

INFORME

1° Jornada de Revisión y Actualización del Plan de Estudios de Diseño Gráfico

Lunes 28 de mayo

PARTICIPANTES

	COMISIÓN 1	COMISIÓN 2	COMISIÓN 3	COMISIÓN 4	Asist.
Moderador/a	Mgter. Arq. Bela Pelli	DG Luciana Ramírez Farías	Mgter. DG Ludmila Strycek	DG Jorge Delfino	4
Secretario/a	Prof. David Luna ¹	DG Cintia Slobodiuk	Lic. Natalia Farina ²	Arq. Nilda Fleitas	4
Docentes	6	10	9	8	33³
Estudiantes	15	9	8	17	49
Egresados	3	0	2	1	6

¹ Profesor en Ciencias de la Educación, integrante del equipo de Tutorías.

² Lic. en Psicología, integrante del equipo de Tutorías.

³ La planta total de docentes de la carrera es de alrededor de 90 docentes.

—RESULTADOS

A continuación se desarrolla una síntesis de las notas, actas y esquemas producidos durante la jornada de trabajo. Como criterio de sistematización se reorganizó y agrupó el contenido de los registros en 4 temáticas:

1. **Campo ocupacional:** Cuestiones ligadas a la definición del ámbito en que se desarrolla en la actualidad el Diseñador Gráfico, el tipo de tareas y roles que realiza y/o tipo de problemáticas con las que trabaja.
2. **Perfil de formación:** Todos aquellos lineamientos con los que debería abordarse la formación del diseñador a ser considerados en el momento de definir el plan de estudios.
3. **Contenidos mínimos:** Conceptos, temáticas y conocimientos de diferentes áreas disciplinares necesarias para la formación del Diseñador Gráfico.
4. **Mapa curricular:** Una aproximación general a los modos en que se podrían organizar y estructurar el conjunto de contenidos antes identificados.

Cabe señalar que cada comisión desarrolló estas cuestiones con diferente grado de profundidad.

COMISIÓN 1

1. Campo ocupacional

En torno a este tema se identifican los siguiente ámbitos y modalidades:

- “En una empresa grande donde hay división de marketing.
- En una empresa chica donde no hay distribución de roles y el diseñador tiene que tener una dinámica muy flexible.
- Free lance con tendencia a hacer todo.
- En equipos jóvenes”.

Se menciona que el último punto corresponde a la modalidad con mayor aumento, aunque se desarrolla con ciertas falencias.

Se detecta el ámbito de la **comunicación en redes sociales** como uno de los de mayor demanda, puntualizando los siguientes temas: “Generación de contenido, planificación de campañas, seguimiento de usuarios, evaluación de funcionamiento”.

A modo de ejemplo respecto de la realidad laboral en general, se menciona una experiencia de trabajo en una empresa nacional de gran escala en la cual “se requiere conocimiento en diseño web, comunicación, manejo de redes sociales (...) campañas publicitarias, estrategias de marketing atentos a la competencia del mercado, (...) packaging en fechas especiales” entre otras tareas.

2. Perfil de formación

En relación a este punto, se identifica la necesidad de pensar en un egresado **perfil propositivo**, con capacidad de identificar problemáticas desconocidas en un futuro inmediato (5–10 años).

Se mencionan casos de egresados de las primeras camadas de nuestra carrera que se desempeñan con solvencia en el exterior (Australia, EEUU, Europa), por lo que la formación básica se considera adecuada para múltiples ámbitos (“Nos enseña a resolver problemas”).

Una de las propuestas surgidas es contar con **tres años de formación general y el último orientado a un campo específico** según los intereses del futuro egresado.

“El cimiento es el diseño como algo general, enfocado en los conceptos. Como complementario la orientación, que no empiece cuando termina la carrera. Hay que contemplar las orientaciones, no la especialización. Algo como con líneas de punto. Hay que hacerlo con la oferta de optativas. Que el que salga tenga una visión general de todo lo que pueda hacer, pero que tenga un camino empezado en alguna orientación que le resulte en su evaluación más pertinente.”

También se identifica como necesidad que los ingresantes cuenten con ciertos conocimientos previos, en particular sobre informática e incluso manejo de software de diseño. Sin embargo se presentó un debate al respecto, no llegándose a una postura consensuada.

Con respecto a las materias **electivas** se propone trabajar con contenido para el **trabajo interdisciplinar**. Se identifica también la necesidad de **flexibilidad** en la oferta de este trayecto.

Se identifica el **Trabajo Final de Carrera** como una instancia necesaria, como así también contar con experiencias de **práctica profesional**.

