Ponencia

“**Las Competencias del Diseñador Gráfico”**

Muchas gracias, al Comité organizador por haberme invitado a la 1º Bienal del Diseño, reciban un caluroso saludo desde mi país; México, vengo representando a la Universidad Nacional Autónoma de México dentro de la Facultad de Estudios Superiores Acatlán en la licenciatura de Diseño Gráfico.

Es para mí una inquietud como docente universitaria conocer y saber cuáles deben de ser las características precisas de los profesionales en Diseño Gráfico, y me surgió la inquietud por saber si realmente estamos formando estudiantes comprometidos con su sociedad, si estamos dando los suficientes constructos a estos futuros profesionistas, saber cuáles son los requerimientos en el mercado laboral, ser más puntuales en lo que estamos constituyendo como universidad.

A partir de esta expectación me llevó a realizar una investigación aproximadamente me llevó cuatro años, sobre saber cuáles son

**LAS COMPETENCIAS DEL DISEÑADOR GRÁFICO**.

Entendiendo que la competencia se refiere a la educación y son los estándares que especifican el nivel de conocimientos y habilidades que debe poseer una persona para realizar sus actividades con éxito en el mundo laboral.

La educación es un proceso muy complejo que ha acompañado a la humanidad desde sus inicios, siendo este el propulsor que ha impulsado los avances en la evolución del hombre, en esta medida también se dio la plausibilidad cerebral. En sí la educación es la manera en que el hombre transmite sus conocimientos, aunque no siempre con las mismas características, ya que la educación ha tenido grandes variantes desde sus etapas primitivas, hasta la actualidad. En un inicio, la educación se asocia al hombre de una manera espontánea, las nuevas generaciones de niños y jóvenes aprendían mediante la imitación de los mayores y de la propia experiencia en técnicas simples, rudimentarias y prácticas sociales que constituían la cultura elemental de su tiempo.

No obstante con el transcurrir de los siglos trajo consigo no sólo el desarrollo mundial sino además el acontecimiento de cambios ideológicos, intelectuales, sociales, sin dejar de lado una adaptación específica del ambiente físico y geográfico, que provocaba circunstancias dependiendo y adaptándose a diferentes situaciones. Estos cambios también indujeron un avance en materia de educación, buscando transmitir a las nuevas generaciones ideas que les permitieran tomar conciencia de su entorno social, en donde debían desarrollar sus facultades intelectuales, físicas y morales para lograr tanto su propio bienestar como el de su comunidad.

Al presente es la educación formal la encarga de formar a las nuevas generaciones de profesionistas, siendo un instrumento de influencia cultural; su fin es desarrollar las capacidades y diversas personalidades en los individuos, fortaleciendo la interacción con los demás, reforzando así la estructura social, y contribuyendo de esta manera al progreso de su comunidad como ciudadanos activos, conscientes y como hombres responsables de su tiempo.

La taxonomía de los objetivos en la educación, divididos en los dominios cognoscitivo, afectivo y psicomotor, marcó pautas a seguir en el terreno de la formulación de metas, con acentuadas raíces en la forma de entender el aprendizaje. Sosteniendo que en el aprendizaje prevalece como condición necesaria un criterio rígido de organización lógico- psicológica como factor para que el aprendizaje se produzca. De esta forma, cuando se alude a los dominios o esferas del conocimiento, se cae en una visión elemental del propio conocimiento y en una visión del comportamiento humano.

El binomio de enseñanza-aprendizaje es uno de los procesos más complejos en el desarrollo de la humanidad e incuestionablemente forma la base de la educación humana.

En la Educación Superior se define y se prepara a los profesionales en las diferentes áreas para llegar a ser profesionistas eficaces y eficientes, activos y pro-activos en bien de la sociedad.

La universidad es el reflejo de la sociedad y por ello es siempre sensible a los problemas que en esta se plantean, con la intención de utilizar mejor el conocimiento en la enseñanza para promover los niveles más valiosos del aprendizaje, implicando sus factores cognitivos, metacognitivos, motivacionales, psico-afectivos, corporales, sociales y culturales, con el propósito de desarrollar en el estudiante las competencias pertenecientes a sus campos específicos.

La Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI[[1]](#footnote-1) específica que:

*“la educación es un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social”*

Hay quienes afirman que el termino competencias fue utilizado por primera vez por Noam Chomsky, 1965, en su “Teoría de Dominio del Lenguaje”.

El concepto de "**competencia**" referida a un enfoque laboral fue sugerida por David McClelland en 1973, quien señalaba que las medidas tradicionales utilizadas para predecir el rendimiento en el trabajo como pruebas académicas de aptitud y conocimientos, notas escolares y credenciales, no predecían el rendimiento en pruebas ni el éxito en la vida y a menudo están sesgados en contra de las minorías y las personas de los niveles socioeconómicos más bajos. Este concepto y su relación con el trabajo es una respuesta a la situación del mundo laboral contemporáneo, caracterizado por un alto nivel de movilidad y cambio, con exigencias crecientes en habilidades individuales y con una clara tendencia a incrementarse, es por ello, el paradigma de la globalización ha traído consigo el paradigma de la competitividad.

