

SOBRE LAS COMPETENCIAS EN DISEÑO GRÁFICO

POR: D.G. C. RLOS MORENO RODRÍGUEZ, M.ED.

El término “competencia” surgió inicialmente de la formación para el empleo a finales de los años 40, con los planteamientos de la “sociedad del conocimiento” se ha venido empleando con mayor fuerza en el ámbito educativo para todos los niveles de formación. Este nuevo enfoque sobre el papel de la formación ante la nueva “sociedad del conocimiento” constituye una oportunidad para revisar los distintos sistemas educativos y se considera como una finalidad fundamental de todo proceso de enseñanza-aprendizaje generar al estudiante los medios necesarios para que pueda llevar a cabo su búsqueda personal hacia el aprendizaje (De Miguel Díaz, 2005b). Su conceptualización e incorporación a los propósitos formativos, a la definición de perfiles profesionales y como recurso para la comparación y movilidad de los estudiantes en los sistemas educativos nacionales e internacionales se debe en gran medida a los aportes de organismos internacionales y la influencia de sus programas de cooperación en la formulación de políticas nacionales y globales (MEN, 2009). La sociedad en general marcha hacia una transformación de sus estructuras y funciones por efecto de estos procesos globales, de ahí que el dominio de nuevos medios, como las tecnologías de la información (TIC), constituyan uno de los principales objetivos en la formación de los universitarios.

Las competencias se vienen abordando en la educación y en el mundo organizacional desde diferentes enfoques: el conductismo, el funcionalismo, el constructivismo y el sistémico-complejo. Las competencias son un enfoque para la educación y no un modelo pedagógico, no pretenden ser una representación ideal de todo el proceso educativo, determinando cómo debe ser el tipo de persona a formar. Al contrario, las competencias son un enfoque porque sólo se focalizan en unos determinados aspectos conceptuales y metodológicos de la educación y la gestión del talento humano (Tobón, 2008)

El Ministerio de Educación - MEN, ha venido implementando una política de mejoramiento de la calidad educativa. Esta política pretende que todos los estudiantes, independientemente de su procedencia, situación social, económica o cultural, cuenten con oportunidades para adquirir conocimientos, desarrollar las competencias y valores necesarios para vivir, convivir, ser

productivos y seguir aprendiendo a lo largo de la vida. El desarrollo de esta política se basa en la articulación de todos los niveles educativos alrededor del enfoque común de competencias.

El MEN parte de la idea de que el propósito de los procesos educativos en todo el sistema es el desarrollo de un conjunto de competencias, cuya complejidad y especialización crecen en la medida en que se alcanzan mayores niveles de educación. El desarrollo de las competencias básicas y ciudadanas (ver figura 1) está en el centro del quehacer educativo, desde la educación inicial hasta la superior, y constituye el núcleo común de los currículos en todos los niveles. Estas competencias son el fundamento sobre el cual se construyen los aprendizajes. Las competencias laborales generales se integran al currículo común desde la básica secundaria y las laborales específicas son propias de la media técnica, el nivel superior y la educación para el trabajo y el desarrollo humano (MEN, 2008).