A modo de conclusión parcial se consensúa como propuesta:

- **Trabajo final de carrera**
- **Pasantía práctica y profesional asistida.**
- **Incentivar el emprendedurismo en los diseñadores.**

3. Contenidos mínimos

Se identifica como cuestiones de importancia:

- “Saber cómo particionar en **equipos de trabajos**”
- Elaboración de **presupuestos**.
- Contar con conceptos fundamentales, útiles en todos los ámbitos y casos, los cuales en general estarían contemplados en la carrera.
- Capacitar para **argumentar**, proponer y defender una idea. Se menciona al respecto que “Con el cliente siempre hay que hacer docencia y negociar estéticamente”.
- Contemplar la falencia actual en relación al **diseño de interfaces**. Al respecto comentan “Los prácticos que se hacen en la facultad son muy gráficos, los estudiantes no están familiarizados con la programación. Por mas que seas DG es necesario tener una base en programación porque es lo que te exige hoy el contexto.”

Se propone incorporar:

- Actualización constante de contenidos en el **campo digital**.
- Mayor formación en **investigación**. Al respecto surgen varias observaciones “Lo que le falta al perfil es enfocarse en ese ámbito, porque todo puede ser seguir cambiando pero esas bases siguen vigentes” “(...) ya existe en la facultad. Está pero falta compromiso de los estudiantes” “Nos tienen que preparar para seguir investigando” “(...) recién llegas a cuarto y te encontrás con sistema de identidad y hay muchos que no sabemos investigar llegando a cuarto año.”

En relación al campo **multimedial**, se identifica una gran demanda pero se pone en cuestión los límites del campo disciplinar, hasta dónde puede o debe llegar el DG.

Se plantea una comparación con la carrera de la Universidad de la Cuenca del Plata, donde se identifica el perfil generalista de la UNNE frente al especializado de la UCP (Multimedia). Se menciona también la existencia de pasantías en dicha universidad

Surge como problemática la **carga horaria** en los dos primeros años de la carrera identificándose un exceso o saturación, más específicamente en las exigencias de Sistemas de Representación, Morfología y Taller. "Son muy pesadas juntos. Es mucho contenido junto."

En este punto los estudiantes expresaron varias preocupaciones vinculadas a asignaturas específicas:

- "Sistema de Representación te da muchas herramientas. Te motiva esta materia porque te abre la cabeza a muchas cosas que puedes hacer. Te hace dar ganas de seguir. Taller está bueno porque es experimentar, pero te lleva mucho tiempo y te hace relegar otras materias."
- "Todas las materias tienen una modalidad de taller." "Muchas de las que llamamos teóricas terminan dándose como talleres."
- "Hay mucha carga horaria extra curricular que hay que contemplar a la hora de pensar las materias."
- "En morfología 2 damos lo mismo que en primero. Es innecesaria."
- "Todas las materias tienen trabajo extra. En los talleres no se aprovecha las horas para hacer los trabajos."
- "Un problema en taller 1 es que se encuentran con problemas que se resuelven en Taller de cuarto año".
- "En Tecnología 1 se enseñan cosas que ya son obsoletas".

Se debatieron cuestiones vinculadas al uso de **software** en general y a la asignatura "Diseño Asistido por PC" en particular:

- "Es importante aprender software en primer año".
- "El conocimiento del vector como una herramienta".
- "Te piden trabajos con programas que no sabemos operar".
- "Hay que enseñar maquetación en primer año y software desde primer año".
- "En eso difiero en que el aprendizaje de manejo del software es incumbencia del alumno. No se puede desde la facultad abarcar a manejar software".
- "El manejo no. Pero el tema es que te piden trabajos en software de un día para el otro y al no saber manejar, te das contra la pared".
- "El software es muy flexible, se vuelve obsoleto enseguida. Hay que enseñar el procedimiento. Hay que dar herramientas para el manejo de software. Conocimientos básicos".
- "Debería estar en el cursillo".
- "Uno podría estar la vida buscando tutoriales y no terminar nunca de entender algunos programas".
- "A Diseño Asistido nadie va. Porque dicen que es para arquitectura. Es para gente que está empezando con programas como Adobe, pero nosotros eso ya lo tenemos aprendido." "Esa materia sería bueno que no esté en cuarto, que esté en el primer año o segundo año y que sea enfocada para DG. Lo que hacen en diseño asistido es conceptual. Pero tiene que estar antes en el plan de estudio".
- "Hay contenidos que se dan tarde, que deberían darse antes. Que tienen que ver con conceptos básicos de informática".