**Cómo se definen las competencias.**

La **Comisión Europea** define a las competencias como “*una combinación de destrezas y conocimientos, aptitudes y actitudes y la inclusión de la disposición para aprender más, responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada*”[[2]](#footnote-2)

La **OCDE** afirma, que “*cada competencia se sustenta en una combinación de habilidades prácticas y cognitivas interrelacionadas, conocimientos, motivación, valores, actitudes, emociones y otros elementos sociales y comportamentales que pueden ser movilizados conjuntamente para actuar de manera eficaz.”*

En ciertos países como Alemania, Francia, España, Estados Unidos y Japón, entre otros, se trabajan propuestas educativas “duales”, en las que de manera coordinada, el gobierno y las empresas planean cuáles deben ser los contenidos en la educación. Es entonces cuando se comienza a hablar de la **Educación Basada en Competencias.**

Una competencia tiene tres características:

1. Capacidad o aptitud del individuo para hacer algo.- Una persona es competente cuando es capaz de entender y resolver un problema o situación que se le plantea. Estas capacidades son invariables por las características propias del propio estudiante y su historia de vida personal.
2. Competitividad.- El estudiante enfrentarse con éxito a nuevos aprendizajes, dependerá de la capacidad del mismo y de los diferentes tipos de pensamiento que aplique, hacer valer su forma de pensar y actuar en medio de un contexto y demostrar sus dominios.
3. Compromiso.- El estudiante establece la correspondencia con la realidad y su entorno, que tanto se preocupa o se involucra en el contexto donde se desarrolla, desde este punto de vista se puede considerar, un acontecimiento presente o futuro, le compete o no, si es de su interés o no, y que tanto le puede afectar o no, en su vida personal y/o en su vida profesional.

Se afina que:

*“Las competencias son los conocimientos, las habilidades, actitudes y estrategias con las que el individuo pueda desarrollar mejor su trabajo y sirven para que se desarrolle como ser pro-activo en beneficio para su sociedad”.[[3]](#footnote-3)*

**Organizaciones nacionales e internacionales que determinan la educación.**

Las organizaciones internacionales que planean y determinan los nuevos modelos de educación como: Organización de las Naciones para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y la Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE).

La UNESCO, quien desde 1997, ya había presentado los cuatro pilares en la educación:

1. Aprender a conocer
2. Aprender a hacer
3. Aprender a vivir juntos
4. Aprender a ser

La OCDE propicia el proyecto: Definición y Selección de Competencias (DeSeCo) y el Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes (PISA).

La DeSeCo en 2003 propone a todos los países de la OCDE definir las finalidades principales de los sistemas educativos en términos de competencias genéricas.[[4]](#footnote-4)

El proyecto DeCoSe, tiene como objetivo: *“identificar un conjunto de competencias necesarias para niños y adultos, para llevar vidas responsables y exitosas en una sociedad moderna y democrática y para que la sociedad enfrente a los desafíos del presente y del futuro. El programa también busca avanzar en el desarrollo de un marco teórico común, transversal para la identificación de competencias clave que fundamentan una medición más precisa y apropiada a las competencias y la interpretación de los resultados empíricos”* (Gilomen, 1999)[[5]](#footnote-5)

DeSeCo, entiende por competencia más que conocimientos y destrezas: “*el involucrar la habilidad de enfrentar demandas complejas, apoyándose en y movilizando recursos psicosociales (incluyendo destrezas y actitudes) en un contexto en particular”[[6]](#footnote-6)*

A nivel nacional, la [[7]](#footnote-7)Asociación Nacional de Universidades e Institutos de Educación Superior en México, (ANUIES) está conformada por ciento cincuenta universidades e instituciones de Educación Superior, tanto públicas como particulares, atiende el 80% de la matrícula de alumnos que cursan estudios de licenciatura y posgrado.

La ANUIES, se propuso transformar los modelos de enseñanza-aprendizaje, innovar continuamente las políticas educativas, diversificar las modalidades educativas e impulsar una educación para todos durante toda la vida. Se enfatiza sobre el desarrollo de procesos integrales de formación, el estímulo a programas en distintas modalidades y formatos educativos, así como abrir oportunidades de formación y actualización.

