

Título: El perfeccionamiento de la carrera de Diseño de Comunicación Visual en el Instituto Superior de Diseño

Autores: MSc Ernesto Fernández Sánchez

Profesor Auxiliar.

DI Ansley Méndez Llanes

Profesor Asistente

Introducción

El plan de estudio de la carrera de Diseño de Comunicación Visual en el Instituto Superior de Diseño ha sido reelaborado en el curso académico 2013 – 2014 con vistas a su adecuación a las características de los Planes de estudio D, vigentes en la educación superior cubana, así como su presentación pública y posterior acreditación y por ende el perfeccionamiento en la formación de los estudiantes que cursan dicha carrera.

El objetivo del presente trabajo es presentar aquellos aspectos que se transformaron tanto en lo relacionado con el modelo del profesional, como lo relativo a los aspectos de planificación del proceso docente y los elementos de orden didáctico que hace de la nueva versión un plan de estudios más dinámico, flexible y mejor organizado en función de la promoción de un proceso de enseñanza – aprendizaje desarrollador.

Rediseño del modelo del profesional

En el Instituto Superior de Diseño, único centro del país que forma a los profesionales de este ramo, se ha trabajado en la conformación de un modelo del profesional que permita satisfacer las necesidades educativas y sociales que le impone el desarrollo socio cultural de la nación cubana.

En esta institución académica se estudia en el presente dos carreras: Diseño Industrial y Diseño de Comunicación Visual, ambas tienen los dos años iniciales comunes en su currículo académico y otros tres años de especialización. Por este elemento común, y por la similar naturaleza de la labor que realizan, de los cuatro elementos que conforman el objeto de la profesión, y que en gran medida determinan el modelo del profesional (problemas profesionales, esferas de actuación, campos de acción y modos de actuación), solo tiene especialmente diferenciado lo relativo a las esferas de actuación y los problemas profesionales que la integran.

En lo relativo a las esferas de actuación profesional, entendidas estas como, “aquellos lugares donde se manifiesta la profesión, las áreas fundamentales de desempeño laboral”¹, y en especial para el diseño acotadas como “aquellas esferas, espacios de actuación profesional, que puedan distinguirse de acuerdo a diferentes criterios entre los que pueden estar factores de escala de la solución, la naturaleza de actuación, características contextuales y posibles tecnologías que participan y dan soporte funcional a las soluciones”², es preciso dejar claro que las relativas a la carrera de diseño de comunicación visual son:

1. **Esfera Digital:** Contiene los problemas profesionales vinculados a las tecnologías informáticas y la computación, a los medios digitales, las soluciones que aplican en la interfaz de softwares, de utilidades, sitios web, tiendas digitales, revistas digitales, libros electrónicos y manuales, multimedias educativas, promocionales y culturales, visualizaciones de entornos virtuales, video juegos y simuladores 3D. El elemento distintivo de esta esfera es el medio digital donde se desempeña y su soporte tecnológico, el ciber-espacio y el mundo virtual, donde la interacción tiene la prioridad. Aquí el trabajo del diseñador exige un manejo elevado de componentes visuales y cognitivos en las soluciones, en estrecho vínculo con las tecnologías, aplicaciones informáticas y herramientas de programación.
2. **Esfera Gráfica:** Relacionada con los problemas profesionales vinculados a la comunicación humana y a la construcción de mensajes con medios visuales, gráficos y tipográficos, se corresponde con la producción de productos visuales destinados a comunicar mensajes específicos y da cabida a problemas como la identidad visual de empresas y organizaciones, la marca, la creación de signos, logos y aplicaciones, la gráfica editorial que abarca libros y publicaciones, los carteles y soportes gráficos, la infografía, la tipografía y la ilustración.
3. **Esfera Audiovisual:** Integra aquellos problemas que encuentran su solución en el mundo del sonido y la imagen en movimiento, una simbiosis de recursos visuales y de audio que dan origen a su calificativo, en ella se engloban temas proyectuales como la animación, los video-clips, presentaciones para televisión y video, spots y otros, de amplio uso en la publicidad y promoción de bien público y transmisión de mensajes en medios masivos de comunicación. Es uno de los espacios proyectuales más jóvenes y con un desarrollo exponencial en los últimos años. Se caracteriza por el manejo de la gráfica cinética, recursos de la fotografía en movimiento, el cine y la televisión, junto al empleo del sonido como un recurso más en las soluciones.
4. **Esfera Espacio:** Se refiere al diseño de los espacios interiores cuya escala es mayor que el ser humano y que rodea a este y a los elementos con los él habita, como son: espacios domésticos, sociales, de servicios, laborales, hospitalarios, turísticos, culturales, gastronómicos, comerciales, entre otros. Igualmente encontramos, perteneciente a esta esfera, la ambientación gráfica, el diseño de exposiciones y puntos de ventas, relacionados también con la esfera Gráfica. Así mismo se pueden señalar el diseño de espacios y entornos virtuales, con mayores puntos de contacto con la esfera Digital.

