

Competencias y tendencias que sugieren asociaciones, alianzas internacionales y organismos acreditadores de la licenciatura en diseño gráfico para asegurar un nivel de calidad óptimo

Adriana Judith Cardoso Villegas

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

adriana_cardosov@yahoo.com.mx

Resumen

La figura del diseñador gráfico ha cambiado con respecto a su ser, hacer, pensar y actuar, determinado por diferentes componentes tales como la innovación tecnológica, economía mundial, educación, política, sociedad, problemas ambientales y factores culturales. Lo que propició que asociaciones y agrupaciones internacionales de diseño iniciaran estudios sobre el futuro del diseño y del diseñador, como son ICOGRADA (*Internacional council of communication design a partner of the international design Alliance*), AIGA (*The professional association for design*), AGI (*Alliance Graphique Internationale*). Con la intención de incluir a investigadores, profesionales y educadores para compartir sus experiencias y conocimientos en la formación universitaria y profesional de los diseñadores.

En México, como país latinoamericano la práctica y enseñanza del diseño también se ha visto impactada por los avances tecnológicos, económicos y sociales que le demandan de una configuración y reestructuración sobre todo de los planes de estudio y perfiles de

egreso, con la finalidad de proveer a los estudiantes de un campo de trabajo más extenso y sobre todo adecuado a las realidades sociales y económicas de los países latinos.

Las Universidades, principalmente, públicas se han sometido a certificaciones y acreditaciones que les permitan garantizar el nivel de calidad, pero sobre todo asegurar la asignación de recursos económicos a sus programas de estudio. Con lo cual los administradores de los programas han trabajado de acuerdo a indicadores y puntajes que proveen los organismos acreditadores, que en el caso de la licenciatura en diseño gráfico, inscrito en las COPAES se encuentra COMAPROD (*Consejo Mexicano para la acreditación de programas de diseño a.c.*)

Sin embargo en el caso de México, existe un rezago sobre la investigación y reconfiguración del perfil del egresado en diseño gráfico. Las Instituciones educativas están incorporando lentamente, algunas competencias y tendencias que ya han sido evaluadas por certificadoras de otros países. Lo que lleva a plantear cuestionamientos sobre la pertinencia de los marcos de referencia que utilizan las acreditadoras para evaluar la calidad de un programa educativo, que en el caso particular del diseño gráfico, continua en reconfiguración. Y si esta acreditación cuantitativa provee la seguridad de que la práctica y enseñanza del diseño considera todos los aspectos óptimos para ser evaluados como programas de calidad. Es por eso que el trabajo de investigación que se presenta plantea el análisis sobre las competencias y tendencias que las asociaciones, alianzas y organismos acreditadores dictaminan son las requeridas en la profesión del diseño gráfico, consideradas como óptimas y para proveer la calidad de un plan de estudios universitario.

Palabras clave Competencias, tendencias, educación del diseño gráfico, organismos acreditadores.

Introducción

La perspectiva sobre el futuro del diseño en cuanto al campo de acción, es incierto con lo cambiante del contexto, usuarios, tecnología, factores culturales, económicos y políticos, sin embargo existe un trabajo arduo que ha emprendido la colectividad del diseño desde profesionales y docentes pertenecientes a asociaciones de diseño, desde las cuales se pretende dar un panorama más amplio de la versatilidad del diseño gráfico, en este caso, que pueda impactar en el desarrollo de planes y programas de estudio y a su vez en la evaluación de dichos programas por organismos acreditadores y certificadoras, los cuales integran indicadores y políticas de trabajo supeditadas a Dependencias, Organismos o Institutos encargados de la educación en cada país.

El propósito de este trabajo es reflexionar sobre la evolución de la actividad de diseñar y de la figura del diseñador, para que puedan integrarse elementos que enriquezcan la visión del diseño dentro de los parámetros e indicadores con los que son evaluados los planes y programas de estudio. Por lo consiguiente se abordarán las principales Asociaciones de diseño: ICOGRADA, AIGA, ENCUADRE, y acreditadoras como la NASAD y COMAPROD.