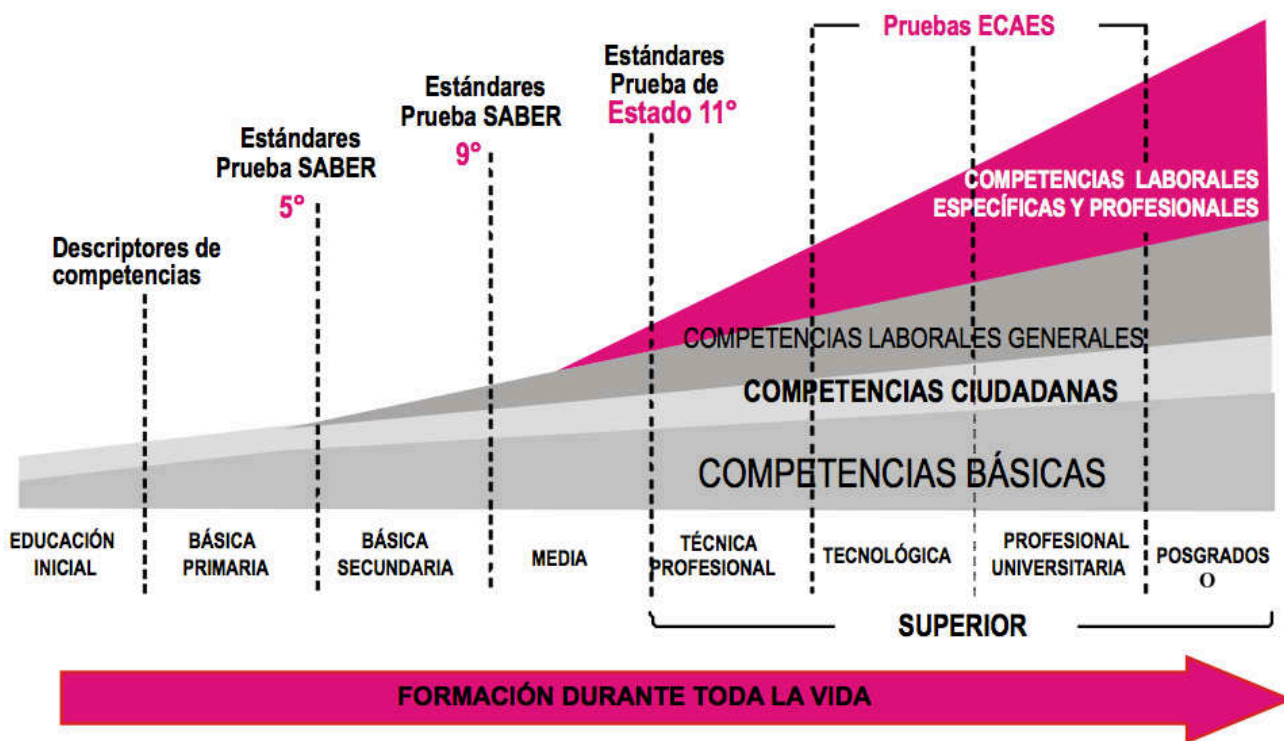


Figura 1. Desarrollo de competencias a lo largo de los niveles educativos (MEN, 2008).

Los excesos presentados en las enseñanzas universitarias en el manejo de objetivos relativos a los conocimientos ha generado problemas que no han facilitado la integración de los estudiantes en su futuro mercado laboral. Esta es casi que la principal razón por la que se reclama desde distintos sectores que las instituciones de educación superior orienten sus procesos de enseñanza-

aprendizaje de manera que los estudiantes adquieran las competencias que son requeridas desde el ámbito profesional. Ello supone orientar dichos procesos hacia la adquisición de competencias profesionales (De Miguel Díaz, 2005b). De forma simplificada se puede decir que una competencia profesional es aquella capacidad que tiene un sujeto para adaptarse y a hacer frente a las situaciones y exigencias que requiere desempeñar eficazmente un trabajo profesional (De Miguel Díaz, 2005a). Las características subyacentes a la competencia son de diferentes tipos. Así, podemos hablar de motivos, rasgos de la personalidad, autoconcepto, conocimientos y habilidades (ver figura 2).

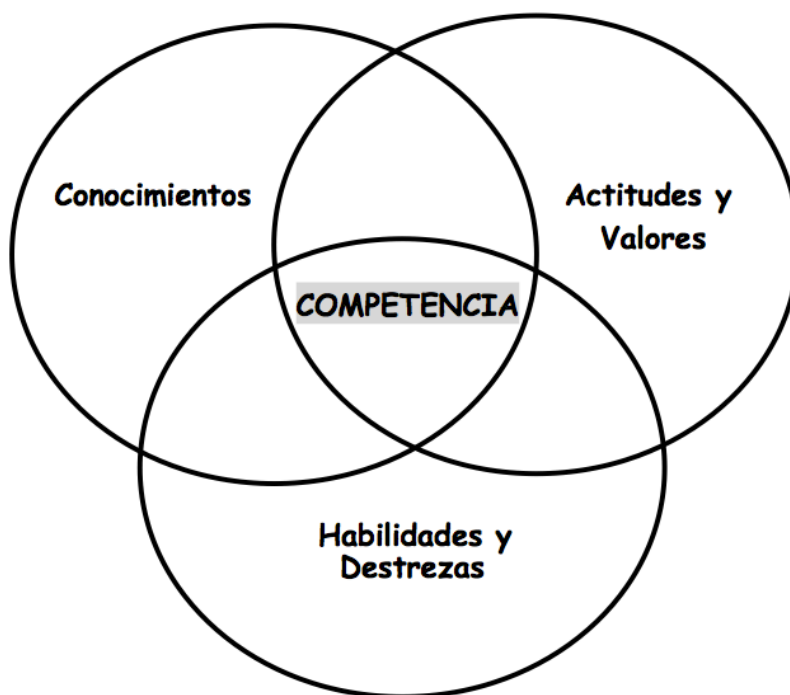


Figura 2. Componentes de la competencia (De Miguel Díaz, 2005b).