*“La innovación en Educación Superior es uno de los temas cruciales que la ANUIES ha impulsado en la necesidad de generar procesos integrales de formación en las diversas áreas de conocimiento y campos profesionales. Es por ello que organiza grupos de trabajo inter e intrarregionales, que promueven y realizan proyectos vinculados con los siguientes ejes temáticos:*

* *Modelos educativos por competencias*
* *Innovación educativa y currículum*
* *Ambientes y modalidades*

*Poniendo en marcha proyectos académicos que propicien la consolidación de la innovación en la Educación Superior, promoviendo la participación de académicos, gestores y especialistas en innovación, que interactúen en los ámbitos regional, interregional y nacional.”[[8]](#footnote-8)*

Para ANUIES, la educación basada en competencias se fundamenta en: *“un curriculum apoyado en las competencias de manera integral y en la resolución de problemas. Utiliza recursos que simulen la vida real: análisis y resolución de problemas, que aborden de manera integral; trabajo cooperativo o por equipos, favorecidos por tutorías*”[[9]](#footnote-9)

De acuerdo con Delors, lo que define a un individuo competitivo son:

|  |  |
| --- | --- |
| **Saber conocer** | * tener conocimiento de algo, ser educado en algo. Tener la habilidad para algo, o estar instruido y diestro en un arte o facultad. * Despertar intereses en la investigación. |
| **Saber** **hacer** | * desempeño basado en procedimientos, metodologías y estrategias * pericia en el manejo de herramientas |
| **Saber vivir juntos** | * vivir en paz, respetar opiniones, creencias y diversidad de géneros. trabajo colaborativo y pro-activo. Trabajo en equipo, trabajo participativo, contribuir con propuestas factibles y viales |
| **Saber ser** | * automotivación, tener iniciativa satisfecho de sus afirmaciones.   Convencido de su propia ética, autenticidad y legitimidad.  Automotivador y autoevaluador. |

* **El sentido de las competencias.**

Las competencias se comprenden en dos sentidos: la educación basada en competencias laborales y la educación basada en competencias progresistas.

|  |  |
| --- | --- |
| **Educación basada en competencias laborales** | **Educación basada en competencias progresistas** |
| Se centra el individuo en saber- hacer | Se centra en el individuo en el binomio  saber-hacer y saber-ser |
| Presentan inquietud por saber-conocer | Presentan inquietud por saber-conocer |
| **Objetivo:**  La capacitación de cada individuo para servir a las expectativas de los empresarios. | **Objetivo:**  La preparación de cada individuo para servir a la comunidad, consiente de su entorno social. |
| Se basa en una educación para desarrollar individuos altamente competitivos, intelectuales y manuales dentro de la lógica interna de la disciplina, incluyendo la formación de ciertas habilidades operativas específicas y habilidades técnico-practicas.  Vislumbra el *saber-hacer.* | Se basa en una educación holística, dinámica y compleja, es decir, de orden socio-cognitivo con independencia autónoma.  Además de incluir valores y actitudes positivas.  Contempla el binomio del *saber hacer con el saber- ser.* |

El modelo por competencias como una estrategia didáctica tiene una serie de principios:

* Pertinencia .- propuestas de formación
* Calidad .- calidad educativa en los procesos de formación
* Formación de competencias.- orientación en competencias
* Papel del docente.- maestros guías, dinamizadores y mediadores
* Generación del cambio.- promoviendo la reflexión
* Esencia de las competencias.- actuaciones de actividades cotidianas que articulan y movilizan recursos
* Componentes de una competencia.- conocimientos, habilidades y actitudes

**Las competencias del Diseñador Gráfico**

El Diseño Gráfico, es una creación del hombre por descubrir la parte estética de la comunicación visual, que enriquece el diario vivir del entorno donde se mueve la sociedad.

Se hace indispensable con el paso del tiempo, ostenta infinitas propuestas para productos y servicios, se exterioriza en diferentes escenarios, deleita la mirada de los consumidores y se consagra con objetivos y categorías definidas.

**El Diseño Gráfico es una profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales y audiovisuales producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados.**

**Es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos.**

**Ejercer el Diseño Gráfico es realmente complejo, traducir esos mensajes verbales en mensajes visuales y audiovisuales, crear los referentes simbólicos, establecer los diferentes niveles de simbiosis, para que el receptor en fracción de segundos decodifique un mensaje concreto. Y no nada más lo decodifique sino que provoque una reacción y cambio de pautas de conductas.**

**El diseñador gráfico es un detonante en creatividad, con un alto nivel de síntesis, que viene de lo analítico, de aquello que se cuestiona constantemente. Utiliza un proceso complejo de abstracción y lo decodifica en diferentes grados de iconicidad: isomorfismo, mesomorfismo o amorfismo. Busca lo más representativo para presentarle al receptor el deleite de la comunicación visual.**

Entonces cuales son las competencias del Diseño Gráfico

Las competencias generales de un diseñador gráfico no nacen imprevistamente, se van formando en el transcurso de la licenciatura y si ya se trabaja se van formando también en el desarrollo durante la vida laboral. Se califica a una persona competente, al individuo experto que domina bien una disciplina o técnica, que tiene la capacidad o aptitud para ocuparse de algo determinado, que tiene las cualidades y los conocimientos para hacer un trabajo o desempeñar una función y que tiene una ejecución satisfactoria en determinada tarea.