Se mencionaron también cuestiones que se detectan en los **primeros años de la carrera**:

- “En primer año se debe aprender que la FORMA es el instrumento central con el que se va a trabajar. Debería estar cerrada en primer año. Antes de la carrera no sabemos que con un signo, con una letra, estamos persuadiendo.”
- “Porque no se le asigna un espacio base, tipo CBC, para que puedan establecer herramientas para después resolver los problemas. Establecer un primer semestre para eso”.
- “Hay materias en primer año que son muy importantes”.
- “Siendo ingresante entras queriendo jugar con los gráficos”.
- “Procesos metodológicos deberían estar desde el primer año”.
- “Somos comunicadores visuales, por eso Comunicación debe darse en primer año o en el cursillo”.
- “En primero nos dan libertad sobre qué hacer y en segundo es más estricto”.
- “En el primer cuatrimestre, en el taller 1 yo aprendí que necesito de morfología y sistema. Se retroalimentan”.

Otro debate se desarrolló en torno a la capacidad de **argumentación** necesaria en el diseño:

- “Resolver problemas no es lo mismo que argumentar y defender lo que desarrolla. Falta mejorar la capacidad de escribir y organizar las ideas. No hay materias que trabajen eso”.
- “La oratoria. Saber defender una idea es saber expresarse bien”.
- “Como propuesta es pasar oratoria y escritura a primer año”.
- “No creo que la facultad deba enseñarte a expresarte”.
- “En el diseño hay muchos momentos de argumentación. La facultad te tiene que enseñar a eso”.
- “Análisis literario es la herramienta para eso. No debería estar en el tercer año”.
- “Hay materias específicas, pero en función a los contenidos, cada materia puede hacer algo por la estimulación”.
- “Todos los días de todos los talleres hay una colgada que te da la oportunidad de argumentar lo que está haciendo”.
- “Debería existir una preocupación por trabajar y estimular la argumentación y presentación”.
- “En los posgrados chocamos de cabeza porque no sabemos escribir un texto formal”.

Se consensúa a modo de conclusión el requerimiento en relación a:

1. **Uso de software y conceptos básicos de informática**
2. **Argumentación escrita y oral.**

Se recogieron también algunas **observaciones más generales** respecto de la carrera:

- En relación a la cuestión didáctica, se cuestiona el sistema de evaluación y calificación. “El alumno siempre espera el OK del profesor. El alumno podría poder decir esto está bien y poder defenderlo”.
- “Ver precondiciones básicas con las que deben contar los estudiantes al ingresar a la carrera.
- “Hay que pensar si no conviene que los talleres arranquen en el segundo cuatrimestre. Para que tengan alguna base, alguna noción elemental de otras materias más teóricas.”
- “El tema es cómo se dan las materias, la correlación teórica/práctica que se puede dar.”
- “Por eso es importante tener bien definido los requerimientos para los estudiantes.”
- “Materias paralelas y contra cuatrimestre. Eso enriquece mucho porque amplía las miradas.”
- “No limitar a materia, no en años, ni sólo en asignaturas, sino más bien en contenidos mínimos, cuatrimestres, talleres, seminarios.”
- “Tampoco salimos de la carrera teniendo claro qué es Diseño Gráfico.”

A continuación se presenta un resumen de las expresiones vertidas en torno a los contenidos que se identifican como necesarios para la carrera:

- "Percepción de la forma".
- "Técnicas, contenidos de comunicación, forma (morfología y color), tipografía".
- "El lenguaje desde estos tres aspectos, oral, escrito y gráfico".
- "Puntualizar en la complejidad en segundo año. Con autores. Hay que trabajar con autores".
- "Los conceptos que hoy se dan en Medios 2 deberían darse en Medios 1."
- "Tiene que haber una actualización de los contenidos de Tecnología".
- "La cuestión legal es algo que no vemos en la carrera, es lo primero que te encontrarás en la calle".
- "Narrativa es un contenido necesario. Narrativa gráfica está en primero y debería pensarse como un contenido que vaya ampliando su complejidad. También sistema de identidad".
- "Formas textuales también desde el comienzo".
- "Codificación visual".
- "Marketing".
- "Experiencia de usuario".
- "Retórica (es algo que no se logra entender en casi todos los años)."
- "Diseño editorial, tipografía".

En cuanto a la ausencia de contenidos que se consideran necesarios, se mencionaron los siguientes:

- Diseño web
- Señalética
- Campaña para redes sociales
- Packaging

Se puntualizan como obsoletos los contenidos en relación a Mercadotecnia, a la vez que se los considera como muy necesarios.

4. Mapa Curricular

Luego del debate se esboza una estructuración de los contenidos, en esta comisión en particular se decidió organizar los contenidos identificados de acuerdo a los ciclos.