Desarrollo

El diseñador del 2015

La AIGA, Asociación profesional de diseño de Estados Unidos, junto con la empresa ADOBE realizó una investigación en el 2006, sobre la figura del *diseñador del 2015*, basada en entrevistas, grupos focales, talleres y cuestionarios, determinó algunas tendencias y capacidades principales: Capacidad de análisis y visión amplia, *de pensamiento complejo*, capacidad de trabajar en equipos, de co-creación, *visión sustentable y sostenible*, un

enfoque centrado en el ser humano y trabajo multidisciplinario, (Collina, 2009)

Este estudio determinó que eran necesarias competencias específicas para el nuevo perfil del diseñador y su actuación en el futuro inmediato y a largo plazo. Aquí se enumeran las competencias requeridas, ordenadas de acuerdo al rango de importancia:

- *Capacidad para crear y desarrollar la respuesta visual a los problemas de comunicación, incluyendo la comprensión de la jerarquía, estética, composición y construcción de imágenes significativas.*
- *Capacidad para resolver problemas de comunicación, incluyendo la identificación del problema.*
- *Amplio conocimiento de temas relacionados con los contextos cognitivos, sociales, culturales, tecnológicos y económicos para el diseño.*
- *Capacidad para responder a los contextos y audiencias, reconociendo factores físicos, cognitivos, humanos, culturales y sociales que dan forma a las decisiones de diseño.*
- *Comprensión y capacidad para utilizar herramientas y tecnología.*
- *Capacidad de ser flexible, ágil y dinámico en la práctica.*
- *Gestión y comunicación necesarias para funcionar de manera productiva en los grandes equipos interdisciplinarios, así como en las estructuras organizativas lineales.*
- *La comprensión de cómo se comportan los sistemas y los aspectos que contribuyen a los productos sostenibles, estrategias y prácticas.*
- *Habilidad para construir argumentos verbales para dar soluciones que aborden los distintos usuarios o el público, cuestiones de vida útil, de negocios y operaciones organizacionales.*
- *Capacidad para trabajar en un entorno global con la comprensión de la preservación cultural.*

- *Capacidad de colaborar de forma productiva en los grandes equipos interdisciplinarios.*
- *Conocimiento de la ética en la práctica.*
- *Capacidad para desarrollar criterios de evaluación de proyectos que toman en cuenta a audiencias y contexto.*

En primer lugar se reconoce el dominio del saber-hacer del diseñador, es decir las habilidades y conocimientos que forman al diseñador y que lo diferencian de otras profesiones no desaparece en la formación educativa. Sin embargo en segundo lugar se enumera a la capacidad de resolver problemas que incluye la “experticie” de identificar, reconocer, seleccionar elementos y factores que inducen al problema, y el acompañamiento del usuario, es decir la solución del problema no se reduce al producto final u objeto como meta. Esta visión es una preocupación y necesidad que debe ser incluida en la formación académica de los diseñadores. Aunque de alguna manera las competencias que AIGA propone son organizadas de acuerdo al orden de importancia, creo que son complementarias porque una respuesta visual ajena o forzada al problema continuaría con la visión con la que se ha educado a gran cantidad de diseñadores.

AIGA (2006) también propone seis tendencias vistas como *desafíos* que deberán tomar en cuenta los educadores y diseñadores para poder definir el nuevo rol del diseño:

1	Amplio y profundo estudio meta-disciplinario y de la práctica: Que tiene que ver con la forma en que los diseñadores utilizan los conocimientos de otras disciplinas y la experiencia de los especialistas en otras áreas.
2	Ampliación del ámbito en la escala y complejidad de los problemas de diseño: Entender que los problemas de diseño son cada vez más complejos porque se encuentran insertos dentro de <i>sistemas</i> sociales, económicos, tecnológicos y ambientales, por lo consiguiente los usuarios también varían en sus prácticas y comportamientos.
3	Mensajes dirigidos a audiencias particularmente definidas: Los usuarios cambian, tienen semejanzas y diferencias. Esta habilidad de dirigirse a públicos metas particulares en vez de las grandes masas, es una tendencia que requiere de habilitar a los diseñadores en el uso de los diferentes métodos de investigación.
4	Uso de la economía de atención: AIGA acuña el término de <i>economía de atención</i> para hablar de la importancia de éste recurso, en un momento en el cual es muy fácil de atrapar o perder, por lo cual la cualifica como escasa, entonces ahora el diseño se divide en diseño de comunicación, de información, de la experiencia y el diseño de servicios.
5	El intercambio de experiencias: un modelo de co-creación: Consiste en cambiar la percepción que tienen los diseñadores sobre los clientes, la tendencia sugiere que los clientes o usuarios deben ser co-creadores, para lo cual se requiere de utilizar e identificar los métodos adecuados para comprender y centrarse en los usuarios.
6	Resultados responsables centrados en la sostenibilidad: Los diseñadores deben tener claro el concepto de sostenibilidad dentro del desarrollo humano, la práctica implica una educación en valores sociales, éticos y de responsabilidad. Se busca que las respuestas hagan uso cuidadoso y necesario de recursos.

Elaboración propia. Fuente: AIGA, 2006

En el Manifiesto de ICOGRADA 2011. Para la enseñanza del diseño, se postulan once características de un diseñador profesional, las cuales incluyen su práctica, actuación, conocimientos y competencias.

En función de su campo de acción	1	Realiza diseño de identidad; editorial, diseño de tipografía; de información; publicidad; ilustración; fotografía; sistemas de señalización; envases y embalajes; diseño de animación; gráfica para televisión; diseño de interfaz de productos, de la web y de juegos; gráfica de exposiciones, de interacción y ambiental; visualización de datos; y cualquier otra actividad que cree formas visuales online y offline.
	2	Crea significados para una comunidad de clientes y usuarios diversos.
	3	Posee un enfoque disciplinario y aplica esa habilidad al trabajar en equipos interdisciplinarios.
En función de la práctica del diseño	4	Contribuye a conformar la vida y el paisaje visual en un equilibrio estable.
	5	Aplica principios éticos para evitar daños y tiene en cuenta las consecuencias de la acción del diseño sobre la humanidad (individuos, comunidades y medio ambiente)
	6	Utilizará diferentes enfoques en donde se incluye el “diséñelo con otros”, apropiación de tecnologías y políticas para el mejoramiento de la humanidad y del medio ambiente.
En función de los conocimientos y	7	Enfatiza la diferencia, respeta la diversidad humana, ambiental y cultural.
	8	Posee sensibilidad intelectual y destreza, para crear imágenes.
	9	Uso del pensamiento crítico, creatividad, experimentación y evaluación para identificar, definir y solucionar problemas.
	10	Conceptualiza, articula y transmite identidad, mensajes, ideas y

competencias		valores.
	11	Aprende y domina las nuevas maneras de visualizar y comunicar conceptos mediante diferentes medios de comunicación y nuevos materiales.

Elaboración propia. Fuente de información: ICOGRADA, 2012

ICOGRADA también postula la importancia del PENSAR, incluyendo dentro de las características definitorias del diseñador, la habilidad, destreza y dominio del articular y comunicar mensajes visuales, además de las competencias requeridas como son el desarrollo del pensamiento analítico, complejo y reflexivo. La ética, el trabajo interdisciplinario, la educación colaborativa y participativa. El usuario como co-creador, y el diseñador como gestor de su educación. Sugiriendo coincidencias con AIGA.