¹ Horruitiner, P. La Universidad cubana. El modelo de formación. Ed. Félix Varela. La Habana. 2006.

² Pérez Milvia, Peña Sergio _ completar al publicar -

Dentro de estas esferas de actuación los problemas profesionales que redefinieron para el ejercicio de la profesión y su formación el en pregrado universitario fueron:

- Diseño editorial de revistas, libros, periódicos, catálogos, de soportes varios, infografía, tipografía, ilustración, historieta, envase y embalaje.
- Diseños de sitios web, multimedias, interface para software y videojuegos, aplicaciones para dispositivos móviles.
- Diseño de videos promocionales, institucionales, musicales y de videojuegos, diseño de sistemas audiovisuales para televisión y cine, infografías y banners animados, y animación.
- Diseño de sistemas señaléticos, stand y diseño de ambientación para espacios.
- Diseño de sistemas de identidad y diseño de campañas.

Por su parte los modos de actuación profesional son “aquel conjunto de procederes y actividades básicas generalizadoras, métodos de abordaje de los problemas de la profesión que caracterizan el desempeño profesional,”³ para un profesional del diseño en Cuba está definido que estos modos son: proyectar, evaluar, investigar, gestionar.

Entendiendo por cada uno de ellos:

Proyectar: implica desarrollar proyectos de diseño, es la base de los siguientes modos, conlleva al dominio de la metodología del proceso proyectual y cada una de sus fases (Necesidad, Problema, Concepto, Desarrollo, Implementación) para lo que es necesario analizar, conceptualizar, desarrollar alternativas de solución, evaluar, desarrollar detalles técnicos constructivos de las propuestas. Evaluar, representar y comunicar las soluciones y resultados del proyecto, en cada etapa y al final del proceso.

Evaluar: diversas formas de evaluación se llevan a cabo en la actividad profesional del diseñador, desde lo relacionado con el modo de proyectar que parte de la evaluación de los problemas de diseño y sus posibles soluciones, hasta el proceso permanente de estudio de los recursos óptimos para alcanzar las soluciones con mejores posibilidades de aplicación, convirtiendo al diseñador en el primer evaluador de sus productos. Un nivel más elevado es cuando el diseñador se convierte en evaluador o perito de productos de diseño en cuya elaboración no ha participado, así como de estrategias de diseño. Por lo tanto se habla de 3 niveles de evaluación: evaluación de proyectos, de productos, de estrategias.

Investigar: contiene en sí mismo dos niveles esenciales, uno dirigido a la labor investigativa en el desarrollo de proyectos, que tiene que ver con el estudio de los datos necesarios para el diseño, el público al que está dirigido, los antecedentes ante necesidades similares, entre otros aspectos. Por otra parte la investigación incluye un nivel teórico por la demanda de profundizar en los fundamentos teóricos que sustentan esta profesión

Gestionar: es la actividad de organizar, planificar y estructurar todos los procesos de diseño, desde proyectos específicos, hasta complejas estrategias de diseño que sobrepasan un producto y alcanzan el nivel empresarial u organizacional.