Ciclo Básico	Ciclo de Formación Disciplinar	Ciclo de Formación Profesional
<ul style="list-style-type: none"> - Capacidad Argumentativa - Forma, Color, Percepción - Pensamiento proyectual. (Método, organización, planificación) - Introducción a la informática. - Contenidos básicos de comunicación. - Normativa. - Con menor complejidad: - Narrativa - Identidad - Diseño de Información 	<ul style="list-style-type: none"> - Ídem anterior pero con mayor Complejidad - Narrativa Hipertextual. - Nuevas técnicas gráficas. - Codificación Visual. - Retórica. - Gestión de Medios / Marketing. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contenidos Legales. - Ética y deontología. - Gestión de proyectos. - Emprendedurismo. - TIF (Trabajo Integrador Final) - Orientaciones. <ol style="list-style-type: none"> 1. Contenidos Web. 2. Audiovisuales. 3. Editorial. 4. Marketing. 5. Experiencia de usuario. - Prácticas Prof. Asistidas

COMISIÓN 2

1. Campo ocupacional

En las primeras conversaciones surgieron los conceptos de **gestión** (donde se ejemplifica los ámbitos de la identidad visual y las campañas de comunicación) y **estrategia** (planificación / ideación / implementación) como competencias transversales a todas las orientaciones del diseño.

Se reconoce como necesaria la formación en relación al **trabajo real con clientes** y una mayor vinculación con **casos y clientes reales**, ya que las problemáticas que se plantean en el contexto real son otras; se identifica como una falencia que se nota en la práctica en la calle.

Surge entonces el planteo de implementar una **práctica profesional** y un debate en relación a su **implementación**, sobre si debiera ser una instancia en el último año o una práctica a lo largo de la carrera. La opinión mayoritaria es que los casos que se trabajan a lo largo de la cursada deben ser menos hipotéticos y más en contacto con el contexto real.

Se acuerda en considerar a la **interacción digital** como otro de los grandes temas ausentes en la carrera, donde resulta primordial entender la lógica de lo que pasa en el mundo de las redes “la lógica de las interacciones en ambientes digitales” más allá de las aplicaciones particulares (web, aplicaciones, etc.). “En general, hoy se trabaja más para lo digital que para lo impreso”.

Se plantea también la discusión en torno a la denominación Diseño “Gráfico” como un término obsoleto y la necesidad de tener una visión más amplia de la profesión

2. Perfil de formación

Se comparó el perfil de gestión y estrategia (del punto anterior) con el perfil instrumental. Se indica que actualmente se prepara a los estudiantes para “lo conocido”, pero se debería orientar más a prepararlos para “lo desconocido” (**perfil propositivo**), “generar nuevos conocimientos para los nuevos tiempos”. Es importante formar en **investigación** y generar un **pensamiento crítico**.

Se vuelve a indicar la necesidad de trabajar en casos reales, enfrentarse con “el otro” (clientes, públicos) para analizar y problematizar su situación. “Si los casos en los que se trabaja son todos hipotéticos, no llegan a desarrollarse todas las competencias”.

Surge el interrogante “¿Qué cosas hacen los egresados que no son “cosas” que aprendieron en la facultad?: *Negociar*, *interpretar* la situación de un cliente (además de lo que quiere); *presupuestar* (qué cobrar, cuánto y cómo hacerlo); realizar prácticas dentro de *contextos* y *comunidades*, relacionándose con un conocimiento de la *cuestión cultural y social*; *emprender*, ser capaz de proyectarse como profesional, generar las oportunidades”.

Estos aportes referidos al desempeño laboral hacen notar la necesidad de formar un profesional con un **perfil emprendedor** y de **autogestión**. Se indica que en el ámbito laboral hay muchos diseñadores trabajando como *freelance*, ya sea solos o asociándose con otros, por lo que se hace necesario formar la **capacidad de gestión** y de asociarse con otro profesional del diseño u otras disciplinas para trabajar en proyectos en común.

En relación a la formación general se plantean otros interrogantes: ¿La orientación de los talleres deberían seguir siendo general o podría haber opciones de talleres con distintas temáticas o instrumentos (digital, tipografía, etc)? ¿Es mejor trabajar con una base general y luego dividir por especialidad u orientación, o tener una formación en todos los campos y luego un último trayecto con una especialidad? Se deja abierto el debate para una próxima instancia sobre la opción de talleres

verticales. Se debatió también la idea de *egresado* vs. *profesional*, destacando en este último el tener tanto conocimientos como *conducta y ética* en el desarrollo de su tarea.