Establecido el marco general que determina la formación de una competencia, De Miguel Díaz ha propuesto con fines exclusivamente didácticos una tabla, en la que se establecen subcomponentes dentro de cada uno de estos tres grandes apartados que pueden ser útiles a la hora de la planificación docente. Este es el criterio que justifica las matrices que se presentan a continuación (ver tabla 1), en las que se trata de efectuar una agrupación de los subcomponentes de manera genérica que permiten la reflexión y discusión entre los docentes a la hora de establecer la vinculación entre las competencias establecidas para una titulación y los contenidos formativos.

COMPONENTES	SUBCOMPONENTES
<p>1. Conocimientos <i>Adquisición sistemática de conocimientos, clasificaciones, teorías, etc. Relacionados con materias científicas o área profesional.</i></p>	1.1. Generales para el aprendizaje.
	1.2. Académicos vinculados a una materia
	1.3. Vinculados al mundo profesional
<p>2 Habilidades y destrezas <i>Entrenamiento en procedimientos metodológicos aplicados relacionados con materias científicas o área profesional (organizar, aplicar, manipular, diseñar, planificar, realizar...).</i></p>	2.1. Intelectuales
	2.2. De comunicación
	2.3. Interpersonales
	2.4. Organización/gestión personal
<p>3. Actitudes y valores <i>Actitudes y valores necesarios para el ejercicio profesional: responsabilidad, autonomía, iniciativa ante situaciones complejas, coordinación, etc...</i></p>	3.1. De desarrollo profesional
	3.2. De compromiso personal

Tabla 1. Componentes y subcomponentes de una competencia (De Miguel Díaz, 2005b).

Competencias del diseñador según el Ministerio de Educación

Para el Ministerio de Educación, un programa de diseño gráfico debe asegurar que el Diseñador tenga las competencias cognitivas, comunicativas y socioafectivas necesarias para el ejercicio profesional, así como las capacidades para el trabajo en equipo e interdisciplinario. Esto implica que el programa deberá desarrollar en el estudiante, como mínimo, las siguientes competencias básicas:

- Competencia para estructurar, ponderar y ordenar información con una intención específica para la definición de proyectos.

- Competencia para proyectar, entendida como la capacidad para interpretar el contexto espacio-temporal determinando el uso adecuado de los recursos y para optimizar la actividad humana a través de elementos perceptibles.
- Competencia para el manejo de la comunicación de la forma perceptible y de los medios a través de los cuales ésta se representa y formaliza.
- Competencia para apropiar y utilizar conocimiento con herramientas de la ciencia y tecnología.
- Competencia para argumentar proyectos de diseño tanto conceptual como formalmente.
- Competencia para la gestión del Diseño, que implica interactuar, desde la dimensión del proyecto, en entornos públicos y privados, en los campos administrativos, económicos, productivos y de mercado.
- Competencia para innovar proponiendo nuevos modelos que orienten el desarrollo de la cultura.
- Competencia para aplicar los conceptos y métodos propios de la disciplina para el desarrollo de los proyectos e investigaciones.
- Competencia para interactuar con el entorno social y el medio ambiente de manera responsable, crítica y ética.
- Competencia para desarrollar conceptos y métodos propios del conocimiento disciplinario (MEN, 2003).

Competencias y desafíos para el diseñador del 2015 de AIGA y ADOBE

Con el fin de cumplir con las expectativas puestas en los diseñadores del futuro, el Instituto Norteamericano de Artes Gráficas - AIGA y Adobe, elaboraron un conjunto de habilidades y desafíos que incluyen algunas más allá del ámbito normal de trabajo. Estas competencias plantean retos para las instituciones educativas en el desarrollo de currículos y planes de estudio, y para las empresas de diseño, en la contratación de su equipo.

- Capacidad para crear y desarrollar la respuesta visual a los problemas de comunicación, incluida la comprensión de la jerarquía, la tipografía, la estética, la composición y la construcción de imágenes significativas.