Las competencias específicas, no responden solamente a una necesidad, sino más bien a las demandas de una inusitada proyección del diseño hacia el futuro, que va a demandar cada vez más la cualificación de los profesionales diseñadores, para entender otras formas y nuevos diseños que conllevan a los actuales medios de comunicación, progresivamente más interactivos, a otras maneras de hacer diseño.

Se llevó a cabo un análisis exhaustivo de lo que es el Diseño Gráfico, sus antecedentes, su evolución a través de los años y las tendencias actuales, cómo se ve el Diseño Gráfico en el mundo.

Se comprobó los resultados de los cuestionarios de los exalumnos de la carrera y se solicitó la opinión de los empleadores.

Así mismo se llevó a cabo un análisis correlacionar de los Planes de Estudio de diferentes universidades a nivel nacional e internacional. Sin descartar las entrevistas a los profesionales del magistrado expertos en esta disciplina.

Y sobre todo se estudió a fondo el mercado laboral, contrastando resultados tanto en empresas privadas como gubernamentales, los diseñadores que son empleados dentro de la empresa así como también los que son contratados por proyectos o *free-lance.*

A lo largo de este estudio se ha puesto de manifiesto la necesidad de describir cada una de las competencias que debe poseer el diseñador gráfico, puntualizar la descripción de la competencia, para el afianzamiento de las operaciones formales y la capacidad para el desarrollo autónomo y el enjuiciamiento crítico. Además de la correcta ejecución y gestión del Diseño Gráfico.

Aquí vale la pena mencionar que la Universidad de las Palmas de Gran Canaria puntualiza de manera muy exacta la \*descripción de las Competencias Básicas.[[10]](#footnote-10) Que debe poseer cualquier estudiante universitario.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **COMPETENCIAS BÁSICAS** | **COMPETENCIAS GENERALES** | **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS** |
| Comunicación lingüística | Dominar los soportes básicos del diseño | Dominar los diferentes géneros fotográficos |
| Dominio matemático | Reproductor general de las Artes Gráficas | Dominar la producción de mensajes audiovisuales |
| Consciente del medio ambiente | Proceder en el campo de envases y embalajes | Reproductor versado en las Artes Gráficas |
| Uso de las TIC | Visualizador integral de la imagen comunicativa proyectual | Productor en el Diseño Editorial |
| Concientización de la histórica-social | Diseñar sistemas de ordenación | Constructor y manipulador experto en envases y embalajes |
| Consciente de la cultura y el valor artístico | Practicar y ejecutar la fotografía  general | Dominar la creatividad ilustrativa |
| Aprender a aprender | Dominar el dibujo de imitación y el dibujo técnico. | Diseñar espacios representativos |
| Liderazgo | Incursionar en el Diseño Editorial | Desarrollar campañas publicitarias |
|  | Ejecutar la gestión y administración propia del diseño | Constructor experto en Diseño Multimedia |
|  | Reconocer las diferentes corrientes y fenómenos en las Artes visuales | Incursionar en la investigación por el diseño |

**COMPETENCIAS GENERALES DEL DISEÑADOR GRÁFICO (CGDG)**

**Competencias generales del diseñador gráfico (CGDG)**

Se entiende que todo profesional del Diseño Gráfico, además de tener las competencias básicas que debe contar como individuo, debe centrar las competencias generales propias del diseñador gráfico, así como las competencias específicas, que son convenientes de la disciplina del Diseño Gráfico y detallar las características de las diferentes áreas en que se desarrolla y sus debidas sub-áreas, en donde podrán fundamentar y argumentar sus propuestas y proyectos de trabajo.

**1.- Dominar los soportes básicos del diseño.**

El diseñador gráfico se base en estructuras explicitas, que soportan todos sus proyectos. El desarrollo de esta competencia somete a todas las demás, los referentes conceptuales y metodológicos forman una simbiosis con los referentes de los proyectos. Estos conocimientos fortalecerán la correcta y alta calidad de los trabajos del diseñador.

**2.- Reproductor general de las Artes Gráficas.**

La congruencia de esta competencia es llevar al estudiante a conocer que sus diseños se pueden y deben reproducirse partiendo de que “*el arte de imprimir, es igual a reproducir textos o imágenes, en negro o en color, sobre una superficie cualquiera, mediante la presión o contacto de un molde, en el que los textos o las imágenes han sido grabadas previamente”[[11]](#footnote-11)*

La competencia debe de ir en forma general, consiste en aplicar las diferentes técnicas de reproducción en forma rudimentaria y en forma moderna, tal vez parezca obsoleto dar al estudiante técnicas iniciales pero algunos profesionales del diseño ejercen la impresión en forma artística y otros la ejercen en forma más moderna y actual, de ahí que no importa en como se quiera reproducir se debe de presentar todas las alternativas de reproducción.