3. Contenidos mínimos / Mapa curricular

Luego de un debate se propone contar con un cuerpo disciplinar de formación general en la comunicación y en lo visual (bases del diseño) en los dos primeros años y los dos años siguientes se trabajaría en diferentes **orientaciones** o especialidades:

- **Multimedia / audiovisual**
- **Editorial**
- **Entornos digitales / web**
- **Gestión del diseño**

Se considera la posibilidad de contar con orientaciones a través de las **materias electivas**, con una oferta amplia (10 o más) para que cada alumno pueda hacer su trayecto formativo con la orientación que elija.

En cuanto a los contenidos, se planteó que si bien los mismos son de base, las “bajadas” deben actualizarse periódicamente (o ir evolucionando).

Como propuesta de organización de los mismos se utilizó la grilla base⁴ y se alcanzó a delinear una primera aproximación (ver página siguiente).

⁴ La cual contempla los años y ciclos del Plan de Estudios actual de la carrera y una propuesta de redefinición de áreas y sub-áreas de la misma.

ÁREAS	SUB-ÁREAS	CICLO BÁSICO			CICLO DE FORMACIÓN DISCIPLINAR			CICLO DE F. PROFESIONAL
		1º Año	2º Año	3º Año	4º Año			
REPRESENTACIÓN Y FORMA	Sistemas de Representación	Uso de Vector / Pixel para representación	Semiología / Percepción					
	Morfología		Color / Composición / Lenguaje visual / Percepción					
DISEÑO	Tipografía	Signo tipográfico / Diseño de información / Cartel	Ortotipografía / Editorial / Interacción / Señalética	Multimedios / Audio visual		Diseño centrado en el usuario / Lógicas de navegación		
	Taller	Formatos / Color / Composición / Lenguaje visual / Percepción	Identidad visual / Retórica					
TECNOLOGÍA Y GESTIÓN	Medios	Lenguajes / Formatos / Audio Visual	Narrativa transmedia / Interacción			Audio visual / Multimedia		
	Tecnología	Vector / Pixel						
CCIAS. SOCIALES	Gestión	Metodología del diseño (aplicación práctica en los Talleres)		Organización de empresas / Mercadotecnia				
	Comunicación	Signo / Semántica / Decodificación / Discurso	Identidad Visual / Narrativas / Retórica					
CCIAS. SOCIALES	Historia	Tipografía / El cartel Sociología / Antropología	Ídem anterior, profundizar y relacionar con el contexto					
	Metodología y Sociología	Percepción	Cultura y sociedad			Metodología de la ciencia aplicada al diseño		
CCIAS. SOCIALES	Complementarias	Lectura / Escritura / Comprensión de textos / Fundamentos de redacción	Comitentes reales					

COMISIÓN 3

1. Campo ocupacional

En relación a este tema se debaten las áreas primordiales y complementarias de la carrera. Las primeras se plantean en relación a las **necesidades de la zona**, pero contemplando que el campo laboral también excede el área local, teniendo una proyección al futuro. Se plantea que es necesario realizar un registro del campo ocupacional actual de los egresados de la carrera.

Se plantea una disidencia en torno a la denominación de la Carrera, acordando que se trabajará en la próxima etapa.

2. Perfil de formación

Uno de los temas más debatidos fue la necesidad e importancia de contar con instancias de **Práctica profesional**. Al respecto se plantea:

- Tres posibles **modelos de implementación**: una práctica o trabajo final *al finalizar la carrera* o prácticas y experiencias concretas *a lo largo de la carrera*, o integrar *ambas instancias* (experiencias concretas y pasantías).
- Una práctica que acerque al cliente con el alumno. Se indica que la evaluación, en la actualidad, se encuentra "tamizada" por el profesor y no por lo que solicita el cliente.
- Existe algún grado de contacto con la realidad pero está focalizado en el Taller de cuarto año, con algunas prácticas aisladas y funcionan "por voluntad de los docentes" (sic), no como una práctica institucionalizada.
- La posibilidad de llevarlas a términos realistas y no ideales. Como impedimento se menciona la masividad.
- La modalidad de pasantía sería válida, pero se indica que está mayormente enfocada al beneficio del cliente, mientras que un Trabajo Final de Carrera está más enfocado en el aprendizaje del alumno.
- Las tesis o tesina posibilitan profundizar contenidos, abocándose a un cliente real o un problema con una instancia teórica y otra práctica.

Se enfatiza en la realización de **experiencias concretas**, planteadas como un proceso, iniciando desde primer año con la complejidad creciente y en articulación con las demás áreas, fomentando la articulación intercátedras. En dicha propuesta, se menciona que a partir del tercer año las experiencias estén relacionadas a los clientes. Se propone también que cada en año haya una materia que se denomine "Práctica Profesional". En este punto se plantea si sería desde primer año o durante los dos últimos años.