En el modelo del profesional definido del plan de estudio de la carrera está definido que el pre grado concentra su atención en el primer modo de actuación, proyectar, pero las definiciones antes abordadas de cada modo, dejan claro que existen solapamiento entre

³ Horruitiner, P. La Universidad cubana. El modelo de formación. Ed. Félix Varela. La Habana. 2006.

estos, por lo que es necesario abordar aquellos aspectos de la evaluación, la investigación y la gestión que se dan al nivel proyectual

Se reconfiguró la determinación de los campos de acción de la profesión con un desglose más específico de los mismos que favoreciera la determinación de las disciplinas de estudio de la carrera por sus áreas del conocimiento, quedando descritos de la siguiente forma:

- **Proyectuales:** Los recursos formales, el proceso de diseño, la planificación, gestión, desarrollo, evaluación, representación y comunicación del proyecto, sus modelos y soluciones técnico constructivas.
- **Humanos:** El conocimiento del hombre, en tanto usuario de los productos de diseño, sus características físicas, socioculturales y psicológicas y la influencia del contexto de uso en la interrelación de este con el producto, la relación política – ideología – cultura en el comportamiento humano.
- **Socioculturales:** Métodos y técnicas de investigación y análisis, los problemas sociales de la ciencia y la tecnología relacionados con la actividad de diseñar y la obtención de información sobre el contexto sociocultural del hombre, teniendo en cuenta su naturaleza multidimensional, espacio en que se produce el uso, la interacción hombre-producto.
- **Técnicos:** Principios de funcionamiento, mecanismos y sistemas técnicos y estructurales que facilitan la definición y diseño de la finalidad útil de los productos.
- **Productivos:** materiales, procesos, recursos y tecnologías y la gestión de los mismos, necesarios para definir los aspectos que permitirán la materialización de los productos, según las posibilidades económicas y productivas de la Industria, desde un análisis contextual.
- **Mercadológicos:** El mercado, sus leyes, soportes y logística, distribución, almacenamiento y transportación de los productos, así como de aspectos económicos y políticos que condicionan la producción, distribución y circulación de los productos.

En relación a esta reelaboración del Modelo del Profesional se introdujeron en el mismo para la nueva versión del plan de estudios un redimensionamiento de objetivos de carácter educativo e instructivo, siendo estos los siguientes:

- Detectar necesidades y definir las en términos de problema de diseño, especificando los objetivos, condicionantes y requisitos proyectuales.
- Analizar problemas y desarrollar soluciones de diseño integradoras y formalmente cualificadas, en las esferas de actuación: gráfica, digital, audiovisual y espacio, acorde a los principios humanistas, económicos y sostenibles.
- Comunicar adecuadamente el desarrollo del proceso de Diseño, los resultados de proyecto y las características técnicas para su implementación.
- Gestionar la actividad de Diseño a nivel proyectual, dirigir los proyectos integralmente, coordinando los recursos humanos y materiales necesarios.
- Mantener una actitud consecuente con los principios de la Revolución y un compromiso social y patriótico, consciente de la necesidad de poner el diseño al servicio de nuestra sociedad.
- Incorporar una cultura general integral que le permita ampliar y profundizar su desempeño profesional a partir de una concepción ideológica y cultural del papel del ser humano en nuestra sociedad.

- Desarrollar su actividad profesional con responsabilidad e identificación con una postura crítica y autocrítica.
- Disponer de profundidad conceptual, independencia y flexibilidad para abordar creativamente la solución a los problemas de la profesión.
- Desarrollar independiente y sistemáticamente capacidades de investigación y superación al nivel que demanda el acelerado progreso científico técnico.
- Poseer una visión global y un pensamiento integrador que permita abordar los problemas de diseño con un enfoque interdisciplinario, transcisciplinario y multidisciplinario.
- Incorporar una conciencia económica, ecológica y humanista que contribuya a un desarrollo sostenible y prácticas responsables de la actividad de diseño.