La NASAD (National association of schools of art and design) certificadora de las carreras relacionadas con el arte y el diseño en los Estados Unidos de Norteamérica, postula capacidades específicas que debe tener un profesional en diseño gráfico:

1	Capacidad de resolver problemas de comunicación, incluyendo las habilidades de identificación de problemas, la recopilación de información e investigación, análisis, generación de soluciones alternativas, creación de prototipos y pruebas de usuario.
2	Capacidad para describir y responder cuales son las soluciones de comunicación de acuerdo a las audiencias y contextos, incluyendo el reconocimiento de los factores físicos, cognitivos, humanos, culturales y sociales así como de las decisiones de diseño de formas.
3	Capacidad para desarrollar de forma visual la respuesta a los problemas de comunicación, incluyendo la comprensión de los principios de organización visual / composición, jerarquía de la información, la representación simbólica, estética, y la

	construcción de imágenes significativas.
4	El conocimiento de herramientas y la tecnología, incluyendo su papel en la creación, reproducción y distribución de los mensajes visuales.
5	La comprensión de la historia del diseño, teoría y crítica de una variedad de perspectivas.
6	La comprensión de las prácticas comerciales básicas, incluyendo la capacidad de organizar proyectos de diseño y trabajar de forma productiva como miembro de los equipos.
7	La capacidad de pensar, hablar y escribir con claridad y eficacia, y para comunicarse con precisión, contundencia y fuerza retórica.
8	Un conocimiento integrado con los métodos matemáticos y experimentales de las ciencias físicas y biológicas, y con las principales formas de análisis y de las técnicas históricas y cuantitativas necesarias para investigar el funcionamiento y la evolución de la sociedad moderna.
9	Capacidad para hacer frente a la cultura y la historia desde una variedad de perspectivas.
10	La comprensión sobre los problemas morales y éticos.
11	La capacidad de respetar, comprender y evaluar el trabajo en una variedad de disciplinas.
12	La capacidad de explicar y defender puntos de vista con eficacia y de manera racional.
13	La comprensión y la experiencia en otras formas de arte de las artes plásticas y diseño.

Competencias declaradas por la NASAD (2012)

Por su parte, COMAPROD (Consejo Mexicano para la acreditación de programas de diseño, A.C.) no tiene postulados declarados sobre las capacidades, habilidades, conocimientos y actitudes que un diseñador debe adquirir para su desarrollo profesional, sin embargo en el trabajo diario de la evaluación, ha llegado a concretar algunas premisas,

las cuales se vinculan con el programa educativo, la didáctica y las competencias que se deben reforzar, entre ellas destaca que “la investigación está desconectada de los métodos didácticos”. Y “las competencias débiles de los estudiantes son: investigación, escritura y lectura”. (Rivera, 2012)

Los docentes, investigadores y profesionales en México también han externado sobre el futuro del diseño con visiones específicas que involucran atributos en torno a la actuación del diseñador y educación, considerando conocimientos, habilidades, actitudes, valores y competencias que clasificaron en dos categorías: *competencias tradicionales* y *nuevas o requeridas*.

COMPETENCIAS NUEVAS
Resolver problemas de forma creativa y empática
Competencia de pensar, observar y crear nuevas relaciones cognitivas
Capacidad de formular estrategias
Capacidad de reflexión, pensamiento complejo, abstracto y holístico
Capacidad de experimentación
De colaboración y comunicación, para relacionarse con el contexto social
Capacidad de identificar y responder a los permanentes cambios en las corrientes y tendencias del diseño
Capacidad para documentar los procesos de investigación y desarrollo
Dominar las competencias tradicionales
De colaboración interdisciplinaria
Compromiso con el trabajo, con el cliente y el mismo
Ética profesional y moral

Principales competencias prospectadas por profesionales y educadores en México.

En base a lo declarado por las asociaciones, certificadoras y profesionales se propone la siguiente matriz que agrupa las competencias y tendencias sugeridas y prospectadas al 2015, agrupándolas en orden de importancia.