**3.- Visualizador integral de la** **imagen comunicativa proyectual**

El desarrollo de esta competencia exige el compromiso del diseñador con la respuesta que va a tener el público. La imagen recubre toda acción y producto de una empresa, la imagen proyecta identidad, significado y personalidad a la empresa. La imagen corporativa es lo que diverge una empresa de las demás, lo que permanece en la memoria colectiva. La imagen corporativa es el factor diferenciador de la cultura organizacional, se trata del estilo de la empresa hacia afuera en el mercado.

La imagen puede ser notoria (cuantitativo) y/o notable (cualitativa). La representación de imagen acción productiva (el hacer) y acción proyectada (comunicar).

Esta competencia es saber realizar y proyectar imágenes corporativas, para representar el soporte empresarial e institucional y por consecuencia atraer, motivar, retener a los consumidores, para que tengan una opinión pública favorable de la misma.

**4.- Diseñar sistemas de ordenación**

Esta competencia consiste en saber realizar y proyectar un sistema de ordenación, sistema de señalización o sistema señalético, se trata del conjunto de imágenes gráficas sintetizadas determinadas preferentemente en una envolvente que condicionan el comportamiento de las personas en determinadas situaciones, regulando de esta manera el trafico factual. Una señal es un elemento gráfico, que tiene por objeto comunicar, ordenar, prohibir, alentar, prevenir, conducir y guiar de manera inmediata al receptor, provocando o esperando una reacción.

**5.- Practicar y ejecutar la fotografía general**

Saber tomar fotografías. Conocer y desarrollar una de las impresiones de imágenes, pues la fotografía su significado es: *“saber dibujar con luz”[[12]](#footnote-12)*, aplicar los elementos formales, conceptuales y materiales del diseño en la fotografía, dominar cuales son los recursos técnicos y tecnológicos del gran abanico fotográfico.

**6.- Dominar el dibujo de imitación y el dibujo técnico.**

Para cualquier diseñador gráfico es una necesidad imparable el tener el dominio sobre el dibujo de imitación e imaginativo, para poder proyectar y visualizar los proyectos a realizar, así como conocer las dimensiones dentro del plano, el espacio, las diversas perspectivas y puntos de fuga.

La relación psicomotriz a través de cerebro-extensión corporal, es necesaria para desarrollar y estimular el sistema holístico y desenvolver el hemisferio derecho del estudiante.

**7.- Incursionar en el Diseño Editorial**

El diseño editorial es la maquetación y correcta composición de los materiales impresos (libros, revistas, periódicos, folletos, volantes, manuales, catálogos, carteles, anuncios, etiquetas, etcétera.) que encierra la realización gráfica interior y exterior de textos tratándose de publicaciones numerosos tirajes, tomando como eje central la composición estética ligado al concepto que define cada publicación, sin olvidar los diferentes tipos de impresión y al público a quien va dirigido.

**8.- Proceder en el campo de envases y embalajes**

El correcto resguardo de los productos perecederos y no perecederos ha obligado a los diseñadores gráficos a crear nuevos y sustentables envases, en los diferentes rangos, desde los primarios, secundarios y terciarios, hasta los delimitados embalajes para la correcta transportación de los productos. Elaborar los correctos recipientes en que se conservan y la transportación de cierto género de productos. Así como crear conciencia de todo aquello que envuelve o contiene artículos de comercio, dentro de la sustentabilidad.

**9.- Ejecutar la gestión y administración propia del diseño**

Las empresas se definen dentro de la sociedad de consumo a través de sus productos y/o servicios, definiendo sus estrategias, su identidad empresarial y su proyectación. El cuidado requerido de sus ambientes como la empresa misma, proveedores, intermediarios comerciales, clientes, competencia, limitaciones y alcances deberán siempre ir acompañados dentro de dos disciplinas: la mercadotecnia y el diseño, este último considerado como proceso multidisciplinario donde interviene varios especialistas de áreas diferentes. Saber convergir en los puntos ambiguos dentro de los modelos de gestión empresarial, defender diseños operativos, comunicación interna y externa, identidad corporativa, ideario filosófico, son algunos tópicos de la gestión y la administración. La gestión del diseño se divide en tres fases; programación del diseño, contratación de servicios de diseño y dirección, gestión y control de proyectos, siendo necesario conocer las reglas de la operatividad empresarial.