En este mismo sentido el objetivo general de la carrera queda elaborado de la siguiente manera:

- Resolver problemas a partir del desarrollo y la gestión de proyectos de diseño, con creatividad, independencia y honestidad; de forma individual o colectiva y teniendo en cuenta principios éticos, económicos, humanistas y de sustentabilidad, ecológicos, permitan una adecuada toma de decisiones, con un alto sentido de responsabilidad y compromiso político y social con su país.

Reelaboración de la Planificación del Proceso Docente

En el proceso de reelaboración del Proceso Docente se trabajó en diversas direcciones para que él mismo estuviese en consonancia con los cambios operados en el modelo del profesional

1. Reestructurar las asignaturas que componen la disciplina principal Diseño de Comunicación Visual, para hacerlas coincidir con las esferas de actuación profesional y los problemas profesionales definidos en el modelo del profesional.

En el plan anterior las asignaturas principales de cada semestre, que son aquellas pertenecientes a la disciplina Diseño de Comunicación Visual no coincidían con las esferas de actuación antes definidas, por lo que no permitía la articulación integrada de los problemas profesionales y no existía una integración de los mismos.

En la nueva versión se reestructuraron estas asignaturas respondiendo a dichas esferas favoreciendo el estudio integrado de los problemas de diseño y la enseñanza de soluciones acorde a cada uno de ellos.

2. Incorporación de las nuevas asignaturas de tecnología

Una de las principales carencias del plan anterior era que mucho de los problemas profesionales estudiados se realizaban en abstracto y no se tenía en cuenta como los mismo tienen que responder en su solución a la realidad tecnológica y productiva del país si se pretende que el profesional del diseño en el futuro sea capaz de implementar sus proyectos realizados.

Solamente existía la asignatura de tecnología de las artes gráficas en el primer semestre del tercer año de la carrera, en el actual plan de estudio se incorporan tres nuevas asignaturas en este sentido: tecnología del medio digital, tecnología audiovisual, y tecnología de los

espacios, cada una en los semestres subsiguientes y de conjunto con las esferas de actuación estudiadas.

3. Incorporación de nuevas asignaturas que favorecen la formación cultural del estudiante de diseño.

Se determinó la incorporación al plan de estudio de nuevas asignaturas que son necesarias para fortalecer los fundamentos teóricos. En este sentido se introdujeron como asignaturas: *Gráfica Política, Estética, Teoría de la Comunicación* y se transformó casi en su totalidad la asignatura de Semiótica que pasó de ser *Semiótica de la Imagen* a *Semiótica de la Comunicación*. Las mismas contribuyen además a fortalecer las relaciones interdisciplinarias en asignaturas que por su naturaleza vinculan los contenidos teóricos y filosóficos con los del diseño de comunicación visual.

4. Inclusión del currículo optativo.

En el plan anterior solo existían asignaturas de carácter lectivas, lo que daba poca o casi ninguna flexibilidad al plan de estudios y no favorecía que el estudiante durante el desarrollo de la carrera fuera consolidando desde su vocación un perfil profesional.

En la nueva propuesta se incluyen 6 bloques de asignaturas optativas que son seleccionadas por los estudiantes y que poseen una amplia gama de temas que abarcan todas las esferas de actuación profesional, permitiendo no solo profundizar en diversos temas teóricos y prácticos sino que facilita la construcción personal del perfil del graduado.

5. Cambio del sistema de evaluación de las asignaturas de diseño.

En la propuesta actual de plan de estudios se incluye el desarrollo de un ejercicio integrador de final de semestre en las asignaturas de diseño que busca por una parte consolidar la totalidad de los conocimientos adquiridos y por otra favorecer la integración transdisciplinaria y multidisciplinarias de las asignaturas que forman parte del semestre académico.