Otra propuesta es la creación de un **programa de prácticas**, con un "banco de clientes", al estilo de la carrera de Odontología, como así también la implementación de prácticas supervisadas por otros estudiantes.

Finalmente, luego de debatir sobre este punto se plantean dos opciones finales sin llegar a una definición de cuál es la mejor manera:

1. **Seminario de práctica profesional**
2. **Trabajos reales ligados a los talleres** (en este punto hay dos opciones: prácticas de 1º a 4º año, o localizadas en 3º y 4º).

En relación al **emprendedorismo**, los alumnos plantean que los contenidos se dan actualmente en Mercadotecnia pero se menciona un déficit en la enseñanza de esta asignatura.

En cuanto a las **industrias culturales** se plantean dos posibilidades: Incluidas en la oferta de materias electivas, al finalizar el recorrido curricular o enfatizar en el trabajo interdisciplinario, más allá de los contenidos.

3. Contenidos mínimos / Mapa Curricular

En base al material de trabajo entregado en la Jornada⁵ se arribó a una propuesta inicial:

ÁREA	SUBÁREA	CONTENIDOS
REPRESENTACIÓN Y FORMA	Sistemas de representación	- Sistemas metodos y procedimientos analogicos y digitales para la prefiguración integral para los productos de comunicación, analogicos y digitales
	Morfología	- Conceptualización general de las formas - Propiedades clasificación y ordenamiento - Principios de generación de la forma - Comunicación y significación de las formas - Color: generacion, percepción y sistemas de color.
DISEÑO	Tipografía	- Escritura y tipografía. - Signo tipográfico, sus variables y aplicaciones. - Color y la tipografía. Legibilidad y lecturabilidad. - Composición. Sistema tipográfico de retículas. - Soportes: Impreso, digital, objetual, espacial.
	Taller	- Método y teoría del diseño. - Interpretación de necesidades y resolución de problemas de comunicación visual. - Función social del diseño. - Desarrollo de proyectos de intervención en contextos reales, para la resolución funcional, formal, espacial y tecnológica de problemas de identidad visual, interacción digital, editorial y otros, en distintos soportes y tipologías.
TECNOLOGÍA Y GESTIÓN	Medios	- Medios expresivos analógicos y digitales: lógicas visuales y audiovisuales. - La imagen. Narrativas en los medios. - Narrativas hipertextuales. Interfases y experiencias de usuario.
	Tecnología	- Ingeniería y tecnologia del soporte. - Ingeniería de la reproducción. - Costos, cálculos de materiales. - Sistemas de archivos y formatos para reproducción. - Sistemas de color aplicados a los soportes y sistemas de reproducción. - Tecnología de la materialización editorial (encuadernado).
	Gestión y práctica profesional	- <i>Organización, dirección, gestión y ejecución de proyectos de comunicación visual: funciones y roles.</i> ⁶ - <i>Legislación aplicada al diseño y a la producción de proyectos de comunicación.</i> - <i>Marco normativo. Derechos de autor y propiedad intelectual.</i> - <i>Modalidades del ejercicio profesional.</i> - <i>Arbitraje, tasaciones, peritajes y valuaciones.</i>

⁵ Contenidos curriculares básicos para la carrera de Arquitectura. Resolución Ministerial N° 498/2006

⁶ Se incluyen a continuación aquellos contenidos contemplados en la normativa usada como referencia que podrían incorporarse. Las celdas vacías indican cuestiones sobre las que no se alcanzó a debatir.

CIENCIAS SOCIALES	Historia del Diseño	- <i>Conceptos históricos de las relaciones entre sociedad, cultura, espacio y diseño.</i> - <i>Historia de la comunicación visual y sus soportes en las diferentes culturas.</i> - <i>Concepto de patrimonio artístico, arquitectónico y urbano.</i>
	Comunicación	
	Sociología	
	Metodología	

COMISIÓN 4

1. Campo ocupacional

Se plantea la dificultad de reconocer y establecer límites para el campo de acción del diseñador gráfico. Por ello es necesario considerar los **ámbitos** (público-privado) y **contextos** (local - regional - nacional) en los que se desempeña. Se identifica como campo disciplinar del diseño al ámbito de la producción socio-cultural.

Se identifican nodos posibles dentro del campo ocupacional:

- Educación (formal/no formal) en todos los sentidos y niveles.
- Emprendedurismo y autogestión
- Turismo
- Salud
- Investigación

Con el fin de identificar una posible estructuración de los diferentes campos del ámbito laboral se elaboró el siguiente cuadro, en el cual se proponen tres grandes ámbitos predominantes y un conjunto de temáticas subsidiarias.