Matriz de las competencias prospectadas al 2015 para los diseñadores gráficos

Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas
Capacidad de pensamiento complejo, abstracto, holístico y reflexivo
De conceptualizar y articular
Capacidad de colaboración interdisciplinaria y de co-creación
De crear y desarrollar de forma visual la respuesta a los problemas de comunicación
Amplio conocimiento de temas relacionados con los contextos cognitivos, sociales, culturales, tecnológicos y económicos para el diseño.
Competencias comunicaciones y de argumentación
La comprensión de la historia del diseño, teoría y crítica
De los sistemas y los aspectos que contribuyen a los productos sostenibles, estrategias y prácticas éticas
Conocimientos sólidos en estudios meta- disciplinarios y de la práctica
De colaboración y trabajo interdisciplinario
Habilidad para relacionarse con un contexto real y entender a los diferentes usuarios y auditorios

Para la creación, ejecución y gestión de la idea en tiempo y forma
Habilidad para ser persistente en el esfuerzo
Para la comprensión y capacidad de utilizar herramientas y la tecnología
De ética profesional y moral
De compromiso y responsabilidad con el trabajo, el cliente y con él mismo
Búsqueda de equilibrio entre el ser humano y el entorno

Fuente: Elaboración propia

Estos postulados, criterios y hasta preocupaciones por parte de asociaciones, profesionales y educadores, ha suscitado que se continúen con las investigaciones relacionadas a la definición del campo del diseño y actuación del diseñador con énfasis en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y que son temas de reflexión para los organismos acreditadores y certificadores que deben de considerar todos los elementos que intervienen en el proceso educativo y ofertas de empleo, que en algunas ocasiones parecen dispares y es un factor que debe intervenir directamente en los planes y programas y en la evaluación que los acredite.

Conclusiones

Un punto crucial de exponer los diferentes puntos de vista en lo que se espera del futuro diseñador, tiene que ver con la importancia del pensamiento y capacidades cognitivas que se declaran en la actuación del diseñador y en la actividad del diseño, en algún momento se hizo una fractura entre la teoría y la práctica de esta disciplina, la cual encasilló a los

diseñadores a ser intérpretes de los clientes para visualizar sus ideas, que en algunos casos trae consigo el deterioro de la calidad de los trabajos y soluciones propuestas.

La idea medular de esta recopilación de información es incentivar en los estudiantes, docentes y evaluadores a reflexionar sobre el papel de los conocimientos y formación que debe lograr el diseñador para una actuación óptima en la sociedad además del compromiso que se genera durante el proceso de trabajo, el cual es intenso, planeado y estructurado, las ideas repentinas por inspiración son parte de otros enfoques de pensamiento, la realidad exige y demanda diseñadores capaces de identificar problemas y proponer soluciones no solo por encargo, sino por relevancia e inclusión en el contexto.

La otra parte corresponde a todos los planes y programas que se ofertan, como licenciaturas y carreras, que en algún momento entregan a la sociedad a profesionales que compiten por un trabajo, y el último punto incide en las certificadoras y evaluadoras para que dentro de sus parámetros e indicadores de calidad, verdaderamente se logren evaluaciones que repercutan con la actualización y ejecución de los planes y programas que sean considerados como óptimos o de calidad.

Bibliografía

-AIGA. Tools and research. DESIGNER OF 2015 TRENDS. Recuperado <http://www.aiga.org/designer-of-2015-trends/> consultado el 4 de Abril de 2012

-AIGA. Tools and research. Designer Of 2015 Competencies. Recuperado <http://www.aiga.org/designer-of-2015-competencies/> consultado el 4 de Abril de 2012

- Collina, Luisa. La formación de los diseñadores del futuro. Reflexiones sobre un caso de didáctica 'made in Italy'. TdD Número 26. 2009. Recuperado <http://tdd.elisava.net/coleccion/26/collina-es>

- Graphic Design: A Career Guide and Education Directory Edited by Sharon Helmer Poggenpohl Copyright 1993 The American Institute of Graphic Arts. <http://www.aiga.org/guide-designersneedknow/>

- ICOGRADA DESIGN EDUCATION MANIFIESTO 2011 http://toolkit.icograda.org/database/rte/files/PR_IEN_Manifesto2011_webres.pdf

- NASAD (National association of schools of art and design) Competencies Summary. <http://nasad.arts-accredit.org/>

- Rivera, Antonio. 2012. Foro "El futuro de la educación en el Diseño". Marzo 2012. Puerto Vallarta, México. Conferencia: "*Panorama de las evaluaciones realizadas por COMAPROD durante 2011*"