- Capacidad para resolver problemas de comunicación, incluidos la identificación del problema, la investigación, análisis, generación de solución, construcción de prototipos, pruebas de usuario y resultados de la evaluación.
- Amplio conocimiento de temas relacionados con el desarrollo cognitivo, los contextos sociales, culturales, tecnológicos y económicos para el diseño.
- Capacidad para responder a los contextos público, el reconocimiento de los factores físicos, cognitivos humanos, culturales y sociales y las decisiones que se den para el diseño.
- Comprensión y capacidad de utilizar herramientas y tecnología.
- Capacidad de ser flexible, ágil y dinámico en la práctica.
- Habilidades de gestión y comunicación para funcionar productivamente en grandes equipos interdisciplinarios y en el plano de las estructuras organizativas.
- Comprensión de cómo se comportan los sistemas y los aspectos, estrategias y prácticas que contribuyen a la sostenibilidad de los productos.
- Capacidad de construir argumentos verbales para soluciones dirigidas a diversos usuarios / audiencias; cuestiones útiles para la vida, los negocios y el funcionamiento de las organizaciones.
- Capacidad para trabajar en un entorno global con comprensión de la preservación cultural.
- Capacidad para colaborar de forma productiva en grandes equipos interdisciplinarios.
- Conocimiento de la ética en la práctica.
- Comprensión de los múltiples elementos que generaran causa y efecto, capacidad para desarrollar y tener criterios de evaluación en proyectos que den cuenta de la audiencia y el contexto (AIGA & ADOBE, 2007).

Habilidades del siglo 21

El aprendizaje del siglo 21, o las "habilidades del siglo 21", es un movimiento mundial para redefinir los objetivos de la educación, para transformar la forma como se da el aprendizaje cada día, y para ampliar el rendimiento de los estudiantes , todo con el fin de satisfacer las nuevas demandas del siglo 21. La pregunta que orientó el movimiento era: "¿Qué necesitan aprender los estudiantes para ayudarles a tener éxito en nuestros tiempos? el éxito personal, social y económico".

El Marco de Aprendizaje del Siglo 21 se compone de materias básicas y temas que giran alrededor de tres habilidades básicas: habilidades para la vida y la carrera, el aprendizaje y las habilidades de innovación, y conocimientos sobre los medios de información y la tecnología.

Según este Marco hacer énfasis en creatividad, pensamiento crítico, comunicación y colaboración es esencial en la preparación de los estudiantes para el futuro.

Competencias de creatividad e innovación:

- Demostrar originalidad e inventiva en el trabajo.
- Desarrollar, implementar y comunicar nuevas ideas a otros.
- Tener apertura y responder a perspectivas nuevas y diversas.
- Actuar con ideas creativas para realizar una contribución tangible y útil en el campo en el que ocurre la innovación

Competencias de pensamiento crítico y solución de problemas:

- Ejercer un razonamiento completo para la comprensión.
- Tomar y realizar decisiones complejas.
- Entender la interconexión entre sistemas.
- Identificar y formular preguntas significativas que aclaren varios puntos de vista y conduzcan a mejores soluciones.
- Enmarcar, analizar y sintetizar información con el objeto de solucionar problemas y responder preguntas (MINCYT, 2010).

COMPETENCIAS DEL DISEÑADOR GRÁFICO SEGÚN ICOGRADA

Como parte del Manifiesto de Educación, Icograda en el 2011 actualizo lo que considera las competencias ideales que debe tener un diseñador como profesional y ciudadano global:

Un Diseñador de Comunicación:

1. Realiza diseño de identidad; diseño editorial y de libros; diseño de tipografía; diseño de información; publicidad; ilustración; fotografía; caligrafía; sistemas de señalización y de pictogramas; envases y embalajes; diseño de animación; gráfica para televisión y títulos de

películas; 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. Posee la sensibilidad intelectual y la destreza, alimentadas por la experiencia profesional y el entrenamiento docente, para crear imágenes o diseños que serán reproducidos por cualquier medio de comunicación visual.

3. Contribuye a conformar la vida y el paisaje visual del comercio y la cultura en un equilibrio estable.

4. Crea significados para una comunidad de clientes y usuarios diversos, no sólo interpretando sus intereses sino ofreciendo también soluciones conservadoras e innovadoras que sean cultural, ética y profesionalmente apropiadas.

5. Identifica y define problemas y los soluciona, a la vez que analiza las posibilidades en equipo, a través del pensamiento crítico, la creatividad, y la experimentación, así como de la evaluación.

6. Conceptualiza, articula y transmite identidad, mensajes, ideas y valores a productos, sistemas, experiencias y servicios nuevos, actualizados o fusionados.

7. Usa un enfoque inclusivo que enfatiza la diferencia, respeta la diversidad humana, ambiental y cultural, y lucha por conseguir puntos en común.