**10.- Reconocer las diferentes corrientes y fenómenos en las Artes Visuales**

Se entiende como *“Arte a toda creación u obra que exprese lo que el ser humano desea exteriorizar, obedeciendo a sus propios patrones de belleza y estética”[[13]](#footnote-13).* Esta competencia tiene como objetivo estudiar la evolución de las Artes Visuales a través del tiempo; arquitectura, pintura y escultura, también se toma en cuenta en este rubro todo tipo de artesanías; cobra importancia para situar la prosperidad y las diferentes manifestaciones artísticas, clasificación de las culturas, observando sus características distintivas e influencias a través del tiempo en diferentes países. Examinar la riqueza del avance artístico de México.

**Las competencias específicas del Diseñador Gráfico (CEDG)**

Las competencias técnicas o específicas, son aquellas propias de una profesión o de índole técnica vinculada con cierta función productiva especializada. Como ya se ha mencionado las singularidades o variantes del Diseño Gráfico, es una carrera muy reformada y que abarca muchas áreas y especialidades en determinadas índoles, mantiene diversidad de campos, los estudiantes se inclinan hacia ciertas particularidades ya sea por gusto o porque es ahí donde descubren sus habilidades y destrezas, otra forma es por donde son contratados dentro del mercado laboral.

**1.- Dominar los diferentes géneros fotográficos.**

Definir el área dentro de la fotografía a la cual se va a dedicar como se mencionó dentro de estas competencias existen diferentes géneros y el fotógrafo se especializa en: fotografía de estudio, fotografía de paisaje, fotografía científica, fotografía publicitaria, fotografía de alimentos, fotografía de eventos, fotografía periodística, fotografía de reportaje, fotografía documental, fotografía social,capturar el momento, *“el sujeto u objeto hace al fotógrafo*” (Hanz, 1997) dependiendo del objeto o del sujeto el fotógrafo decidirá que género le atrae más.

Manejo de la cámara fotográfica, tripeé, lámparas, tarjetas especiales para resguardo fotográfico.

Dominio de los diferentes plano, dentro de su formación se encuentra la composición y está ha de ser llevada al campo fotográfico, manejo de iluminación y saber sacar provecho de la luz en los diferentes escenarios donde van a realizar las fotografías. Manejo del lenguaje propio del fotógrafo y de los modelos. Manejo de los diferentes materiales y montajes para las fotografías. Manejo de los programas propios de la alta tecnología, para retoque, composición, trucos, etcétera, además de tener el dominio de los diferentes tipos de impresión fotográfica.[[14]](#footnote-14)

**2.- Dominar la producción de mensajes audiovisuales**

Una de las variantes que posee el diseñador gráfico es navegar en el mundo audiovisual, muy rico y divertido pero al mismo tiempo muy complejo, el estudiante que desarrolla esta competencia debe saber organizar los recursos materiales y humanos, tener gusto por trasmitir mensajes en los dos tipos de lenguajes; el visual y el verbal, saber combinar muy bien los efectos, usos y trucos disponibles para realizar una buena producción. Saber que sus programas son para entretener, enseñar o ambos.

Forma parte indispensable en el productor de mensajes audiovisuales, la metodología de trabajo, (pre-producción, producción, pos-producción) para llegar al resultado deseado.

El productor de mensajes audiovisuales, debe conocer los diferentes medios en que se puede transmitir un mensaje, los diferentes programas y medios digitales, además la televisión y el cine.

Entender sobre todo los diferentes medios audiovisuales y sacarle el mayor provecho.

**3.- Reproductor versado en las Artes Gráficas.**

Aunque también es tomada como parte de una competencia generalizada, hay quién decide perfeccionarse en la impresión y realizar sus propios negocios en esta rama de la reproducción. Siendo la reproducción gráfica sobre papel, tela, plásticos, vidrio, etcétera, de un texto, dibujo o formas mediante procedimientos mecánicos o digitales.

Existen diversidad de formas de impresión así como diversidad de maquinaria, se debe conocer muy bien el tipo de impresión que se va a realizar (grabados en relieve: xilografía, linograbado, suelografía, sellos; grabados en hueco: punta seca, agua fuerte, agua tinta, mezo-tinta, otras combinaciones; planografía: monotipia y alto relieve, litografía y rotativo, permeografía: plantillas, estampación, serigrafía, foto-serigrafía; Dominio sobre reproducciones vanguardistas: tecnología digital: pre-prensa digital, impresión láser), paquetería propia para la reproducción y la efectiva pre-prensa, nuevas guías de color, cortes en vinil, barnices, diversidad de suajes y nuevos materiales entre otros. Impresiones para pequeños hasta grandes formatos.

**4.- Productor y ejecutor del diseño editorial**

Siendo una de las ramas más demandas y fuertes del Diseño Gráfico esta competencia se presenta con antepasados de hace varios siglos atrás, hoy se ostenta muy asertiva como una herramienta indispensable en el área de impresiones dentro de la vida cotidiana.