IDENTIDAD VISUAL	INTERACCIÓN DIGITAL	EDITORIAL
- Merchandising - Producción Gráfica - Publicidad - Arquigrafía	- Experiencia de Usuario - Juegos - Animación / Interacciones / Medios Digitales - Analógicos	- Esquemática

Por otra parte, se reconocen también como áreas de injerencia de la profesión, pero con menor demanda, los ámbitos del diseño de tipografía y señalización.

3. Perfil de formación

Al respecto se menciona algunas cuestiones que sería necesario contemplar:

- **Trabajo Final de Carrera** (TFC) como posible vía para integrar los contenidos generales durante el trayecto de formación disciplinar, pero orientado a un campo ocupacional específico.
- **Práctica profesional:** "no debe quedar supeditada solo al TFC, sino que debe darse desde el principio o en cada ciclo de la carrera. (relación cliente/usuario - alumno)" "Sería interesante que

las prácticas que se realiza como alumno, se pueda aplicar en la realidad y que no queden como un mero ejercicio dentro de una determinada asignatura (experiencia con el usuario)".

- "Rever el tema del campo ocupacional con las **becas de servicio** que están vigentes actualmente dentro de la institución".
- "Sería interesante realizar **conexiones con otras instituciones u organismos** (privados o estatales) para apuntalar y fortalecer la experiencia de la práctica profesional antes de egresar de la facultad".
- "La **investigación** es una parte fundamental para producir conocimiento. Si se incorpora el TFC, es una buena oportunidad para apuntalar este ítem en el trayecto de formación profesional. Saber el 'para qué' de la investigación dentro del trayecto de formación desde las distintas Áreas - Cátedras".

3. Contenidos mínimos

En cuanto a este tema, se reconoce la importancia y vigencia de los contenidos actuales como así también la necesidad de incorporar otros en relación a:

1. Campo disciplinar:
 - **Branding**
 - **Marketing Digital**
 - **Packaging**
 - **Programación y Diseño Web**
2. Práctica profesional:
 - a. **Metodologías de trabajo y gestión de Proyectos** (como gestionar, encarar, llevar adelante un trabajo).
 - b. Formas y maneras de **presupuestar** un trabajo.
 - c. **Legal y Técnica** de la práctica profesional.
 - d. Diseño y **propiedad intelectual**.
 - e. **Emprendedurismo**.
 - f. **Ética y responsabilidad profesional**, pero como contenido en todos los tramos de la Carrera.
3. **Uso de software**: Se indica que sería importante incluir al inicio de la carrera el dictado de cursos de software básicos. Se genera con ésta propuesta puntos de diferencia sobre la importancia entre lo *conceptual* y lo *instrumental*, en el desarrollo de los contenidos. Queda abierto el interrogante sobre el momento adecuado para incluir estas herramientas de diseño: "¿Al principio, durante o hacia al final de la carrera? ¿Es el Diseño Asistido por Ordenador indispensable como un contenido más a enseñar?".
4. **Idiomas**, como contenido opcional (aunque bien no hubo un consenso general en la comisión).

Se destaca que en el desarrollo de algunas de las asignaturas de la carrera se vienen incluyendo contenidos que no están contemplados en el programa anual de la materia, por lo que se identifica como necesario replantearlos o incluirlos en los mismos.

Por otra parte, los alumnos reconocen que algunos contenidos del ciclo inicial de la carrera recién cobran relevancia a través del tiempo. Se refieren también a la disociación y repetición de contenidos que existen entre asignaturas y dentro de la carrera en general como así también la "fragmentación del conocimiento, con trabajos prácticos aislados entre una asignatura y otra".

4. Mapa curricular

Durante el debate se indica que es necesario rever la **organización** de los contenidos dentro de los Ciclos, Niveles y Áreas y la transversalidad de los mismos, como así también la necesaria **articulación** de contenidos entre áreas y niveles.

Se plantea como un lineamiento general la necesidad de acompañamiento de las asignaturas de Tecnología desde el primer año.

—CONCLUSIONES

La diversidad en cada una de las comisiones de trabajo, en cuanto a la cantidad total de participantes y de cada claustro en particular, favoreció una interesante pluralidad de aportes y dinámicas de trabajo, como así también en la profundidad y extensión de tratamiento de los temas planteados y los resultados arribados en cada una de ellas. Sin embargo es posible detectar algunos puntos que surgen como focos de atención preponderantes en cada comisión y ciertos puntos de contacto entre las mismas, lo cual indicaría una mayor grado de preocupación sobre los mismos.