8. Aplica principios éticos para evitar daños y tiene en cuenta las consecuencias de la acción del diseño sobre la humanidad (individuos y comunidades) y el medio ambiente.

9. Defiende el enfoque “de abajo hacia arriba” (facilitando DUM (diseñelo usted mismo) y DCO (diseñelo con otros) y la apropiación de tecnologías), o “de arriba hacia abajo” (a través de políticas) para el mejoramiento de la humanidad y del medio ambiente.

10. Se adapta al cambio tecnológico con facilidad y acepta el desafío de aprender y dominar las nuevas maneras de visualizar y comunicar conceptos mediante diferentes medios de comunicación y nuevos materiales atractivos.

11. Es un Diseñador que posee un enfoque disciplinario y aplica esa habilidad al trabajar en equipos interdisciplinarios con antropólogos, programadores de software, científicos, ingenieros, arquitectos y otros expertos (ICOGRADA, 2011).

COMPETENCIAS DISEÑO GRÁFICO UPC 2013

Como parte del ejercicio propuesto en el Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Piloto de Colombia con miras a la acreditación ante el Consejo Nacional de Acreditación del Ministerio de Educación, las diferentes áreas que comprenden el Plan de Estudio plantearon las siguientes competencias que deben poseer los futuros egresados:

Itinerario investigación

1. Competencia en el pensar críticamente, capacidad para desarrollar un pensamiento autónomo fundamentado.
2. Capacidad para analizar problemas de comunicación visual y encontrar salidas desde lo metodológico, la recolección de datos y la revisión de fuentes.
3. Competencia investigativa y capacidad para su aplicación en el ejercicio de diseño.

Itinerario teoría e historia

1. Competencia argumentativa, capacidad para razonar de manera fundamentada desde la indagación, la teoría y la historia.
2. Habilidad para comprender, interpretar y aplicar el lenguaje visual como insumo en su quehacer profesional.
3. Capacidad para incrementar sus capitales culturales y su discurso disciplinar a partir de referentes visuales y audiovisuales.
4. Capacidad para conceptualizar, generar ideas y representaciones de realidades particulares a partir de referentes puntuales que fortalezcan su producción visual.
5. Habilidad para comprender, abordar y debatir sobre los problemas de la disciplina.
6. Aplicar las teorías de la percepción visual en la valoración y creación de imágenes con fines comunicativos específicos.

Itinerario expresión y representación

1. Habilidad para manejar y aplicar las herramientas propias de la expresión análoga.

2. Capacidad para desarrollar e imprimir un criterio estético con base en los requerimientos de un proyecto establecido.
3. Destreza en la percepción, la reflexión y la representación de la bidimensionalidad y la tridimensionalidad.
4. Capacidad para expresar de manera gráfica una idea, un concepto o la solución a un problema de diseño o de comunicación visual planteado.

Itinerario Proyectual

1. Habilidad para pensar de manera proyectual aplicando y articulando sus conocimientos teóricos, históricos, contextuales y tecnológicos en la generación de proyectos de diseño y comunicación visual.
2. Competencia para establecer las necesidades informativas, perceptivas y comunicativas de los usuarios en contextos definidos de manera que se facilite el acceso y la comprensión de información.
3. Capacidad para generar soluciones de comunicación visual de acuerdo a los usuarios, sus contextos específicos y sus necesidades particulares.
4. Idoneidad para comprender y emprender procesos productivos en los diferentes campos o áreas del diseño y la comunicación visual.
5. Habilidad para reconocer y estructurar los elementos visuales y comunicativos en un espacio compositivo de diversas naturalezas (página, pantalla...).
6. Capacidad para razonar de manera analítica, sintética y jerárquica para producir proyectos gráficos de carácter visual.
7. Comprensión del espacio, del volumen en tres dimensiones y las maneras en que estos se interrelacionan.
8. Destreza para seleccionar y usar tipografías y letras en proyectos de comunicación visual teniendo en cuenta criterios de legibilidad, visibilidad, contexto de uso e identidad.

Itinerario Tecnología

1. Entender las características y posibilidades que ofrecen diversas tecnologías (hardware – software) en la generación de proyectos de comunicación visual.
2. Desarrollar conocimientos y habilidades básicas en el uso de herramientas tecnológicas que apoyen proyectos y procesos de comunicación visual desde la conceptualización hasta su finalización.
3. Reconocer los diferentes tipos de formatos y ficheros para tratamiento de imágenes fijas, en movimiento y de audio y sonido, a la vez de sus implicaciones en la producción.