Cada diseño editorial es único en su tipo y presenta sus propias características en cuanto a cada uno de sus elementos; tipografía, interlineado, cantos, formato, orientación, márgenes, tamaño, columnas, composición, información, ilustraciones, viñetas, fotografías, etcétera.

Es de importancia saber jerarquizar cada uno de los elementos; encabezados, el texto, el titular, el cuerpo, texto de imágenes, fotografías, bloques, pies de fotos, ilustraciones y espacios en blanco.

*“En el diseño editorial la composición va a depender del target, conocer de ante mano las pertenencias culturales, socio-económicas, educativas, preferencias, género, opiniones políticas, creencias religiosas, etcétera*”.[[15]](#footnote-15)

**5.- Construir y manipular de forma experta envases y embalajes**

La cultura de la conservación de los productos, sus formatos, aspectos legales, todo de acuerdo a la evolución que este ha tenido en cuanto a sus características evolutivas y material, la nueva tecnología empleada en la elaboración del envase.

La vigencia de esta competencia se debe al principio de que en cualquier Sociedad de Consumo actualmente el total de los productos necesitan un envase. Hay estudiantes que optan por especializarse en esta rama del Diseño Gráfico, que incluye diseñar, producir el recipiente o la envoltura y su etiqueta para un producto, siendo como ya se ha mencionado el objetivo principal el de proteger al producto, al mismo tiempo ser promotor del producto para su difusión.

Además de proteger y cuidar el producto en el canal de distribución. Al resolver las caras del envase se está hablando del quehacer de diversos carteles en pequeño.

**6.- Dominar la creatividad ilustrativa**

Ilustrar es llevar a cabo una representación gráfica, para que se comprenda mejor el texto, las ilustraciones se llegan a ocupar como viñetas, para reforzar el texto, como chiste, como sátira, como instrucción científica, como material didáctico tanto para niños como adultos. México es un país que se ha caracterizado por su gran iniciativa y creatividad en la caricatura para *comic’s* de carácter político y social. El estudiante que desee especializarse en esta competencia encontrará varios espacios donde plasmar su arte.

**7.- Diseñar espacios representativos**

Diseñar y/o decorar espacios ambientales es analizar todo lo relacionado con el hecho expositivo, dentro de museos, escaparates, pódiums, locaciones, galerías, exposiciones, escenarios, lugares decorativos, *loobys,* localidades, puntos de venta, eventos entre otros. Diversas salas expositoras, así como los recorridos de los visitantes.

Se define lo que se presenta en los espacios y cómo se expone, elaboración de guiones museográficos, conocer los diferentes tipos de museos; museo de sitio, museo de sitio, museobus, museo auxiliar, casa-museo, museo dinámico, museo de proceder, museo de tecnología, museo estático, museo escolar, museo local, museo monumento, museo nacional, museo natural entre otros. Saber diseñar las diversas salas expositoras, así como los recorridos de los visitantes, además de crear diferentes lenguajes y herramientas para que sean accesibles y con los correctos presupuestos. El diseñador gráfico aparte de conocer las partes integrantes de un museo, se puede desenvolver dentro de los recursos interactivos, la virtualidad y realizar programas audiovisuales para hacer más interesante la observación de los visitantes.

El gran abanico que abre los escenarios publicitarios para ofrecer sus productos y servicios es un terreno muy fértil para el diseñador gráfico.

**8.- Desarrollar campañas publicitarias**

Siendo la más compleja de todas las competencias, pues el estudiante debe de conocer de todos los aspectos que abarca el Diseño Gráfico.

Se habla de un proceso multidisciplinario donde se entrelazan diversos conocimientos, habilidades y actitudes para llevar a cabo una buena campaña publicitaria, partiendo de que la base para realizar cualquier campaña publicitaria son las estrategias e investigaciones del mercado. Cabe aclarar que para realizar campañas tanto políticas como sociales, los principios y estrategias son los mismos que utiliza la campaña publicitaria.

*“La publicidad debe impactar una nueva práctica, modificar las costumbres, desarrollar nuevos usos o cultivar diferentes niveles de vida en el consumidor*”, KLEPPNER, O.(2011)

**9.- Constructor experto en diseño en Multimedia.**

Admite a un especialista capaz de proyectar de un modo innovador aplicaciones gráficas y sonoras, que obtiene el mayor provecho de los soportes digitales y la integración con los medios.

Hablar de multimedia se refiere a la esencia que utiliza medios de expresión para comunicar, es la técnica que genera la información almacenada en diferentes formatos y medios controlados por la interactividad.

Las aplicaciones multimedia permiten la interacción dinámica, en tiempo real de una información participativa, dispone de los distintos soportes de la comunicación; texto, sonido, imagen, fotografía, videos, efectos especiales, animación entre otros, en una forma señalada de intercambio con el receptor, crea proyectos con distintos niveles de interactividad y la combinación efectiva.

