamentos del diseño*. trad. Homero Alsina Thevenet. G. Gili. ISBN 9688872881.

References

1. Bierut, Michael (2001). Fundamentals of graphic design. Compiled by Michael Bierut, Steven Heller, Rick Poynor. Infinite editions. ISBN 9879393066.
2. Dondis, Donis A. (1980). The syntax of the image. Introduction to the visual alphabet (Third edition). Gustavo Gili ISBN 842520609X.



3. Frascara, Jorge (2000). Graphic Design and Communication (Seventh edition). Infinite editions. ISBN 9879637054.
4. Frascara, Jorge (2006). The communication design. Design Library Infinite editions. Page 174. ISBN 9879393422.
5. Gallego, Rosa and Sanz, Juan Carlos (2003). CMY-CMYK chromatological atlas. Hermann Blume / Akal, Madrid. ISBN 9788489840386.
6. Gallego, Rosa and Sanz, Juan Carlos (2006). Coloring guide Hermann Blume / Akal, Madrid. ISBN 9788489840317.
7. González Ruiz, Guillermo (1994). Design studio. Emecé Editores. ISBN 9500413809.
8. Hernández, Fernández and Baptista (2014). Investigation methodology. Third edition. Mexico. Editorial Gra Gra Hill.
9. Hinrichsen, C. Cury, L. Meza, I. Traslaviña, J. Vergara, A. Villela, A. Wolter, K. Zapata, F. (2005), Competency-based design education, a contribution to competitiveness Chile. DuocUC / FONDEF D99I 1038.
10. Leiro, R. (2006) Project Research. Alpha Forum Available at: <http://foroalfa.org/A.php/Investigacion_de_proyecto/35> Consultation [September 2008].
11. López López, Anna María (2013). Graphic Design Course - Fundamentals and technique. Space Design Collection. ANAYA Multimedia. ISBN 9788441532533.
12. Rico, Esteban Javier and Gómez Martín. (2007). CRITICAL STUDIES ON INFORMATION DESIGN. Editorial FILO: UBA, Buenos Aires. ISBN 978-987-1785-37-7
13. Rojas Soriano, R. Guide for social research. Mexico, P and V Editores, 2002

14. Wong, Wucius (1995). Design fundamentals. trad. Homer Alsina Thevenet. G. Gili. ISBN 9688872881.

©2019 por el autor. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).