4. Desarrollar habilidades para organizar, representar y estructurar información visual que responda a las necesidades tecnológicas de la sociedad actual.

Análisis de competencias para Diseño Gráfico

Más que volver a elaborar un listado de competencias se decidió por el análisis de las competencias reseñadas anteriormente mediante el uso del programa de análisis cualitativo HyperRESEARCH, que permite codificar y recuperar, construir teorías, y llevar a cabo los análisis de los datos. Una vez finalizado el análisis se obtuvieron datos de frecuencia, como se ve en la figura 3.

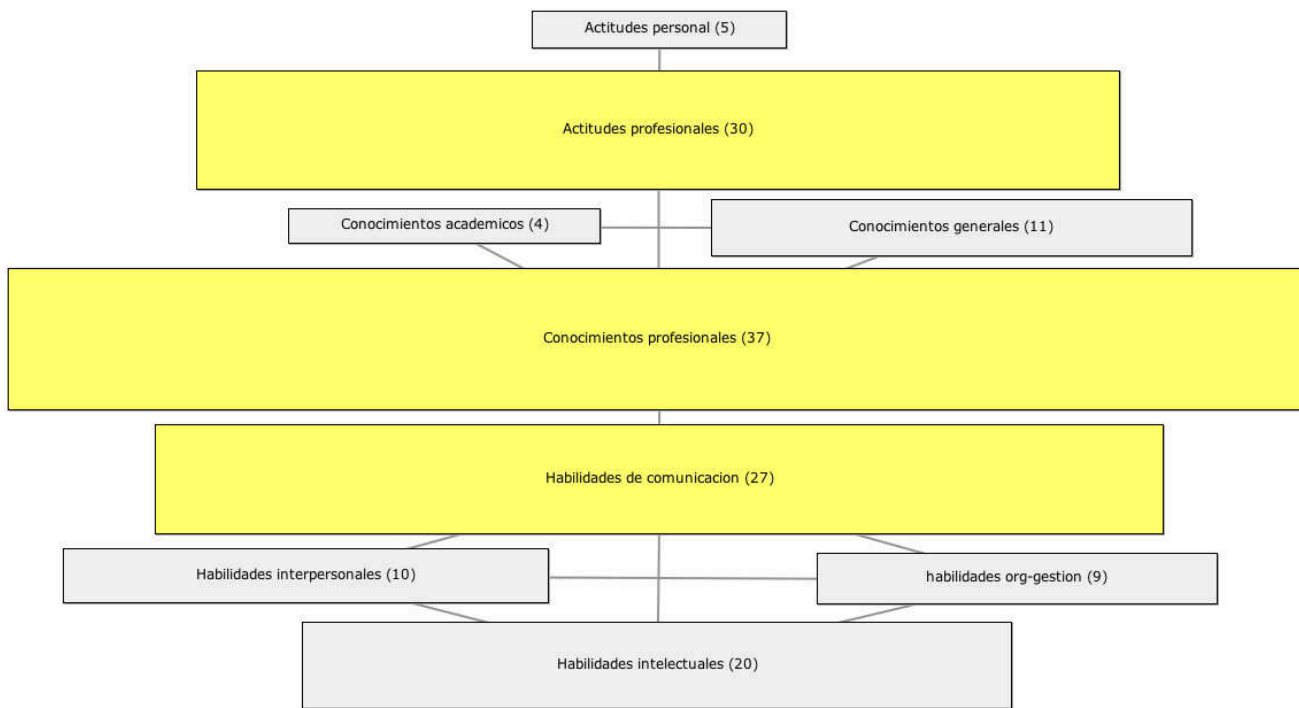


Figura 3. Mapa de Frecuencias del análisis cualitativo de las competencias para diseño Gráfico.

Los resultados obtenidos dejan vislumbrar como en las competencias reseñadas priman los conocimientos profesionales sobre actitudes profesionales y habilidades de comunicación, mientras que las actitudes personales y los conocimientos académicas son pobremente tenidos en cuenta.

En todos los casos, excepto en las competencias de la UPC y de Icoagrada, hay competencias que ni siquiera se tienen en cuenta. En la propuesta de la AIGA no aparecen actitudes personales y conocimientos académicos, para las del Siglo 21 se repiten las mismas e incluye dos más,

habilidades interpersonales y de organización-gestión. Y finalmente el Ministerio de Educación considera que no son necesarias competencias en actitudes personales, conocimientos académicos, generales y habilidades intelectuales, todos estos registros aparecen al finalizar el documento en Anexos.