Todos estos aspectos están además fundamentados desde el orden didáctico ya que los mismos han pretendido:

1. Reorganizar las asignaturas por semestres para favorecer un tránsito de menor a mayor complejidad.
2. Favorecer las coincidencias de asignaturas en semestres que consoliden las relaciones multidisciplinarias, interdisciplinarias y transdisciplinarias.
3. Reorganizar el orden de las asignaturas para favorecer los niveles de precedencia de los contenidos, habilidades y hábitos a formar en los estudiantes.

Todos estos aspectos debe ser acompañados según se declara en la actual propuesta de plan de estudio en habilidades y valores que deben distinguir al profesional del diseño, siendo estos:

Habilidades:

El Diseñador de Comunicación Visual es un profesional formado en la *unidad instrucción-educación*, formado desde el contenido de las disciplinas y asignaturas, con un perfil amplio, creativo, con énfasis en su actuación conceptual, metodológica, técnica, tecnológica y

cultural. Está relacionado con la innovación científico-técnica y en especial con el medio ambiente, desde una postura de sustentabilidad del desarrollo humano. Su desempeño profesional se fundamenta en *habilidades y capacidades proyectuales, creativas, analíticas, sintéticas, investigativas y de gestión*, para ello debe ser capaz de *comunicar* eficientemente los resultados e *integrarse en equipos multidisciplinarios*. Es un especialista formado en el *vínculo estudio-trabajo* para dominar el modo de actuación que asegure su desempeño profesional, capacitado para aprehender la realidad y a la vez cuestionarla, para intuir los cambios y planificar respuestas. Los resultados de su actividad deberán enriquecer el universo material del hombre por lo que se prepara para actuar desde un alto compromiso humanista y social.

Valores que caracterizan al profesional:

Los valores políticos, éticos, morales y de la práctica profesional que deben identificar al Diseñador de Comunicación Visual serán resultado de las acciones de carácter curricular, socio-políticas y de extensión universitaria, a desarrollar a lo largo de la carrera para la formación integral de este profesional, a partir de la unidad entre instrucción y educación, integrando dialécticamente los aspectos gnoseológicos y axiológicos y procurando un amplio desarrollo político ideológico, una sólida formación humanística y una elevada competencia profesional.

La carrera contribuirá al desarrollo de valores en los diseñadores de Comunicación Visual derivados directamente de los principios con los que se debe abordar la actividad proyectual como: *Humanismo, Economía, Sostenibilidad*, al mismo tiempo que integrará valores como: *Responsabilidad, Dignidad, Respeto, Patriotismo, Honestidad, Solidaridad, Laboriosidad, Honradez, Justicia y Ética profesional*.

Conclusiones

1. El proceso de transformación del plan de estudios de la Carrera de Diseño de Comunicación Visual responde a las necesidades contextuales y epocales en que se desarrolla hoy el proceso de formación.
2. Los cambios operados tanto en el modelo de profesional como en la planificación del proceso docente, de manera integrada, han permitido de manera certera fortalecer el proceso de formación de los estudiantes de Diseño de Comunicación Visual.

Bibliografía

Brunner, José Joaquín. Un Espejo Trizado. Ensayos sobre cultura y políticas culturales, FLACSO, Santiago de Chile, 1988

Fernández Retamar, Roberto. Algunas consideraciones sobre cultura. 2000.

Horrutiner, P. La Universidad cubana. El modelo de formación. Ed. Félix Varela. La Habana. 2006.

Peña, Sergio. Modelo de Gestión de las Competencias profesionales del Diseño en Cuba. Tesis de Maestría. ISDi, 2000, La Habana

Pérez, Milvia, Peña, Sergio. Diseño del objeto de la profesión. Ediciones Forma, Revista A3 Manos no.2, 2015.