Tales temáticas se pueden agrupar de la siguiente manera:

- a) **Identificación de una mayor demanda en algunos campos laborales** lo que implica:
 - Estructurar la carrera de manera tal de contar con un trayecto inicial con formación en los fundamentos de la disciplina y un trayecto de especialización u orientación hacia el final en algunas de tales áreas: **Branding, Multimedia, Audiovisual, Entornos digitales y web, Editorial, Gestión del diseño, Señalización y Packaging**⁷.
 - Proponer contenidos y asignaturas electivas con mirada interdisciplinaria, con una mayor oferta y de carácter flexible.
- b) **Necesidad de mayor vinculación con la realidad:**
 - Surge como un necesidad urgente contar con **trabajos sobre casos reales** (ya sea durante toda la carrera o al menos durante los dos últimos años).
 - Se plantea como necesidad poseer una instancia de **Trabajo Final de Carrera** o trabajos de investigación (Tesis o tesina).
 - Se detecta una ausencia de formación en relación a la **práctica profesional:** gestión del diseño, pensamiento estratégico, interacción con clientes (presupuestos, argumentación, negociación), formulación de emprendimientos propios, trabajo en equipos interdisciplinarios, aspectos legales y de ética profesional, propiedad intelectual, etc.
- c) **Exigencias del campo digital:** la formación ausente en uno de los campos de mayor demanda y crecimiento, requiere formación en aspectos específicos: diseño de interfaces digitales, interacción, experiencia de usuario, fundamentos de programación. Se detecta la necesidad de una formación conceptual del “núcleo” de lo digital además de lo particular de los usos actuales (sitios web, aplicaciones, redes sociales, realidad virtual, etc.) Se identifican además como complementarios conocimientos del campo audiovisual.
- d) **Déficits en relación a herramientas básicas:**
 - **Conocimientos de informática** en los primeros años, tanto de conceptos fundamentales (creación y edición de vectores, mapas de bits, texto, animación, etc.) cuanto de uso

⁷ Vale destacar la alta coincidencia que se observa con los resultados reflejados en el Informe Preliminar.

software específico. En este punto surgieron algunos disensos, principalmente en relación al modo de implementación.

- **Recursos de escritura y oratoria** para la correcta exposición de ideas y poder argumentar una propuesta frente a clientes. Se identifica al taller como espacio donde se pone en evidencia esta situación.

Por otra parte, se surgió también un conjunto de observaciones más específicas en relación a:

- **Denominación de la carrera:** Se planteó un incipiente cuestionamiento sobre la dimensión de lo "gráfico" frente a lo "visual".
- **Contenidos mínimos:** Varias comisiones coincidieron al identificar cuestiones como *percepción, color, lenguaje verbal (oral y escrito) y visual, narrativas, formas textuales y retórica*.
- **Falencias en asignaturas específicas** que motivaron algunos requerimientos:
 - Actualizar los contenidos y mejorar el enfoque en *Mercadotecnia*,
 - solucionar el exceso de carga horaria (tanto curricular como extracurricular) entre *Sistemas, Morfología y Talleres* en los primeros años,
 - mejorar los contenidos teóricos y evitar las repeticiones en las *Morfologías*,
 - aprovechar mejor las horas y revisar el enfoque en los *Talleres*,
 - revisar contenidos obsoletos en *Tecnologías*.
- **Cuestiones didácticas:** potenciar las habilidades y conocimientos propios de los estudiantes, revisar las materias teóricas que "parecen" talleres, incorporar cuestiones metodológicas ya desde el primer año.
- **Trayecto inicial:** procurar consolidar los fundamentos y herramientas básicas desde el inicio para su posterior utilización en las demás asignaturas.

Asimismo se recogieron algunas observaciones generales para la carrera:

- Dar cuenta de la **vigencia** de gran parte de los contenidos actuales.
- Transmitir una visión completa y contextualizada sobre el **campo ocupacional** a los alumnos desde los primeros años.
- Formar en el **pensamiento crítico** y la investigación, preparar para lo desconocido con capacidad propositiva y adaptable a los cambios: "*Generar nuevos conocimientos para los nuevos tiempos*".
- Incorporar las nociones sobre los **ámbitos** (público/privado), **contextos** (local / regional / nacional) y el **campo** de la labor profesional del DG (producción socio-cultural).
- **Incorporar los cambios** hechos en las cátedras.
- Identificar los casos de **disociación, repetición y fragmentación de contenidos** en diversas asignaturas.

En síntesis, en esta primera jornada de trabajo se alcanzaron resultados que, si bien distan de ser suficientes para una revisión profunda del Plan de Estudios de nuestra carrera, arrojan una luz en torno a los diferentes puntos de vista, preocupaciones y coincidencias de los distintos actores que conforman la comunidad académica de la misma.

Al incluirlo en las próximas instancias de trabajo, será este material el que garantizará la continuidad y revalorización de la propia identidad de nuestra carrera.