Las dos propuestas más equitativas son la de Icograda y la de la UPC, ver en la figura 4. En la propuesta de la UPC se hace mayor énfasis en actitudes profesionales y habilidades de comunicación, seguidas por conocimientos profesionales y habilidades intelectuales pero es muy pobre en conocimientos académicos y sobretodo en actitudes personales, habilidades interpersonales y de organización-gestión. La propuesta de Icograda es la más completa, principalmente aboga principalmente por competencias en actitudes profesionales y conocimientos profesionales, seguido por todas las habilidades, intelectuales, de organización-gestión, interpersonales y de comunicación. Y si bien es algo reducido el uso de competencias en conocimientos académicos, generales y actitudes profesionales de lejos es la propuesta más completa.

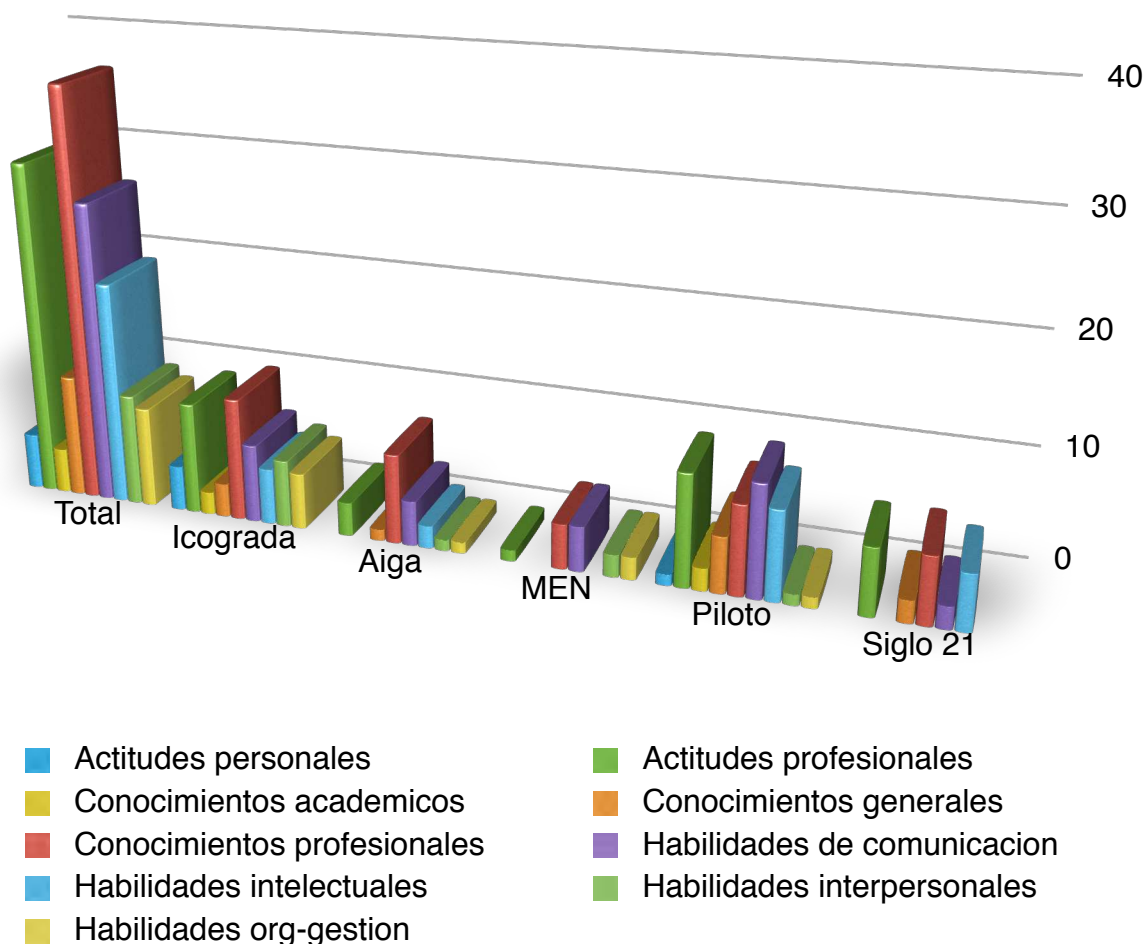


Figura 4. Comparación de las Frecuencias del análisis cualitativo de las competencias para diseño Gráfico.

Dado lo anterior queda claro que la recomendación para la selección de la propuesta de Icograda se desprende principalmente de lo que debe ser la principal misión del Programa de Diseño Gráfico de la UPC, la mejor formación integral de futuros diseñadores gráficos como profesionales y ciudadanos globales.