El Diseño Multimedia abarca una gran gama de especialidades a la par con el desarrollo actual de nuevas tecnologías, su discernimiento existe en campos como: la industria manufacturera, finanzas, educación, política, bellas artes, galerías, exposiciones, entornos virtuales, video juegos, museos interactivos, escenografías virtuales, *maping*, multimedios y toda área que permita la integración de distintos medios digitales.

**10.- Incursionar en la investigación por el diseño.**

La investigación es una competencia en donde algunos estudiantes se han insertado, para contribuir a la nueva etapa del Diseño Gráfico, para generar nuevos conocimientos, aplicar nuevos métodos, analizar diferentes diseños, aportaciones teóricas- metodológicas, sintetizar nuevos acuerdos del diseño y las diferentes corrientes educativas del diseño. Evaluar la posición de cada escuela, universidad y países que incursionen acerca del diseño.

**Otras competencias del saber ser**:

* Trabajo bajo presión.
* Tolerancia a la frustración.
* Capacidad de negociación.
* Pensamiento complejo.
* Habilidades para detectar oportunidades.
* Manejo de estrés.
* Manejo de riesgo y oportunidades.
* Gusto por los retos.
* Alto nivel de energía.
* Altamente comprometido.
* Tener recursos de negociación.
* Mejora continua.
* Orientación al cliente.
* Orientado al logro y a los resultados.
* Creativo y detallista.
* Propositivo y pro-activo.
* Analítico y sintético
* Ordenado y con calidad
* Buena presentación.
* Tener ética profesional además convencido en su filosofía.
* Disposición a compartir y a ayudar
* Consiente de su entorno social

Esta interrelación de competencias logra que el profesionista egresado de la universidad, tenga los conocimientos, habilidades, actitudes y aptitudes, para solucionar problemas por medio de la madurez cognoscitiva y la investigación, en la que se establece una relación directa con el problema y presente soluciones más apropiadas. Aplique los conocimientos en la práctica con las herramientas y soportes propios del diseño.

*“El profesional egresado se confronta consigo mismo, al percatarse de todo el acervo de conocimientos que tiene en torno a los proyectos que se le presentan, planteando los pros y los contras del trabajo a efectuar. Se plantea de manera teórica como en la praxis los elementos que conforman dicho proyecto y así poder construir la estructura analítica-conceptual del objeto de estudio y de sus componentes para dar soluciones más adecuadas, económicas y sustentables al proyecto final”.[[16]](#footnote-16)*

Las competencias básicas, generales y específicas del profesional en Diseño Gráfico, egresado de una universidad contribuyen en la superación del Diseño y son complemento profesional para realizar proyectos con la más alta calidad, alistándose asimismo a una aceptación competitiva tanto de nivel nacional como internacional.

Esta es una parte de la investigación que realice, que me llevo a escribir el libro precisamente como se titula esta ponencia. Las competencias del Diseñador Gráfico. En México estudiamos e investigamos. Una vez más agradezco su invitación a esta Bienal del Diseño. Por su atención muchísimas gracias.

Mtra. Martha Olga Rodríguez Pérez

1. http:/www.unesco.org/education/DELORS [↑](#footnote-ref-1)
2. htpp:// www.unesco.org/educacion [↑](#footnote-ref-2)
3. Definición de la Mtra. Martha Rodríguez [↑](#footnote-ref-3)
4. htpp:// www.unesco.org/educacion [↑](#footnote-ref-4)
5. Gilomen, autor del proyecto “Definición y selección de competencias”. Proyecto sobre competencias en el contexto de la OCDE. Análisis de base teoría y conceptual. [↑](#footnote-ref-5)
6. Definiciones del resumen ejecutivo de DeSeCo [↑](#footnote-ref-6)
7. Asociación Nacional de Universidades e Instituciones a nivel superior. [↑](#footnote-ref-7)
8. htpp://www.anuies.mx/contet.php/academia [↑](#footnote-ref-8)
9. http://www.anuies.mx.queeslaanuies. [↑](#footnote-ref-9)
10. http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/3/Usrn/dgoie1/scripts/default.asp?IdSitio=12 [↑](#footnote-ref-10)
11. PARRAGÓN. J.M. *Artes gráficas*, p.25 [↑](#footnote-ref-11)
12. Definición del Diccionario de la Real Academia Española [↑](#footnote-ref-12)
13. Enciclopedia Ilustrada Grolier. “Historia del Arte” , México 1969 [↑](#footnote-ref-13)
14. [↑](http://es.wikihow.com/convertirse-en-fot%C3%B3grafo-profesional#_ref-3) <http://digital-photography-school.com/how-to-know-you-are-ready-to-become-a-professional-photographer> [↑](#footnote-ref-14)
15. http://españa.bookdesignonline.com/editorial [↑](#footnote-ref-15)
16. Ibidem 2 [↑](#footnote-ref-16)