Referencias

- AIGA, & ADOBE. (2007). Designer of 2015 competencies. from <http://www.aiga.org/designer-of-2015-competencies/>
- De Miguel Díaz, Mario. (2005a). Cambio de paradigma metodológico en la Educación Superior Exigencias que conlleva. *Cuadernos de Integración Europea*, 16-27.
- De Miguel Díaz, Mario. (2005b). *Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias. Orientaciones para promover el cambio metodológico en el espacio europeo de educación superior*. Oviedo: Ministerio de Educación y Ciencia - España. Universidad de Oviedo.
- ICOGRADA. (2011). *Icograda Design Education Manifiesto 2011*. Treviso, Italia: Icograda – Grafiche Tintoretto.
- MEN. (2003). *Resolución número 3463*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional - MEN.
- MEN. (2008). *Plan sectorial 2006 -2010. Documento No.8*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional - Colombia.
- MEN. (2009). Las competencias en la educación superior. *Ministerio de Educación Nacional - Colombia*, 1-7.
- MINCYT. (2010). *Habilidades del Siglo XXI. 2o Trayecto de Formación Docente*. Buenos Aires: Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología Dirección de Informática y Telecomunicaciones (MINCYT).
- Tobón, Sergio. (2008). *La formación basada en competencias en la educación superior: El enfoque complejo*. Guadalajara: Universidad Autónoma de Guadalajara.

Anexos

CODIGO	TOTAL	MIN	MAX	MEAN	STD DEV
RESULTADOS UNIFICADOS					
Actitudes personal	5	0	4	1	1.732
Actitudes profesionales	30	1	10	6	4.062
Conocimientos académicos	4	0	2	0.8	1.095
Conocimientos generales	11	0	5	2.2	1.924
Conocimientos profesionales	37	4	11	7.4	2.608
Habilidades de comunicación	27	2	10	5.4	3.13
Habilidades intelectuales	20	0	8	4	3.082
Habilidades interpersonales	10	0	6	2	2.345
habilidades org-gestion	9	0	5	1.8	1.924

AIGA

Actitudes personal	0	0	0	0	-
Actitudes profesionales	3	0	0	0	-
Conocimientos académicos	0	0	0	0	-
Conocimientos generales	1	0	0	0	-
Conocimientos profesionales	8	0	0	0	-
Habilidades de comunicación	4	0	0	0	-
Habilidades intelectuales	2	0	0	0	-
Habilidades interpersonales	1	0	0	0	-
habilidades org-gestion	1	0	0	0	-

MILENIO

Actitudes personal	0	0	0	0	-
Actitudes profesionales	6	0	0	0	-
Conocimientos académicos	0	0	0	0	-
Conocimientos generales	2	0	0	0	-

Conocimientos profesionales	6	0	0	0	-
Habilidades de comunicación	2	0	0	0	-
Habilidades intelectuales	5	0	0	0	-
Habilidades interpersonales	0	0	0	0	-
habilidades org-gestion	0	0	0	0	-

ICOGRADA

Actitudes personal	4	0	0	0	-
Actitudes profesionales	10	0	0	0	-
Conocimientos académicos	2	0	0	0	-
Conocimientos generales	3	0	0	0	-
Conocimientos profesionales	11	0	0	0	-
Habilidades de comunicación	7	0	0	0	-
Habilidades intelectuales	5	0	0	0	-
Habilidades interpersonales	6	0	0	0	-
habilidades org-gestion	5	0	0	0	-

PILOTO

Actitudes personal	1	0	0	0	-
Actitudes profesionales	10	0	0	0	-
Conocimientos académicos	2	0	0	0	-
Conocimientos generales	5	0	0	0	-
Conocimientos profesionales	8	0	0	0	-
Habilidades de comunicación	10	0	0	0	-
Habilidades intelectuales	8	0	0	0	-
Habilidades interpersonales	1	0	0	0	-
habilidades org-gestion	1	0	0	0	-

MEN

Actitudes personal	0	0	0	0	-
Actitudes profesionales	1	0	0	0	-
Conocimientos académicos	0	0	0	0	-

Conocimientos generales	0	0	0	0	-
Conocimientos profesionales	4	0	0	0	-
Habilidades de comunicación	4	0	0	0	-
Habilidades intelectuales	0	0	0	0	-
Habilidades interpersonales	2	0	0	0	-
habilidades org-gestion	2	0	0	0	-